



01  
urb•in•oir

# ExtramondiNoir

*Noir* d'altri mondi

a cura di  
Giovanni Darconza e Emilio Gianotti



uup.uniurb.it



urb•in•oir

01



1506  
UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI URBINO  
CARLO BO

UUP  
URBINO  
UNIVERSITY  
PRESS

La collana Urbinoir Studi è nata nel 2013 come strumento di comunicazione e condivisione di un progetto che riunisce studiosi e scrittori intorno a tematiche letterarie e culturali legate al noir e alla “crime fiction”, con il proposito di alternare volumi i cui contenuti siano direttamente correlati ai convegni Urbinoir con monografie su temi che si muovano comunque in territori di confine.

Dal 2025 è pubblicata da Urbino University Press, e continua a porsi come un osservatorio dinamico sul nostro presente, un'epoca che ci invita con forza a una riflessione sociale e culturale sui modelli educativi e formativi e sulle capacità critiche della cittadinanza che nella confusione mediatica hanno più che mai bisogno di ritrovare nell'Accademia dei punti di riferimento autorevoli. Il genere noir contribuisce oggi a riflettere su esperienze vissute e condivise legate all'ansia, alla decadenza, alla natura sistemica della violenza e al crescente senso di incertezza (sul piano sociale, politico, giuridico, ambientale). La collana porta avanti una ricerca condivisa tra diverse aree disciplinari e permette un'interazione sia a livello istituzionale (ad esempio tra Accademia e Territorio), sia a livello interpersonale (tra studenti, docenti, lettori, scrittori, traduttori, operatori turistico-culturali) concorrendo all'organizzazione degli eventi di Urbinoir (convegni, presentazioni di libri, ecc.) che godono di grande visibilità e hanno un'ampia ricaduta sul territorio.

# ExtramondiNoir

## *Noir* d'altri mondi

a cura di  
Giovanni Darconza e Emilio Gianotti

## **ExtramondiNoir. *Noir* d'altri mondi**

a cura di Giovanni Darconza e Emilio Gianotti

*Direttore e vicedirettore*

Gian Italo Bischi e Roberto Mario Danese

*Progetto grafico*

Mattia Gabellini

*Referente UUP*

Giovanna Bruscolini

*Fotografia in copertina*

Per gentile concessione di Valeria Gradizzi

[Print] ISBN 9791257650025

[PDF] ISBN 9791257650001

[ePub] ISBN 9791257650018

Le edizioni digitali dell'opera sono rilasciate con licenza Creative Commons Attribution 4.0 - CC-BY, il cui testo integrale è disponibile all'URL: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Le edizioni digitali online sono pubblicate in Open Access su: <https://press.uniurb.it/index.php/UrbinoUP>

© Gli autori per il testo, 2025

© Urbino University Press per la presente edizione

Pubblicato da: Urbino University Press | Via Saffi, 2 | 61029 Urbino

Sito web: <https://uup.uniurb.it/> | e-mail: [uup@uniurb.it](mailto:uup@uniurb.it)

L'edizione cartacea del volume può essere ordinata in tutte le librerie fisiche e online ed è distribuita da StreetLib (<https://www.streetlib.com/it/>)

# SOMMARIO

PRESENTAZIONE DELLA COLLANA URBINOIR STUDI Urbino University Press	9
INTRODUZIONE	13
1. “MY ART IS A THING BEYOND MYSELF”. I MONDI “ALTRI” DEI DETECTIVE Emilio Gianotti	17
2. FILOTTETE NELL’IPERSPAZIO Roberto M. Danese	29
3. COLONNE SONORE ALIENE Michele Bartolucci	39
3.1. Ascoltare il Cosmo	
3.2. La musica nello <i>Space-movie</i>	
3.3. Musica da altri pianeti: musicisti ispirati dagli alieni	
3.4. Sonorità alienanti	
4. I MISTERI DELLA FANTASCIENZA: DAL GIALLO ONTOLOGICO ALL’ECO-THRILLER – E ALTRE COMBINAZIONI POSSIBILI Simona Bartolotta	51
4.1. Fantascienza (e) <i>mystery</i>	
4.2. Combinazioni	
5. NARRARE IL CRIMINE NEL FUTURO: TRA ANSIA E INCOLUMITÀ, TECNOLOGIA E UTOPIA Sara Pini	65
5.1. Il contesto sociale del crimine	
5.2. Il ruolo del crimine	
5.3. Il contesto post-crimine: conclusioni	
6. CASA DOLCE CASA. I PERICOLI DELL’AMBIENTE DOMESTICO NELLA <i>SPECULATIVE FICTION</i> E NEL <i>SOLARPUNK</i> Francesca Secci	83
6.1. Il luogo più sicuro?	
6.2. Case moderne e mali antichi	
6.3. Interdipendenza	
6.4. Conclusioni	
7. UOMINI COME ME: PHILIP K. DICK E L’UOMO-ANDROIDE Fabio Tramontana	89
7.1. Philip K. Dick e l’androide come specchio dell’uomo	
7.2. La disumanizzazione: uomini che diventano androidi	
7.3. L’indagine: chi è uomo e chi è androide?	
7.4. Conclusioni: noir, fantascienza e la verità sull’umano	

8.	IL MONDO DEI ROBOT, TRA GAMIFICATION E NUOVI POTERI	97
	Giuseppe Puntarello	
8.1.	I mondi del passato e il futuro dei mondi	
8.2.	Il lavoro e la <i>nostra</i> libertà?	
8.3.	L'industria e l'immaginario: i Parchi divertimento	
8.4.	<i>Westworld</i> : prima e dopo <i>Blade Runner</i>	
9.	L'ANIMALE, L'UOMO, L'ANGELO. <i>NEON GENESIS EVANGELION</i> E L'APRIRSI DEL MONDO SOCIALE	117
	Giorgio Grimaldi	
9.1.	Sui molteplici livelli di lettura di <i>Neon Genesis Evangelion</i>	
9.2.	Per il Progetto di perfezionamento dell'Uomo	
9.3.	Dal Dio lontano	
9.4.	La differenza	
10.	<i>DEV'S EX MACHINA</i> : UN'INDAGINE SUL DIVINO NELL'ERA DELLA COMPUTAZIONE QUANTISTICA	127
	Daniele Puleio e Roberto Paura	
10.1.	Introduzione	
10.2.	<i>Deus ex Cathedra</i> : alcuni antecedenti narrativi e cinematografici di <i>Devs</i>	
10.3.	Il conflitto delle interpretazioni	
10.4.	La terza via: il Superdeterminismo	
10.5.	Suicidio quantistico	
10.6.	<i>Multum in parvo</i>	
10.7.	Paradisi simulati	
11.	"STORY OF YOUR LIFE" DI TED CHIANG E L'AMBIGUA GRAMMATICA DELL'UNIVERSO	153
	Giovanni Darconza	
11.1.	La fantascienza di Ted Chiang	
11.2.	Comunicare con gli Eptapodi: oralità vs scrittura	
11.3.	Il linguaggio della fisica e il Principio di Fermat	
11.4.	Conclusione: linguaggio e libero arbitrio	
12.	MACK REYNOLDS, INVESTIGATORE DELLE POLITICHE ECONOMICHE DEL FUTURO	165
	Gian Italo Bischi	
12.1.	Introduzione	
12.2.	Mack Reynolds, chi era costui?	
12.3.	Tre opere emblematiche	
13.	IL CASO MURRI: ALIENI E ALIENAZIONI NEL PRIMO NOVECENTO ITALIANO	175
	Mario Compiani	
13.1.	Introduzione	
13.2.	La città dei sogni	
13.3.	La crisi del linguaggio e i linguaggi della crisi	
13.4.	Il fascino ambiguo del diverso	
13.5.	L'accesso al sapere e la questione della lingua italiana	
13.6.	Istruzione elitaria e discriminazioni di genere	
13.7.	Scontro di culture	



13.8.	Pulsioni innominabili, trasgressioni e censure	
13.9.	L'Io e il suo doppio	
13.10.	Alienazioni del corpo	
13.11.	Alienazioni razziali	
13.12.	Conclusioni	
14.	EXTRAMONDI AMERICANI: L'AREA 51	203
	Mario Baldari	



PRESENTAZIONE DELLA COLLANA  
URBINOIR STUDI  
Urbino University Press

Questo è il primo volume della collana Urbinoir Studi pubblicato dalla casa editrice Urbino University Press, ma è il ventunesimo volume dell'omonima collana pubblicata finora dalla casa editrice Aras di Fano. Una collana consolidata, quindi, che senza soluzione di continuità si reiventia in forma di pubblicazione "open access", scaricabile gratuitamente in formato pdf, ma con la possibilità di essere acquistata in forma cartacea con il metodo del "print on demand".

La collana Urbinoir Studi era nata nel 2013, quindi 12 anni fa, come strumento di comunicazione e condivisione del progetto Urbinoir, che riunisce studiosi e scrittori intorno a tematiche letterarie e culturali legate al *noir* e alla "*crime fiction*", con il proposito di alternare volumi i cui contenuti siano direttamente correlati a Urbinoir (monografie, riflessioni critiche collettanee, interviste, atti di convegni) con temi che si muovano comunque in territori di confine.

La storia di Urbinoir era iniziata a Pesaro Studi, sede distaccata della Facoltà di Lingue dell'Università di Urbino, dove per tre anni consecutivi un gruppo di docenti aveva organizzato, alle soglie dell'estate, una Giornata di Studi dedicata a Sherlock Holmes: la prima si intitolava *Sherlock Holmes tra Oriente e Occidente* (2005); la seconda *Sherlock Holmes nel Paese dei Media* (2006); la terza *I Mille e Uno Sherlock Holmes* (2007). La storia è poi proseguita spostandosi da Pesaro a Urbino, e dal periodo estivo alle brume dell'autunno e alle prime avvisaglie dell'inverno, con *Season's Greetings con delitto: Urbino in giallo* (8 dicembre 2008) e poi, l'anno successivo, con *Neronatal* (17 dicembre 2009). Ma è il 2010 che sancisce definitivamente la nascita del gruppo *Urbinoir* (2 dicembre 2010), un manipolo di studiosi che si danno l'obiettivo di indagare il genere *noir* – e i generi "cugini" legati all'indagine e al crimine – in tutte le sue declinazioni. Da allora il gruppo è cresciuto nel numero dei componenti e nelle iniziative e si identifica ora nel sito internet <https://urbinoir.uniurb.it/>

I primi 20 volumi della collana "Urbinoir Studi", pubblicati da Aras Edizioni, sono i seguenti:

1. *Il detective, il lettore e lo scrittore. L'evoluzione del giallo metafisico in Poe, Borges e Auster*, di Giovanni Darconza (2013).

2. *Dietro le quinte del noir. Gli addetti ai lavori si raccontano*, a cura di Alessandra Calanchi (2014).
3. *Il sottosuolo e l'immaginario*, a cura di Ivo Klaver (2015).
4. *Non solo Nero Wolfe: Misteri in cucina e cuochi del mistero negli USA tra Depressione e Guerra Fredda*, di Francesca Secci, con introduzione di Alessandra Calanchi (2015).
5. *Sherlock on air. Conan Doyle nelle serie tv Elementary e Sherlock*, di Adele Guerra (2015).
6. *Oltre il "Sacro Canone": variazioni apocrife su Sherlock Holmes*, di Luca Sartori (2016).
7. *Chlorophyll Killer. Pozioni, veleni, narcotici tra letteratura noir e scienza*, a cura di Ivo Klaver e Giuseppe Puntarello (2016).
8. *His Everlasting Bow: Italian Studies in Sherlock Holmes*, a cura di Alessandra Calanchi e Stephen Knight (2016).
9. *Noir 2.0. Il lato oscuro di Internet*, a cura di Gian Italo Bischi e Jan Marten Ivo Klaver (2017).
10. *Trilli diabolici e nature morte: crime for art's sake*, a cura di Michele Bartolucci, Alessandra Calanchi e Marco Rocchi (2017).
11. *Crimini e scrittura. La perizia grafica negli Stati Uniti*, a cura di Sergio Agostinis e Beatrice Catenacci (2018).
12. *Sembrava un incidente. Staging sulla scena del crimine*, di Cristina Brondoni (2018).
13. *I labirinti della mente. Tra criminal profiling e thriller psicologico*, a cura di Maurizio Ascari e Alessandra Calanchi (2018).
14. *Noir come l'inchiostro. True Crime e Fake News sulla pagina e sullo schermo*, a cura di Alessandra Calanchi e Tiziano Mancini (2019).
15. *Il mostro di Roma. Delitto, devianza e reazione sociale nell'Italia del Ventennio*, di Luca Marrone (2020).

16. *Non ricordo. Amnesie, vuoti di memoria, rimozione nella letteratura e nel cinema noir*, a cura di Alessandra Calanchi e Roberto Danese (2020).
17. *Quando il testimone è l'assistente vocale (e altri studi)*, a cura di Michele Bartolucci, Maria Messina e Giuseppe Puntarello (2021).
18. *Transmedial Noir. Incroci di generi, nazioni e media*, a cura di Alessandra Calanchi, Tiziano Mancini e Roberto Salvucci (2022).
19. *Donne in noir. Protagoniste della crime fiction contro la violenza e la discriminazione*, a cura di Alessandra Calanchi e Maria Messina (2023).
20. *ECONoir. La sostenibile chiarezza della crime fiction*, a cura di Gian Italo Bischi e Alessandra Calanchi (2024).

Chi fosse interessato, può trovarli al link: <https://www.arasedizioni.com/categoria-prodotto/aras/universitariasaggistica/lett-crit/urbi-noir-studi/>

Dopo questi volumi, la ricerca sul *noir* da noi proposta continua riallacciandosi alle rilevanti tematiche dello studio e ridefinizione dei generi nell'epoca dei *new media* a livello interdisciplinare (in quanto coinvolge diverse aree scientifiche, dall'economia alla fisica, dall'informatica alle scienze forensi) mediante una riflessione metodologica sulle concettualizzazioni e trasformazioni del *noir* nel corso del tempo, attraverso le varie discipline e nei suoi rapporti con le scienze, per meglio mettere a fuoco e problematizzare il significato del *noir* nella società attuale e il suo ciclico ripresentarsi in momenti di crisi.

È nostra intenzione studiare, inoltre, il senso di transitorietà che il *noir* (come modalità stilistica, come moda e come genere) contribuisce oggi a costruire a livello sociale, inglobando esperienze vissute e condivise legate all'ansia, alla decadenza, alla natura sistemica della violenza e al crescente senso di incertezza riguardo al futuro (sul piano sociale, politico, giuridico, ambientale).

La collana si pone quindi come un osservatorio dinamico sul nostro presente, un'epoca che ci invita con forza a una riflessione sociale e culturale sui modelli educativi e formativi e sulle capacità critiche della cittadinanza e del *fandom*, che nella confusione mediatica hanno più che mai bisogno di ritrovare nell'Accademia dei punti di riferimento autorevoli.

Mediante il rafforzamento della consapevolezza delle differenze tra informazione, comunicazione e rappresentazione, e l'analisi dei loro diversi linguaggi,

intendiamo portare avanti una ricerca condivisa tra più diverse aree disciplinari. La collana permette inoltre un'interazione sia a livello istituzionale (ad esempio tra Accademia e Territorio), sia a livello interpersonale (tra studenti, docenti, lettori, scrittori, traduttori, operatori turistico-culturali) concorrendo all'organizzazione degli eventi di Urbinoir (convegno, presentazioni di libri, ecc.) che gode di grande visibilità e ha un'ampia ricaduta sul territorio.

La collana, che vanta un'evidente longevità e che è caratterizzata da un approccio multidisciplinare, è l'unica in Italia che rifletta e si interroghi in modo scientifico su un fenomeno culturale di vasta portata e di forte impatto sociale come è il *noir*, legato da un lato alla realtà dell'indagine di laboratorio e criminologica e dall'altro a tutta l'area della rappresentazione (i media, antichi e moderni). Siamo inoltre collegati con istituzioni esterne, come il festival GialloGarda, Pescara in Giallo, il festival SalerNoir.

Gian Italo Bischi, *direttore della Collana*

## INTRODUZIONE

La rassegna di saggi che compone il volume *ExtramondiNoir* affronta l'affascinante contaminazione tra *noir* e fantascienza. Accanto a *Neuromancer* (1984) di William Gibson, che inaugura il filone *cyberpunk*, *Blade Runner* (1982) di Ridley Scott, ispirato al romanzo di Philip K. Dick, costituisce probabilmente uno dei grandi precursori a livello cinematografico di tale fanta-*noir*, mescolando in maniera sottile e talvolta innovativa elementi di entrambi i generi: l'atmosfera cupa, i personaggi ambigui e tormentati e le tematiche sociali del *noir* si fondono con scenari futuristici (neanche tanto distanti da quelli contemporanei), dispositivi tecnologici, intelligenze artificiali o alieni provenienti da altri mondi tipici della fantascienza. Tali narrazioni esplorano sovente il crimine in contesti utopici o distopici, e i vizi di un'umanità proiettata in un futuro tecnologicamente avanzato che sembra aver perduto le proprie coordinate.

Rick Deckard, il detective di *Blade Runner* interpretato da Harrison Ford, nello svolgere le sue indagini in una megalopoli futuristica perennemente sferzata dalle piogge acide (che si è impressa indelebilmente nell'immaginario degli amanti di genere) in fondo non è che un erede postmoderno del Bogart di molti film *noir* ispirati ai migliori romanzi della corrente *hard-boiled* nordamericana, con in più gravi problemi di identità. Non è un caso che il film di Scott venga studiato in due dei saggi raccolti in questo volume, dove gli autori (Tramontana e Puntarello) analizzano la linea di demarcazione tra uomini e androidi (o replicanti), per cercare di svelare che cosa ci rende umani in un mondo in rapido mutamento, sempre più dominato dalle nuove tecnologie.

La contaminazione tra i due generi permette di esplorare temi come il controllo sociale ad opera di oligarchie, identità e alienazione in mezzo alle metropoli moderne che, citando le parole di Baudelaire ("Le cygne"), mutano più rapidamente del cuore umano, l'etica legata all'intelligenza artificiale e le disuguaglianze economiche e sociali nelle popolazioni dominate dai mezzi di comunicazione di massa. In tali contesti la tecnologia gioca un ruolo fondamentale: robot e *cyborg*, intelligenze artificiali, computer quantistici, realtà virtuali, innesti cibernetici e reti informatiche sono elementi comuni che influenzano trame e personaggi.

Nel panorama variegato degli interventi che formano questo volume, Simona Bartolotta e Emilio Gianotti analizzano a livello generale (portando alcu-

ni esempi pratici) i rapporti tra fantascienza e *mystery*, come forme profondamente affini e particolarmente adatte all'analisi di questioni metafisiche tipiche dei gialli ontologici del postmoderno. Mentre alcuni saggi indagano prodotti culturali che tutti conosciamo, altri fanno luce su testi meno noti. È il caso del saggio di Roberto Danese, incentrato sulla trasposizione in chiave fantascientifica della vicenda di Filottete sull'isola di Lemno, o di quello di Gian Italo Bischi che ci invita alla riscoperta del poco conosciuto scrittore nordamericano Mack Reynolds e ai temi dei suo romanzi legati alla fantapolitica e alla fantaeconomia. I saggi di Bartolucci e di Darconza offrono due versioni parallele e complementari del tema classico relativo all'incontro con civiltà aliene, e della possibilità di comunicare con l'"altro" utilizzando linguaggi universali (la musica delle "colonne sonore aliene" in Bartolucci, la scrittura semasiografica e la fisica nel caso di Darconza). E poiché anche i film di animazione giapponesi hanno avuto un ruolo fondamentale nello sviluppo della contaminazione tra i due generi (pensiamo ai cult come *Akira* del 1988 o *Ghost in the Shell* del 1995), non manca in questo volume un'incursione nei *manga* e negli *anime* ad opera di Giorgio Grimaldi, che ci offre un'analisi del complesso mondo di *Neon Genesis Evangelion*, in un'insolita mescolanza tra tradizione giapponese e cultura religiosa occidentale, nello studio del multiforme rapporto tra l'io interiore e la realtà esterna.

Il saggio di Puleio e Paura si sofferma sullo studio dell'intelligenza artificiale, in particolare nell'analisi di due lavori complementari di Alex Garland, che nella miniserie *Devs* (2020) e nel film *Ex Machina* (2014) ci presenta da un lato la versione inquietante di un demone di Laplace quantistico e dall'altro, attraverso un test di Turing ribaltato, l'androide donna che riesce a sedurre il proprio analista umano (ma anche questo aspetto era già stato anticipato dalla Rachel di *Blade Runner*). Particolarmente intrigante è il saggio di Francesca Secci, che pur non muovendosi tra gli spazi infiniti del cosmo generalmente più congeniali alla fantascienza, si sofferma sui delitti in quello che viene ritenuto il luogo più sicuro per antonomasia: la casa. Muovendosi sulla linea della narrativa fantastica che da Poe (*The Murders in the Rue Morgue*) va a Henry James (*The Turn of the Screw*) o a Cortázar ("Casa tomada"), Secci analizza esempi di case tecnologiche nei lavori di Madeline Ashby e Cheryl Ntummy. Sara Pini si sofferma infine sulla contaminazione tra *crime fiction* e fantascienza prendendo a modello tre film distopici in cui la giustizia è governata dagli ultimi ritrovati della tecnologia, e dove i rapporti tra detective e criminale si intrecciano a tal punto da rivelare la "cultura ansiogena" del mondo occidentale.



Chiudono il volume due saggi atipici, perché inerenti a inchieste relative alla presenza di alieni attorno a noi, siano essi reali o psicologici, piuttosto che a mondi fittizi o letterari proiettati nel futuro. Il primo (Baldari) ha a che fare con la leggendaria Area 51, luogo celebre per l'incidente di Roswell, il secondo (Compiani) con il caso Murri che tratta di "alienazione" più in senso metaforico e psicologico, a testimonianza del fatto che i "mondi altri" e la contaminazione tra *noir* e fantascienza non vanno ricercati tanto lontano da noi, ma possono trovarsi anche in quell'universo inesplorato che è l'oscurità profonda dell'animo umano.

Giovanni Darconza



# 1. “MY ART IS A THING BEYOND MYSELF”. I MONDI “ALTRI” DEI DETECTIVE

Emilio Gianotti

Università degli Studi di Urbino Carlo Bo

## Abstract

This essay examines the dynamics of the so called “fictional pact” (Eco 2018: 68) within detective fiction, exploring the expectations of readers in relation to established conventions of plot development. It delves into the tension between “scientific” and “marvelous” (Todorov) elements and the strict rules characteristic of the genre, as articulated by key figures like Roland Knox and S. S. Van Dine. The contribution highlights how authors like Isaac Asimov and John Campbell navigated the boundaries of reality and fiction, raising critical questions about reader agency and the construction of meaning. The interplay between detective logic and narrative expectation reveals broader implications for genre theory, offering insights into the evolving relationship between readers and texts in contemporary literature.

Vulgata vuole che ogni volta che leggiamo una storia o facciamo un gioco che coinvolga una narrazione accettiamo implicitamente ciò che è comunemente definito un “patto finzionale”. Tale patto si traduce nell’accettazione da parte nostra della veridicità degli eventi narrati nell’opera all’interno del loro contesto<sup>1</sup>. Chi è familiare con il concetto di narratore inaffidabile comprende che la realtà è più complessa. Questo è particolarmente vero per i lettori di gialli: per permettere al pubblico di scoprire il colpevole prima del detective, anche l’autore o l’autrice devono rispettare una serie di accordi preliminari. Si pensi ai decaloghi di Knox e Van Dine degli anni Venti. In questi risulta inaccettabile che si presenti un detective dotato di poteri magici, che si occultino elementi essenziali per le inferenze della lettrice o che appaia un personaggio dotato di dispositivi futuristici<sup>2</sup>. Queste regole, che nella versione di Van Dine raggiun-  
go-

---

1 Per una definizione più accademica si veda quella che ne dà Umberto Eco rifacendosi a Coleridge e Searle (Eco 2018: 68).

2 Per ragioni di spazio ci limitiamo a ricordare quelle di Monsignor Roland Knox. Sono: “1. The criminal must be someone mentioned in the early part of the story, but must not be anyone whose thoughts the reader has been allowed to follow. 2. All supernatural or preternatural agencies are ruled out as a matter of course. 3. Not more than one secret room or passage is allowable. 4. No hitherto undiscovered poisons may be used, nor any appliance which will need a long scientific explanation at the end. 5. No Chinaman must figure in the story. 6. No accident must ever help the detective, nor must he ever have an unaccountable intuition which proves to be right. 7. The detective must not himself commit the crime. 8. The detective must not light on any clues which are not instantly produced for the inspection of the reader. 9. The stupid friend of the detective, the Watson,

no la loro forma più estesa, costituiscono per contrasto una panoramica efficace delle trovate più trite del genere, che al tempo della loro pubblicazione aveva una produzione di massa sterminata. Ma non solo; da esse si evince anche che almeno una parte del pubblico della detective fiction si riconosceva in un gruppo coeso, dal gusto definito, che avanzava, sul filo dell'ironia, pretese proprio sul rapporto realtà-finzione che intratteneva con le loro letture.

La *detective fiction* per gli intellettuali delle varie *societies* che nascono in quegli anni si "gioca", e in quanto gioco ha bisogno di regole e fair-play (Haycraft 1941: 225). La convinzione è tale che Van Dine non esita a presentare le sue regole ora come un "gioco intellettuale", ora come uno sport, ora addirittura come un Credo religioso<sup>3</sup>, come aveva fatto Monsignor Knox con quelli che ormai erano noti come i suoi "dieci comandamenti". A quel punto le premesse erano chiare. Se l'autore o l'autrice erano stati onesti e avevano avuto "rispetto"<sup>4</sup> della lettrice e di sé stessi, allora si giocava la partita, in caso contrario, il libro si poteva rifiutare, a rigor di legge, come peccaminoso.

Eppure, malgrado queste regole, sugli scaffali delle librerie e delle biblioteche apparivano già allora gialli eccentrici in cui il detective ha poteri paranormali, poi fumetti in cui deve fare i conti nientemeno che con il Diavolo, fino ad arrivare a serie di romanzi in cui collabora con robot avanzatissimi<sup>5</sup>. Da dove nasce questa tradizione favolosa? Cosa cambia nella *detective fiction* all'apparire di questi elementi così palesemente anti-canonici?

Da una parte, non ci è nuova la fascinazione "gotica" dei capolavori della *detection* (Messac 1975, Ascari 2007). Menti malsane, piani intricatissimi, doti che sembrano superiori alle possibilità umane. Già nei Dupin, negli Holmes, e poi in certi volumi di Agatha Christie, si sospetta che se anche alla fine si sta alle regole del mondo cosiddetto "reale", proprio al di là del muro ci possano essere davvero quei mostri, come il Mastino dei Baskerville, che rimangono

must not conceal any thoughts which pass through his mind; his intelligence must be slightly, but very slightly, below that of the average reader. 10. Twin brothers, and doubles, generally, must not appear unless we have been duly prepared for them." (Knox 1929:1792).

3 "The detective story is a kind of intellectual game. It is more - it is a sporting event. And for the writing of detective stories there are very definite laws - unwritten, perhaps, but none the less binding; and every respectable and self-respecting concocter of literary mysteries lives up to them. Herewith, then, is a sort of Credo, based partly on the practice of all the great writers of detective stories, and partly on the promptings of the honest author's inner conscience." (Van Dine 1928: 129).

4 *Ibid.*

5 I riferimenti sono a Flaxman Low di Hesketh Hesketh-Prichard e Kate O'Brien Ryall Prichard, a John Constantine dei fumetti DC Comics di Alan Moore, Steve Bissette e John Totleben e a *Caves of Steel* di Isaac Asimov.

impressi sulla nostra retina come in negativo dopo l'abbaglio della luce scientifica del detective.

Questa procedura di attivazione mentale in negativo di eventi non avvenuti nella storia ma che rimangono in controluce proprio in quanto negati è assai simile al concetto di *sideshadowing* che Gary Saul Morson applicava agli episodi della letteratura russa in cui personaggi e narratori riflettono su eventi possibili ma non verificatisi. Morson si concentrava sul tempo. Come il *foreshadowing* anticipa il futuro comunicandoci un'idea di destino alle spalle della trama, scriveva il critico, così il *sideshadowing* dà alla lettrice il brivido del possibile, la visione di una alternativa, perfino un'apertura al concetto stesso di libertà (Morson 1994). Entrambe le concezioni hanno il loro corrispondente emotivo. Laddove nella prima il destino può scatenare il sublime della tragedia, la libertà può aprire a quello spazio dell'ignoto ostinato, nemico delle regole di Knox e Van Dine quanto della tradizione dell'eroina gotica come punto luce in un mondo di paure freudiane (Orlando 2017: 87, 98, 128).

Questo spazio di finzione limite tra l'incredibile e il buon senso è quello che chiamiamo "sensazionale" (Ascari 2007: 110-111). Eventi che sembrano impossibili per via della loro singolarità ma che in definitiva possono essere spiegati. Thomas Pynchon una volta ha riassunto questa posizione nei confronti della letteratura d'evasione con l'esclamazione "But the world isn't like that" (Pynchon 1984). Ma il mondo non funziona così, intendendo il mondo reale, quello in cui si muove la nostra lettrice. Così si archiviavano *topoi* come l'*happy ever after* delle storie d'amore, che non è di per sé impossibile, ma di certo è sovrarappresentato in letteratura.

Andando un gradino oltre, è possibile osservare come la critica della *detective fiction* sia ricca di osservazioni di studiosi che considerano le dinamiche dei mondi di detective come quello di Holmes non solo sensazionali, ma addirittura assurde. Ad esempio, è particolarmente controverso il principio secondo cui, una volta escluso l'impossibile, ciò che resta debba necessariamente essere vero malgrado ogni inverosimiglianza<sup>6</sup>. In logica esso ha assunto il nome di *Sherlock Holmes Fallacy*<sup>7</sup>. Il sociologo Marcello Truzzi e Umberto Eco erano d'accordo: se si vuol essere davvero rigorosi, tutta la logica di Sherlock Holmes,

---

6 "How often have I said to you that when you have eliminated the impossible, whatever remains, however improbable, must be the truth?" (Doyle 1890: 93).

7 Si tratta di una fallacia informale del tipo *appel to omniscience* in cui è l'impossibilità pragmatica di contemplare *ogni* possibile alternativa a far emergere come ciò che Holmes esclude o include sia in realtà accuratamente selezionato.

in quanto principalmente abduktiva, non funziona se non per volontà d'autore (Truzzi 1980, Eco 1980). Si potrebbe argomentare che, se le cose stanno così, non c'è poi grande differenza fra Sherlock Holmes e lo stregone proibito da Roland Knox, e i poteri intellettivi del detective altro non sono che narratologici trucchi di magia. La nostra lettrice è stata dunque ingannata?

Dalla prospettiva di Van Dine, alla proposta di una magia esplicita calata come un *deus ex machina* nel gioco della narrazione, la sensazione di tradimento è plausibile. Ma se la logica di Holmes è essa stessa irrealistica allora in cosa si differenzia da una storia di magia tout-court? Questo ha molto a che vedere con quello che Freedman chiama l'"effetto cognitivo" del genere di detective, cioè l'idea di razionalità e accuratezza che ci comunica anche quando ne è privo (2000).<sup>8</sup> Esiste un'eccezione nota alle regole tanto apprezzate dalla lettrice. Se, invece di partecipare a un gioco, desidera vivere un'avventura, la magia viene accettata. Nella lunga tradizione del genere, infatti, le due dimensioni coesistono. In quanto lettori, attribuiamo ai detective una doppia funzione: da un lato la sfida e dall'altro, la spiegazione di cosa sia vero e cosa no nel loro mondo. Spesso, come Watson e come i critici di cui sopra, dubitiamo delle abilità del detective, e da questa posizione scaturiscono sia l'eccitazione della sfida che la consapevolezza di essere stati abilmente ingannati, due tra le emozioni più ricorrenti nei giochi di agone. Questo ci introduce al problema dei mondi dei detective e delle loro descrizioni, e a come essi influenzano il nostro modo di vivere l'indagine contenuta nella storia.

Se c'è un dettaglio che accomuna la fantascienza, l'horror, il fantasy e i loro *cross-over* è che spesso sono i generi che dettano più esplicitamente di altri le proprie regole o restrizioni per il cosiddetto "world-building". Todorov racchiudeva queste forme letterarie entro il concetto del meraviglioso ([1970] 1977: 43-59). La narrazione meravigliosa ci dice chiaro e tondo: in questo mondo ci sono i draghi, in quest'altro i marziani verdi e così via... Di solito la *detective fiction* è esclusa da questa lista ma visto quanto si è detto sulle doti di Holmes ci pare legittimo prenderla in considerazione. Il detective spesso ci dice come ragiona, espone le proprie teorie generali su come funziona il suo mondo. Nel primo romanzo della serie Holmes afferma che un logico può inferire l'esistenza delle cascate del Niagara dall'osservazione di una sola goccia d'acqua. Watson reagisce con violenza a questa affermazione arrivando, in un affascinante momento di *sideshadowing*, a dare al detective del Negromante. Deve poi ricredersi quando

---

8 Per una trattazione più dettagliata si veda il saggio di Bartolotta (*Infra*).

Holmes riesce effettivamente a capire che il loro ospite di qualche minuto dopo è un sergente della marina dai suoi tatuaggi, dalle sue basette e dalla sua “aria di comando” (Doyle [1887] 2015: 20-25). La regola sensazionale di Holmes nel suo mondo funziona e sta a fondamento del suo metodo di indagine. Carlo Ginzburg e Umberto Eco concordavano qui con Messac nel dire che questa dote in letteratura era figlia della mistica della *Firasah* di tradizione orientale, una sorta di intuito divino che rendeva i “prîncipi sottili” di Serendippo capaci di intuire verità nascoste osservando l’aspetto esteriore di cose e persone (Messac [1929] 1975: 15-98, Ginzburg 1989). In un’altra storia Holmes inferisce che un omicidio è stato perpetrato utilizzando una *Swamp Adder*, serpente indiano ignoto agli erpetologi del nostro mondo, ma che nel suo pare esistere eccome (Lewis 1978). Nei mondi meravigliosi, come ci ricordano Todorov ([1970] 1977) e Orlando (2017: 12), succede lo stesso: il soprannaturale gode dello stesso status di regole. Quando il prologo al *Signore degli Anelli* esordisce con “Questo libro riguarda principalmente gli Hobbit” (Tolkien 1977: 25), la lettrice dovrà accettare che in questo mondo narrativo esistono tali “Hobbit” e che avranno le caratteristiche che di volta in volta verranno predicate di loro. Come voleva Coleridge, al lettore si chiede comunque di accettare le ragioni del testo. Ciò che cambia per una storia di detective che inventa una *Swamp Adder* è che qui è presente l’illusione data alla lettrice che quanto si sta predicando sul serpente nel mondo finzionale sia vero anche nel suo.

Barzun nella sua trattazione del genere sottolineava come all’interno del mondo di detective gli oggetti fossero importanti. Nei loro dettagli essi “facevano realtà” un po’ come voleva Roland Barthes, nel loro essere parafulmini dell’attenzione del giocatore o della giocatrice che si chiedono se il manico di questa teiera avrà un senso nella trama o sarà solo una *red herring*, una pista falsa. In questo il critico vedeva una lunghissima tradizione, un’abitudine adirittura greca a chiedere agli oggetti del mondo quale sia la verità. Una pratica che si chiama “scienza”, così scriveva, e aggiungeva: il motivo per cui non è ammesso il *Chinaman* è che l’atmosfera del mistero rende creduli e la sua aggiunta “dice mystery” (invece che “realtà”) come nessun’altra. Ci fa dubitare che il nostro manico di teiera possa far parte della storia non come oggetto-verità dalla nostra prospettiva, ma come luogo in cui il nostro immaginario esotista può farlo diventare parte di un qualche imprevedibile (e quindi non giocabile) rituale magico (1980). Potremmo trattare questo caso come una variazione sul concetto Todoroviano dello “strano”, opposto al meraviglioso, in quanto

apparizione dell'inusitato (meraviglioso) nel quotidiano, in cui un elemento, come lo stereotipo razzista dello stregone-scientziato asiatico, *apre* alla *possibilità* del soprannaturale, fattore che renderebbe il gioco imprevedibile e antinomico ([1970] 1977: 43-59).

A questo punto, si potrebbe evocare il pensiero degli scettici dei crossover come lo scrittore di fantascienza John Campbell, i quali, pensando a Roland Knox e a Fu-Manchu, potrebbero esclamare, sostenendo la validità dell'argomento di Barzun, che in un giallo soprannaturale in cui le cause possono afferire in qualunque momento all'ordine del meraviglioso fantascientifico o magico, nessuna inferenza su un manico di teiera potrebbe mai soddisfare appieno. Sarebbe necessario possedere poteri di veggenza per comprendere le dinamiche e il funzionamento delle invenzioni e delle diavolerie elaborati dall'autore (Asimov 1968, [1987] 1989: 227, 1991: xiii).

Isaac Asimov notoriamente rispose e dimostrò che, in effetti, è possibile attenersi alle regole anche inserendo elementi meravigliosi. Secondo la sua logica, se i lettori, sin dall'inizio del libro, sono informati che la gravità in quel mondo è definita in un certo modo o che vi esistono pistole laser con tali o tal altre funzionalità, e il detective e la lettrice sono già da subito a conoscenza di questo, o al massimo possono apprenderlo da qualche altro personaggio nelle fasi preliminari della trama, allora il problema non si pone (Asimov 1968). Ulteriormente, come voleva Arthur C. Clarke, si potrebbe argomentare che la fantascienza letteraria non si discosta poi molto dalla magia, poiché entrambe si manifestano nelle storie attraverso l'adozione di dati di fatto straordinari ma coerenti (Clarke 1973: 39).

Con questa mossa Asimov riporta la finzione di detective salda entro le maglie del meraviglioso todoroviano e dentro una versione asciugata e permissiva delle regole di Knox e Van Dine. Non è tanto quindi *cosa* accade nella detective fiction a reggere la partita ma il *come* e soprattutto il *quando* mi viene rivelata. La regola del "non tenere nascosti dettagli al lettore" si mangia stregoni e cinesi. Sia nella magia sia nella scienza dei detective, una volta che si è scesi in quella parte del racconto che noi chiamiamo "spiegazione" dei fatti, ciò per cui si passa è quello che Ginzburg chiamava un paradigma indiziario<sup>9</sup>. Poi, se so le regole da subito e posso ragionare allora è un *puzzle game* anche se è ambientato sugli inesistenti pianeti di Vega o nel medioevo. L'unico caso in cui non si gioca è quando non si

---

<sup>9</sup> Si attribuisce non a caso a Ginzburg proprio il merito di aver notato come il paradigma indiziario appartenga sia a pratiche "scientifiche" che religiose.



sanno le regole e gli elementi del gioco. La *detective fiction* giocabile, quindi, non è che una delle possibili irreggimentazioni della narrazione di detective, la quale coinvolge la nostra episteme reale o fantastica che sia. Il mondo può cambiare, la *detective fiction* può essere meravigliosa, distanziarsi da qualsivoglia percezione che la lettrice ha di ciò che è reale e fiorire lo stesso. Per questo abbiamo gli extra-mondi dei detective che danno il titolo al nostro volume.

Torniamo quindi al patto narrativo. Qui il rapporto che il detective ha col suo mondo entra nell'equazione proprio perché è al suo personaggio che così spesso si affida il possesso di tutte le chiavi di lettura della verità del testo, posizione di assoluto privilegio condivisa da ben pochi altri tipi di personaggio. C'è quindi un rapporto tra il detective e il suo mondo e un rapporto tra il lettore e il mondo del detective. Questi danzano l'uno con l'altro sul filo della coerenza del primo e dei desideri dell'ultimo. La sfera epistemica del detective, quella all'interno della finzione, ha voce in capitolo anche sul mio approccio di lettura qua fuori. Di nuovo Umberto Eco, a ogni punto della narrazione io mi abbandono a passeggiate inferenziali che anticipano dove la trama debba andare e i migliori autori lo sanno e le manipolano, e l'ultima parola l'hanno sempre loro (Eco [1979] 2020: 157-159). A partire da queste aspettative costruite lungo il corso della lettura, se mi aspetto di poter giocare allora devo sapere, se mi aspetto di abbandonarmi alla sorpresa allora non voglio sapere subito, se l'obiettivo è istillare il dubbio allora devo arrivare ad ammettere di non sapere. Questi rapporti sono quelli su cui spesso fanno leva le mosse commerciali della compravendita dei libri. Anche a livello estetico, su booktok e su reddit si vedranno influencer e fan cercare e rendere conto delle "vibes" (Tanni [2023] 2024: 52-53) di un libro. Il pubblico esprime spesso una tendenza a richiedere contenuti che corrispondano alle proprie aspettative, e i giudizi basati su di essa sembrano negli ultimi tempi spostarsi da quelli di gusto a quelli sullo sviluppo stesso della trama. In questo contesto, si osservano i *fandom* mettere in discussione il corso degli eventi narrativi, lamentando ad esempio che un determinato personaggio avrebbe dovuto sopravvivere quando invece è morto e viceversa.

Due fenomeni almeno si aggiungono. Il primo è, come abbiamo visto, che questo rapporto, nella *detective fiction* è strettamente legato ad un personaggio. Se nel suo mondo ci sono gli spiriti allora il detective può essere un medium. Se nel mondo non ci sono gli spiriti allora se il detective ce ne parla è un ciarlatano e fallirà, o un villain acuto come il Baskerville e verrà smascherato. La decisione (e l'eventuale delusione del lettore) si dà solo a posteriori dei fatti autenticati dal testo.

Per quanto concerne il secondo fenomeno, Genette aveva notato come in generale nella finzione i giudizi di verisimiglianza funzionassero a partire da convenzioni, non attivando i sistemi epistemici di verifica della verità che usiamo quando ci sentiamo di avere a che fare con la vita vera (Genette 2001). Asimov ricorda in un saggio come una volta avesse scritto, mascherandolo da finzione, un "giallo" che gli si era proposto davvero. Una serie di coincidenze aveva fatto sì che non si trovasse il cameraman che doveva filmare una sua intervista, il quale nel frattempo stava cercando di trovare la stanza in cui doveva lavorare e attendeva beato in quella adiacente. Una lettrice indignata gli aveva scritto che era impossibile che nessuno l'avesse notato, non in un giallo, e che il suo autore doveva aver perso la sua verve. La realtà stessa non poteva funzionare per le regole della lettrice, che legge gialli per i gialli e che conosce la loro realtà, per lei più potente di quella in cui vive con Asimov che l'ha tradita (Asimov 1987). Questo episodio corrisponde perfettamente alla definizione di passeggiate inferenziali di Eco che si basavano appunto sull'abitudine di lettura.

I mondi dei detective dettano quindi non solo le regole della loro logica interna ma anche quelle della nostra adesione a essi. Holmes si era forse accorto di questo quando diceva *"my art [...] is a thing beyond myself"* (Doyle 2005: 351), come se ammettesse di rimettere le sue doti al funzionamento del suo mondo narrativo. Non si considera speciale, affermando che Watson dovrebbe già saperlo bene; si descrive come un semplice scienziato che ha compreso le leggi del mondo. Sebbene la sua razionalità possa sembrare rara, invita a credere che anche Watson possa raggiungerla con impegno. A segnalarci che qui c'è un problema, ancora una volta, è che ad imparare questa arte/scienza, Watson, almeno nel canone, non ce la farà mai.

Se c'è un dettaglio che Eco nota ma su cui si può mettere maggiore enfasi è quanto chi legge sia passiva/o nella sua fruizione dell'opera. Questo lo si può ben dedurre da Wolfgang Iser che citava le occasioni in cui Fielding e Scott avevano equiparato la lettura all'essere trasportati in viaggio da una carrozza di cui non si hanno le redini (Iser 1978: 16). Non si può che seguire ciò che capita fuori dal finestrino e cercare di trattenere ciò che ci interessa ma (e questo non è in evidenza neanche in Iser) non possiamo decidere cosa accade né quando accade, possiamo solo lasciare che ci rimanga qualcosa alla fine della lettura. Come accade nelle filosofie del contratto sociale, il patto narrativo non è un momento della microstoria della fruizione di un'opera, è una sua presupposizione per rapporto con il testo (spesso con l'oggetto libro stesso) ma nel caso più neutro e laboratoriale in

cui ci viene mandato un pdf senza titolo, si decide durante la lettura, o addirittura a posteriori. Il meccanismo stesso della fruizione cela forse al suo interno un potere impositivo. Ciò che succede, cosa sappiamo di ciò che succede all'interno del mondo del testo, sarà frutto di scelte che pilotano la nostra cooperazione interpretativa, che è un po' come cooperare con le forze dell'ordine che hanno più potere di noi. Questa idea la si vede emergere in Remo Bodei quando scrive: "si direbbe che scrittura ed autorità abbiano proceduto storicamente di pari passo, appunto perché anche l'autorità, come la scrittura, è *indiscutibile*. Ad entrambe non si può replicare direttamente." (Bodei 1984: xiii)

Secondo Michel Chaouli, questa passività può procurare sia piacere che frustrazione, altrimenti i testi metanarrativi che trasgrediscono la legge dell'impossibilità di intervenire nella finzione non sarebbero così frequenti (Chaouli 2005). Per Françoise Lavocat, l'impossibilità di intervenire nella finzione e il mix di piacere e insoddisfazione che ne deriva modellerebbero la risposta empatica tipica della situazione finzionale (Lavocat 2016).

Uno fra i più radicali in questa prospettiva è Espen Aarseth che nella sua concezione di *Cybertext*, sottolinea quanto l'utente di un testo videoludico sia quasi addirittura in pericolo quando legge (Aarseth 1997: 3-4). In pericolo di perdere per sempre una linea di sviluppo della storia che sta giocando. Nel caso della *detective fiction* ovviamente non si parla sempre (a dire il vero raramente) di ipertesti o videogiochi in cui una scelta del giocatore preclude attivamente scenari della finzione poliziesca. Tuttavia, l'aver prestato attenzione a qualcosa invece di un'altra può condurci *down the garden path* con estrema facilità, portandoci a credere in un finale che non avrà. Allo stesso modo, nella nostra epoca ricca quanto altre di attaccamento affettivo parasociale alle finzioni, la morte di un personaggio in una serie può essere la scusa per un reclamo su social network, un *headcanon* o una *fanfiction*. La delusione può agire nel mondo della cultura partecipativa in modi in cui la lettrice di Asimov non poteva, o almeno non alla stessa velocità.

La si accetta e si legge o non la si accetta e non si può leggere. È un abbandono di un nostro potere immaginativo a quello di qualcun altro, il semiologo direbbe del testo stesso. Io credo che sia proprio questo rapporto a volte sottilmente doloroso a generare una serie di effetti come la cultura partecipativa, la fanfiction, gli apocrifi di Holmes, l'indignazione della lettrice di Asimov e dell'esclamazione di Pynchon, persino il tipo che urla al cinema che l'assassino è dietro la porta o il libro lanciato contro il muro. Sono dinamiche di negoziazione tra

l'acquisto e il rilascio del controllo sulla fantasia. Sono tutte ribellioni alle regole di un mondo che varia di volta in volta e a cui dobbiamo rimetterci se vogliamo sapere come va avanti, per le sue regole e non per le nostre. Regole che ci possono far arrabbiare, stimolarci, o a cui possiamo abbandonarci rilassati sulla nostra carrozza a farci raccontare, sereni e rapiti, cosa è vero laggiù e cosa non lo è.

## Bibliografia

- Aarseth, E. (1997), *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- Ascari, M. (2007), *A Counter-History of Crime Fiction: Supernatural, Gothic, Sensational*, New York, Palgrave MacMillan.
- Asimov, I. (1968), "Introduction", in *Asimov's Mysteries*, New York, Dell.
- Asimov, I. (1987), "Fact and Fiction", in *Asimov's Science Fiction*, Vol 11., No. 4, April. pp. 4-8.
- Asimov, I., ([1987] 1989), "Science Fiction Mysteries", in *The Tyrannosaurus Prescription and 100 Other Essays*, New York, Prometheus. pp 225-227.
- Asimov, I. (1991), "Introduction", in *Caves of Steel*, New York, Bantam.
- Barzun, J., (1980), "Detection and the Literary Art", in *Detective Fiction: A Collection of Critical Essays*, Winks, Robin, W. (Ed.), Englewood Cliffs, NJ, Prentice-Hall. Pp. 144-153.
- Bodei, R. (1984), "Introduzione all'edizione italiana", in Blumenberg, H., *La leggibilità del mondo: Il libro come metafora della natura*, Milano, Il Mulino.
- Chaouli, M. (2005), "How interactive can fiction be?", *Critical Inquiry*, vol. 31, no 3, p. 599-617.
- Clarke, A. C. (1973), *Profiles of the future: an inquiry into the limits of the possible* (Rev. ed.). New York London: Harper & Row.
- Doyle, A. C. ([1887] 2015) *A Study in Scarlet*, in *Sherlock Holmes: The Novels*, Londra, Penguin.
- (1890), *The Sign of the Four*, London, Spencer Blackett.
- Doyle, A. C. (2005), *The Adventure of the Copper Beeches*, in *The New Annotated Sherlock Holmes*, Leslie S. Klinger (Ed.) (2 Vols .), New York, NY, W.W. Norton. pp. 351-383.
- Eco, U. (1980), "Horns, Hooves, Insteps: Some Hypotheses on Three Types of Abduction", in *The Sign of Three: Dupin, Holmes, Peirce*, Eco, Umberto,

- Sebeok Thomas (Ed.), Bloomington, Indiana University Press.
- Eco, U. (2018), *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Milano, La Nave di Teseo.
- Eco, U. ([1979] 2020), *Lector in Fabula: La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milano, La nave di Teseo.
- Freedman, C. (2000), *Critical Theory and Science Fiction*, Middletown, Wesleyan University Press.
- Genette, G., Gorman, D., (2001) ““Vraisemblance” and Motivation”, in *Narrative*, Vol. 9, No. 3, Columbus, OH, Ohio State University Press, Oct., pp. 239-258.
- Ginzburg, C. (1989), *Clues, Myths and the Historical Method*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- Haycraft (1941), *Murder for Pleasure: The Life and Times of the Detective Story*, New York, Appleton-Century.
- Iser, W. (1978), *The Act of Reading: A Theory Of Aesthetic Response*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- Knox, R. (1929), “Ten Rules for a Good Detective Story”. *Publishers Weekly*. Vol. 116, no. 14. 5 October. p. 1729.
- Lavocat, F., (2016), *Fait et fiction: pour une frontière*, Paris, Seuil, Epub version.
- Lewis, D. (1978) “Truth in Fiction”, in *American Philosophical Quarterly*, Vol. 15, No. 1, January, Champaign, IL, University of Illinois Press.
- Messac, R. ([1929] 1975), *Le “Detective Novel” et l’Influence de la Pensée Scientifique*, Ginevra, Slaktine Reprints.
- Morson, G. S. (1994), *Narrative and Freedom: The Shadows of Time*, New Haven, Yale University Press.
- Orlando, F. (2017), *Il soprannaturale letterario: Storia, logica e forme*, Milano, Einaudi, Edizione ebook.
- Pynchon, T. (1984), “Is it O.K. to be a Luddite?”, in *New York Times Book Review*, 28 October. < <https://www.nytimes.com/1984/10/28/books/is-it-ok-to-be-a-luddite.html> > 19/07/2024.
- Van Dine, S. S. (1928). “Twenty Rules for Writing Detective Stories”, in *The American Magazine*. Vol. 106 1 September. pp. 129-131.
- Tanni, V. ([2023] 2024). *Exit Reality: Vaporwave, Backrooms, Weirdcore, and Other Landscapes Beyond the Threshold*, Ljubljana, Nero and Akisoma.
- Tolkien, J.R.R. (1977). *Il Signore degli Anelli*. Milano: Rusconi.
- Truzzi, M., (1980), “Sherlock Holmes: Applied Social Psychologist”, in *The Sign of Three: Dupin, Holmes, Peirce*, Eco, Umberto, Sebeok Thomas (Ed.), Bloomington, Indiana University Press.



## 2. FILOTTETE NELL'IPERSPAZIO

Roberto M. Danese

Università degli Studi di Urbino Carlo Bo

### Abstract

The myth of Philoctetes, immortalized in Sophocles' tragedy, is revived in an intriguing science fiction *noir* by Robert Silverberg, where every variation and every change harmonizes perfectly with the themes of the Greek myth. A web of references and rewritings sees Silverberg's work also dialogue, through Sophocles, with Heiner Müller's painful tragic theater.

νόσω καταστάζοντα διαβόρω πόδα:  
 ὅτ' οὔτε λοιβῆς ἡμῖν οὔτε θυμάτων  
 παρῆν ἐκήλοις προσθιγείν, ἀλλ' ἀγρίαις  
 κατεῖχ' αἰὲν πᾶν στρατόπεδον δυσφημίαις,  
 βοῶν, στενάζων

(Soph., *Phil.* 7-11)

οἶκον μὲν ὄρᾳς τόνδ' ἀμφίθυρον  
 πετρῖνης κοίτης

(Soph., *Phil.* 159-160)

Qualcuno ci ha insegnato che le grandi storie del passato persistono perché continuiamo a raccontarcele ogni volta a modo nostro, facendole diventare spesso storie del tempo che viviamo. Così può accadere che la *Dinasty* giulio-claudia di Tom Holland (Holland 2015) finisca per assomigliare agli intrighi di *House of Cards* (Bettini 2017) e la lingua di Virgilio o quella di Dante possano trasformarsi nel linguaggio filmico di *Roma città aperta* (Godard 1998). Ma il confine tra *fiction* e realtà era tenue già nel mito classico, in continua tensione fra straniamento ed empatia. Nell'antichità gli eroi mitici così come i personaggi storici, che poi mito sono diventati, fluttuavano tranquillamente fra religione, storia, filosofia, politica e puro *entertainment*. L'onda lunga del postmoderno ha forse definitivamente incrinato le barriere fra i generi, fra i linguaggi, fra temi alti e temi bassi, modificando, ma non cancellando le categorie critiche con cui possiamo vagliare la nostra cultura. L'antropologia del mondo antico ha poi fatto crescere in noi l'acume per le differenze e ci ha consentito di scoprire im-

portanti denominatori comuni fra le culture del presente e quelle del mondo greco-romano: uno sguardo da lontano indispensabile per capire chi siamo, ma soprattutto come siamo arrivati a essere ciò che siamo. Così il tempo del mito sta davanti ai nostri occhi e lo vediamo ondeggiare distante, ora nitido ora confuso nella nebbia della storia come un foulard agitato dal vento. Ma il tempo del mito è anche dietro le nostre spalle, nelle storie e nei mondi che non ci sono stati e non ci sono ancora, in quegli orizzonti possibili che solo la voce narrante dell'immaginazione può disegnare per noi. Come diceva Fellini a proposito del *Satyricon*, i frammenti di un passato antico e avvolto nell'immaginazione del mito è per noi più simile alla fantascienza che non alla storia, anche se, alla fine, questi racconti cupi e inventati parlano di noi.

Lemnos, un labirinto, Cloto, Lachesi, Atropo... sì, le Moire. Siamo in un manuale di mitologia greca? No, e non ci troviamo né sull'Olimpo né sulla Terra. Se proprio cerchiamo un punto di riferimento, siamo almeno novanta anni luce lontani dal nostro pianeta. E Lemnos non è un'isola abitata da donne che avrebbero bisogno di un buon deodorante, ma un pianeta che alla Terra assomiglia: l'aria è abbastanza respirabile; un po' troppo azoto e troppo poco ossigeno, ma ci si sopravvive. Cloto, Lachesi e Atropo appaiono invece di sera nel cielo di Lemnos: sono le sue tre lune. Su Lemnos l'unica costruzione visibile è un enorme labirinto, ma non l'ha fatto Dedalo. È opera di una razza sconosciuta di alieni, scomparsi quasi un milione di anni prima da queste lande ora deserte. Nel labirinto ci sono segni di vita. Strani mammiferi ne popolano i meandri e nel suo cuore abita qualcuno. Non è un mostro sanguinario come il Minotauro, è un uomo, un eroe solitario un po' *dark*, che si chiama Dick Muller. Muller vive lì da nove anni. Ha imparato a conoscere le trappole e gli inganni letali che si nascondono in ogni zona del labirinto. La sconosciuta civiltà aliena l'ha costruito per funzionare in eterno come macchina di morte: i resti di esseri intelligenti che hanno sfidato i suoi misteri stanno lì, in bella vista; le carcasse degli animali uccisi vengono invece fatte sparire da arcani marchingegni che preservano e rigenerano da millenni la struttura. Ma perché Muller vive solitario su Lemnos? Quale segreto lo tiene così remoto dal genere umano? Ha scelto questa sorte oppure l'ha subita? Forse tutte e due le cose. Ma questo lo sapremo più avanti.

Ora è notte e lo strano eremita di Lemnos sta cacciando: ha bisogno di cibo. Un rumore. Un rumore che egli non sentiva da anni, ma che gli è familiare. Un'astronave terrestre sta approdando sul suo pianeta. Rabbia, fastidio, sofferenza, ecco cosa prova.



Muller, come tutti gli eroi che si rispettino, ha un cantore che con i suoi *mythoi* ci fa abitare meglio questa storia. Ascoltiamone la voce :

He wanted to do nothing with Earth or Earthmen. [...] They would not reach him, he decided. They would die in the maze, and their bones would join the million-year accumulation that lay strewn in the outer corridors. And if they succeeded in entering, as he had done- Well, then they would have to contend with him. They would not find that pleasant. [...] Pain hammered at his skull. After nine years he was no longer alone on this world. They had soiled his solitude. Once again, Muller felt betrayed. He wanted nothing more from Earth than privacy, now; and even that they would not give him. But they would suffer if they managed to reach him within the maze. If. (Silverberg 1968)

Chi sono gli uomini che vengono a interrompere l'astiosa solitudine di Muller?

Come in controcampo subito ci appaiono. È una pattuglia capitanata da Charles Boardman, uno che conosce bene l'esule di Lemnos ed è arrivato lì proprio per lui, per riportarlo sulla Terra. Non sarà facile. Boardman conosce bene l'odio di Muller, tuttavia possiede le temibili armi dell'astuzia, dell'inganno, della dissimulazione. Anche il suo aspetto è fallace: egli ha ormai ottant'anni, ma da quaranta ha scelto di sembrare un cinquantenne e non gli serve il fisico da ragazzo che le evolute tecnologie umane potrebbero dargli:

Early in his career Boardman had chosen to simulate his authentic ageing. Call it an investment; what he forfeited in chic he gained in status. His business was selling advice to governments, and governments preferred not to buy their counsel from men who looked like boys. Boardman had looked fifty-five years old for the last forty years, and he expected to retain that look for strong, vigorous early middle age at least another half a century. Later, he would allow time to work on him again when he entered the final phase of his career. He would take on the whitened hair and shrunken cheek of a man of eighty and pose as Nestor rather than as Ulysses. [...] Boardman had never had the wish to command; he preferred a more subtle exercise of power. (*Ibid.*)

Un ragazzo però lo accompagna, lui sì giovane e bello, Ned Rawlins, alla prima importante missione nell'iperspazio. Boardman lo ha scelto perché è il figlio di quello che fu il migliore amico di Muller, dunque l'unico che può far breccia nel cuore indurito dell'esule.

Ora possiamo entrare nei ricordi di Dick Muller e capire perché vive chiuso nel labirinto di Lemnos. La causa indiretta del suo esilio è stato proprio Char-

les Boardman. Anni prima l'astuto diplomatico l'aveva indotto ad accettare una missione molto rischiosa: bisognava andare sul pianeta Beta Hydri IV per studiare una pericolosa razza di alieni dotati di intelligenza simile a quella umana. Muller sapeva che forse non avrebbe fatto più ritorno, ma la sua ambizione ha scelto per lui. Nessun rimpianto per ciò che lasciava sulla Terra. Così è partito, è riuscito a tornare ed è stato accolto da eroe. La gloria ha però sempre un prezzo, talvolta molto alto. Dick ha portato in sé da Beta Hydri IV un male invisibile, una piaga dello spirito, un'interiore effervescenza che irradia malessere verso gli altri, trasmette disagio e repulsione a chiunque gli si avvicini. Nemmeno le persone che lo amano possono sopportare anche pochi secondi passati accanto a lui. Capisce di essere ormai un paria, un emarginato, perciò sceglie di esiliarsi in un mondo lontano, dove nessuno l'avrebbe mai cercato:

He was simply a man with a loathsome affliction, an abomination in the sight of his fellow mortals, and doubtless Earth felt itself well rid of him. [...] They would hardly make an effort to come looking for someone so odious to them. (*Ibid.*)

Ma c'è una ragione superiore, la spietata necessità dei più, che può cancellare il diritto di un uomo alle proprie scelte, anche il diritto al dolore e all'odio. Dopo nove anni, la Terra, che aveva fatto volentieri a meno di Muller, ha nuovamente un disperato bisogno di lui. Il genere umano è minacciato da una specie di alieni particolarmente evoluti: sono creature gigantesche, incapaci dei più semplici movimenti del corpo, ma in grado di dominare telepaticamente gli altri esseri e di renderli schiavi. La mefitica energia mentale di Muller, quella forza repellente che lo ha trascinato nella desolazione di Lemnos, diventa ora la sola speranza di salvezza per i suoi simili, l'unica arma per contrastare la forza telepatica dei nuovi alieni.

Muller si è volontariamente disperso in un'altra galassia, cancellando ogni traccia di sé, ma Boardman sapeva come trovarlo: non appena la "malattia" si era manifestata, non era stato forse lui, subdolamente, a rammentare a Dick il labirinto di Lemnos? Ora ha raggiunto la sua "preda", ma deve nascondersi nella stessa ombra che grava sul passato di Dick: guiderà Ned dentro il ferale nascondiglio di Muller e, come un burattinaio che muove lunghissimi invisibili fili, gli suggerirà fallaci parole che convincano il reietto a tornare sulla Terra.

Ned non è però un inerte ingranaggio nelle mani di Boardman e qualcosa in ciò che sta facendo lo disgusta profondamente, come un odore nauseabondo di menzogna:

Boardman vehemently shook his head: “[...] He’s got to come out of that labyrinth of his own free will, Ned, and that means we have to trick him with false promises. I know it stinks. The whole universe stinks, sometimes. Haven’t you discovered that yet?” “It doesn’t *have* to stink! [...] Is that the lesson you’ve learned in all those years? The universe doesn’t stink. Man stinks! And it does it by voluntary choice because he’d rather stink than smell sweet! We don’t *have* to lie. We don’t *have* to cheat.”<sup>1</sup> [...]

“If we don’t compromise ourselves and trick Dick Muller, we may be setting in motion a new spin of the machine that will destroy all of humanity - and that would stink even worse”. (*Ibid.*)

Raggiungere il centro del labirinto è periglioso e costa molte vite, ma alla fine Ned e Muller si trovano faccia a faccia. Dick non lo uccide subito, perché è il figlio di Stephen Rawlins, il caro amico scomparso, ma, come tutte le persone e i ricordi più cari, lo vuole lontano da sé:

“I’m a very sick man, and I want to be alone” “Sick?” “Sick with a mysterious inward rot of the soul.” (*Ibid.*)

Lievi scalfitture cominciano tuttavia a incrinare la corazza di diffidenza che avvolge Muller. Quel ragazzo ha diritto a una spiegazione -pensa- deve sapere che l’orribile morbo che mi devasta l’anima, che mi tiene lontano dai miei simili è l’inevitabile conseguenza di una colpa, di una mia colpa. Questa colpa ha un nome, quello che solo gli antichi Greci hanno saputo trovare:

Do you know your Greeks, too? When a man overreaches himself, the gods cast him down. It’s called *hybris*. I had a bad case of it. When I dropped through the clouds to visit the Hydrans, I felt like a god. Christ, I *was* a god. And when I left, up through the clouds again. To the Hydrans I’m a god, all right. I thought it then: I’m in their myths, they’ll always tell my story. The mutilated god. The martyred god. [...] You see, the truth is, I wasn’t a god, only a rotten mortal human being who had delusions of godhood, and the real gods saw to it that I learned my lesson. [...] And then I came back to Earth. Hero and leper all at once. [...] And that’s why I say that man must be the most despicable beast in the whole universe. He can’t even take the reek<sup>2</sup> of his own kind, soul to soul! (*Ibid.*)

---

1 I corsivi sono miei. Il rapsodo delle gesta di Muller deve avere una particolare predilezione per la parola *stink*: forse è una parola chiave.

2 Anche il termine *reek* rientra nella sfera semantica del cattivo odore e come *stink* viene usato dal rapsodo per simboleggiare le parti più oscure dell’animo umano.

Ned continua a mentire a Muller, ma col sapore amaro della menzogna sulle labbra. In fondo al cuore comincia a sentire pietà per quell'uomo dalla tragica consapevolezza delle proprie colpe e della propria disgrazia, un uomo colmo d'odio, un uomo che a quell'odio ha pieno diritto: "He's full of hate. It trickles out of him everywhere. [...] I've never seen such hate in one man." (*Ibid.*)

Quale altro inganno si dovrà scovare per non sprofondare in quella palude di astio?

La mente fredda e calcolatrice di Boardman insinua nelle orecchie di Ned la proposta più fallace e sordida che si possa offrire a un uomo disperato: bisogna illudere vanamente Dick che sulla Terra il suo male potrà essere guarito.

Ma non sarà facile convincere Muller, un eroe che si crede segnato da una nemesi quasi divina, un eroe tragico che sa quanto sia inutile e pericoloso provare a svolgere un filo già avvinto intorno al fuso delle Moire:

I believe in destiny, boy. In compensating tragedy. [...] The gods don't deal out temporary tragedies. They don't take back their punishments after a few years. Oedipus didn't get his eyes back. Or his mother. They didn't let Prometheus off the rock. They. (*Ibid.*)

Ned trova però le parole giuste, parole che questa volta non arrivano da Boardman attraverso l'auricolare, parole che non vengono dalla vita, ma trovano vita nella poesia:

"You aren't living a Greek play" Rawlins told him [...] "Maybe the gods have decided that you've suffered enough. And so long as we're having a literary discussion - they forgave Orestes, didn't they?" (*Ibid.*)

Muller scivola a poco a poco nella trappola, si convince a tornare. Il ragazzo ha compiuto la sua missione, ma non riesce a superare il ribrezzo per il disumano cinismo con cui Boardman ha sfruttato il dolore di Muller, negandogli ogni possibilità di libera scelta. Ned sceglie allora la ribellione: a Muller consegna la verità e un'arma, per uccidere e per uccidersi, per decidere.

L'armonia deterministica dell'universo, l'ineluttabilità di ciò che sembra scritto nel destino sono vinte dal tenue e coraggioso barlume di pietà di un

ragazzo che ha restituito a un uomo il libero arbitrio.<sup>3</sup> Sarà proprio questo a convincere Muller ad aiutare la sua gente.

Ovviamente l'impresa di Muller salverà la civiltà dei terrestri e lo porterà a un'inaspettata guarigione, come anche alla decisione di tornare su Lemnos, lontano da quell'insopportabile odore di umanità che ha funestato la sua vita. Moderni cantori rimescolano sempre le stesse carte, ma cambiano le strategie del gioco narrativo e costruiscono tempi mitici che decifrano il sentire del nostro tempo.

Muller è un Filottete postsofocleo piagato dal destino non per accidente, ma per alcune sue scelte ben precise, che possono anche essere lette come colpe: lui stesso si attribuisce il peccato di *hybris* per aver voluto seguire un'ambizione sfrenata che lo avrebbe reso simile a un dio e riconosce dunque la propria disgrazia come una sorta di scotto da pagare.<sup>4</sup> Boardman, un Odisseo che non vuole ancora essere Nestore,<sup>5</sup> lo ha scaltramente guidato verso l'emarginazione, ma alla fine è stato lui, Muller, a voler partire per Beta Hydri IV ed è stato sempre lui a scegliere l'esilio di Lemnos. Perciò costruisce contro i suoi simili un muro d'odio, che trova la sua naturale identificazione nelle architetture mortifere del Labirinto.<sup>6</sup> E più interessante ancora è l'interpretazione che Muller dà della propria "malattia". Nella sua sto-

3 Abbiamo visto che ai primi segni di insofferenza di Ned, Boardman aveva a lungo discettato sull'impossibilità di usare il libero arbitrio nella macchina dell'universo. Alle sue considerazioni sulla "puzza" dell'universo aveva poi aggiunto: "He [*scil.* Muller] was drawn into the machinery of the universe and got ground up. Now we're having a second clash of parts, equally inevitable, and we have to feed Muller through the machine a second time. He's likely to be chewed again -which stinks- and in order to push him into a position where that can happen, you and I have to stain our souls a little -which also stinks- and yet we have absolutely no choice in the matter".

4 Servio, *ad Aen.* III 402, ci fa capire che Filottete avrebbe rotto il giuramento di non rivelare il luogo del rogo di Eracle sul monte Eta. Proprio nel corso del viaggio verso Troia, giunti gli Achei sull'Eta, egli *cum acriter ad indicandum sepulcrum eius cogeretur, pede locum percussit, cum nollet dicere*. Perciò *pergens ad bellum cum exerceret sagittis, unius casu vulneratus est pedem, quo percussit tumulum*. Dunque un Filottete colpevole che, per la legge del contrappasso, si ferisce con le stesse frecce avvelenate che aveva ricevuto da Eracle in cambio del silenzio sulla sua sepoltura. Insomma, qualunque sia la causa contingente della ferita (freccia o serpente), dietro c'è sempre una colpa.

5 Boardman, come abbiamo visto, si paragona esplicitamente prima a Odisseo e poi a Nestore, che sono i due eroi che menzionano Filottete nell'*Odissea*. Nestore (III 188-190) ne rammenta il ritorno felice in patria assieme a quello dello stesso Neottolemo; Odisseo (VII 219-220) ne ricorda invece l'assoluta eccellenza come arciere. Questi due elementi ritornano ovviamente in Sofocle e vengono riutilizzati da Silverberg, che trasforma l'abilità con l'arco di Filottete nell'eccezionalità psicologica di Muller. Molto interessante è anche la mutazione fisica di Boardman allo scopo di non farsi riconoscere subito da Muller. Ricordiamo che, secondo quanto ci dice Dione Crisostomo (*Or.* 52, 12 e *Or.* 59, 2-4; cf. Eur., *Phil.*, F 789b (2) Kannicht) e che sembrerebbe confermato dai frammenti papiracei (POxy 2455, l. 261; cf. Eur., *Phil.*, test. iii a, v. 16 Kannicht), nel *Filottete* di Euripide, diversamente da quello di Eschilo e di Sofocle, Odisseo sarebbe stato mutato nel fisico e nella voce da Atena perché Filottete non lo riconoscesse. Secondo Dione (*Or.* 52, 13) Euripide avrebbe inserito questo particolare a imitazione di Omero.

6 La grotta di Filottete è il luogo di relegazione nella natura selvaggia, un luogo ambiguo, con più entrate, dove il reietto può tendere facilmente le sue trappole agli intrusi. Il Labirinto è analogamente il luogo ingannevole dove l'uomo nasconde la parte più turpe di sé: tanto il Minotauro, frutto di amori mostruosi, quanto Muller, che è "rotten human being who had delusions of godhood". Cfr. Vidal-Naquet (1976: 152-157), al di là della discussa e discutibile interpretazione globale della versione del mito presentata nella tragedia sofoclea.

ria molte volte abbiamo trovato la parola *stink*, quasi sempre in senso metaforico. Questo richiama implicitamente e costantemente al lettore uno dei tratti distintivi della maschera tragica di Filottete, ma il suo valore figurato spinge anche verso una lettura più profonda e amara della vicenda. Boardman, uomo senza troppi scrupoli e anche senza troppi valori, giustifica il proprio spietato cinismo con l'ineluttabile determinismo dei meccanismi che governano l'universo: se certe scelte 'puzzano' è perché il sistema in cui esse sono concepite, cioè la macchina dell'universo, 'puzza' a sua volta e in esso non c'è speranza, non c'è libero arbitrio.

Da un punto di vista diverso anche Muller pensa qualcosa di simile. Sa che non avrebbe mai rinunciato ad andare incontro a un destino tragico, perché portava in sé l'ambizione sfrenata che conduce l'uomo alla rovina. La sua piaga, la 'puzza' psicologica che irradia in modo insopportabile verso gli altri esseri umani, è in realtà la rivelazione del marcio e del corrotto che tutti hanno dentro, ma che solo lui è in grado di mettere allo scoperto: "I'm the skull beneath the face, boy. I'm the hidden intestines. I'm all the garbage we pretend isn't there, I'm the filthy animal stuff, the lusts, the little hates, the sicknesses, the envies. And I'm the one who posed as a god. *Hybris*. I was reminded of what I really am". Perciò la sua sorte è segnata come quella di Edipo o di Prometeo.

Ned però si ribella a una sorte già scritta, che priva l'uomo della capacità di scegliere, e lo fa aiutandosi ancora una volta col mito greco: certo, le punizioni divine sono irrevocabili, ma qualche volta anche gli dèi possono perdonare, possono pensare che un uomo abbia sofferto abbastanza, come è successo con Oreste. Perciò, Ned, come Neottolemo, riporta in vita la pietà, il senso di giustizia, il rispetto per chi soffre, tradendo il dovere verso lo Stato. Così il vero *deus ex machina* di questa vicenda è la riscoperta dei valori positivi dell'essere umano, che Muller intravede in Ned. Questo lo porterà a lasciare l'eremo di Lemnos per andare verso la sua ultima impresa e questo gli consentirà di liberarsi della putredine spirituale che portava in sé da anni. Tutto comincia e finisce dentro Dick e dentro Ned. Qui non c'è un arco magico da contendere a Filottete: è Filottete stesso, il reietto, l'appestato, che grazie alla sua piaga purulenta salverà l'uomo; perché Filottete è un arcaico antieroe *noir*, amareggiato dalla sorte e carico di risentimento verso il mondo, fuori dagli schemi e dalla cultura, integrato nella natura selvaggia e pericolosa, egli stesso ferino e violento, gettato ai margini della società, evitato da tutti per le sue colpe e per la sua disgrazia, ma l'unico in grado di risolvere un dramma senza apparente via d'uscita e quindi di salvare un intero popolo, quello stesso popolo che l'aveva tradito e scacciato.

Un'ultima considerazione, forse una suggestione. Perché Robert Silverberg, il "cantore" più volte evocato, chiama Müller il suo Filottete? Nel 1950 il drammaturgo della DDR Heiner Müller aveva cominciato a lavorare sul mito di Filottete, scrivendo su di lui una poesia "stalinista" (Fornaro 2010: 187-188) in cui "la vittima è dalla parte del torto" (Müller 2003: 188; e Fornaro 2010: 187). Fra il 1958 e il 1964 Müller compone un dramma intitolato *Philoktet*, censurato e non rappresentato, pubblicato nel 1965 e andato in scena solo nel 1968 a Monaco, nella BRD. Heiner Müller vede in Filottete la propria vicenda di intellettuale non organico, espulso dal sindacato degli scrittori, emarginato dallo Stato in nome di un interesse superiore e insieme il fallimento dell'utopia socialista, una disillusione che gli porterà via anche la moglie, la poetessa Inge Schwenkner, che si suiciderà nel 1966<sup>7</sup>. Nel 1968 il mondo occidentale può finalmente conoscere il bellissimo e durissimo *Philoktet* di Müller; nello stesso anno Silverberg reinventa il suo Filottete e lo chiama Muller...

## Bibliografia

- Bettini, M. (2017), *Domus of Cards. L'identikit del potere nei grandi romanzi sull'Impero romano*, in "La Repubblica" 42.61, 14/03/2017, pp. 34-35.
- Fornaro, S. (2010), *Officina Filottete. In margine al 'Filottete' di Heiner Müller*, in "Dionysus ex machina" I, pp. 186-200.
- Godard, J.L. (Dir.) (1998), *La Monnaie de l'absolu*, cap. 3(a). di *Histoire(s) du Cinéma*, Francia-Svizzera [regia e sceneggiatura di J.-L. Godard]
- Holland, T. (2015), *Dinasty. The Rise and Fall of the House of Caesars*, London, Little-Brown Group.
- Müller, H. (2003), *Krieg ohne Schlacht. Leben in zwei Diktaturen*, Köln.
- Silverberg, R. (1968), *The Man in the Maze*, "World of If" 18/5. [trad. it Silverberg, R. (19682), *La città-labirinto*, "Urania" 498].
- Silverberg, R. (1969), *The Man in the Maze*, New York, Avon.
- Silverberg, R. (2008), *L'uomo nel labirinto*, Roma, Fazi Editore.
- Vidal-Naquet, P. (1976), *Il Filottete di Sofocle e l'efebia*, in Vernant, J.-P. e P. Vidal-Naquet, *Mito e tragedia nell'antica Grecia* Torino, Einaudi, pp. 145-169.

---

<sup>7</sup> Il *Philoktet* contiene significative variazioni rispetto alla tragedia sofoclea, soprattutto nel finale, per le quali vedi Fornaro (2010,:193 sgg. e *passim*).





### 3. COLONNE SONORE ALIENE

Michele Bartolucci

Università degli Studi di Urbino Carlo Bo

#### Abstract

Rock and pop music, up to the soundtracks of science fiction films and TV series of the second half of the 20th century, have often been influenced by the hypothesis of contacts with extraterrestrials, represented according to stereotypes that are now part of popular culture, as in the case of the theme *Also sprach Zarathustra* by Richard Strauss, quoted in Kubrick's film *2001: A Space Odyssey*. In Spielberg's film *Close Encounters of the Third Kind*, communication between humans and aliens occurs through sequences of five sounds G(4) - A(4) - F(4) - F(3) - C(4), considering the music is the most effective linguistic tool, universally understandable, even at an intergalactic level as Kepler had already intuited in his *Harmonia Mundi*. The same sequence of sounds from *Close Encounters*, albeit varied, is taken up by John William in *E.T. the Extra-Terrestrial*, and in the most disturbing *Star Wars* soundtrack.

*"Were did these sounds come from?"*

Steven Spielberg: *Close Encounters of Third Kind*

Nonostante la diffusione nell'immaginario collettivo di racconti relativi a conquiste spaziali, a contatti con mondi alieni in ambientazioni futuristiche, pochi sono gli studi riguardanti l'impatto di tali temi sulla musica a partire dalla seconda metà del '900, dalle colonne sonore di film e serie TV di genere fantascientifico, al rock punk e metal, al pop, fino alla techno anni '90. I resoconti di avvistamenti di UFO, i misteriosi cerchi nei campi di grano, l'ipotesi di vita batterica su Marte, le immagini provenienti dal Cosmo del telescopio Hubble, la scoperta delle onde gravitazionali hanno contribuito ad alimentare l'interesse del pubblico per l'esplorazione dello Spazio associato alla possibilità di incontri con mondi alieni, in cui convivono sentimenti di attrazione/paura verso l'ignoto e il non identificato.

D'altra parte nel corso della storia, esseri mitologici, dei e dee, demoni, angeli, fate, vampiri, mostri e una miriade di altre chimere hanno radicato l' "alieno" nella cultura popolare occidentale (McLeod 2003: 337-338). Tali fantasie hanno accresciuto la produzione di romanzi, film, televisione, fumetti, videogiochi, videoclip di genere fantascientifico.

La musica, in generale, ha la funzione di coinvolgimento emotivo, di collegamento degli ascoltatori tra il mondo reale e quello fantastico, verso un futuro sempre sfuggente e incognito, dove la presenza aliena ci estranea dai nostri luoghi ma ci è utile per comprendere il posto in cui viviamo nel tempo presente. Allo stesso tempo il suono inteso come “numero”, la “vibrazione” come fenomeno fisico universale, è considerata nella *fiction* come la cifra linguistica più idonea per comunicare con gli esseri di altri mondi intergalattici, sia in positivo, sia in negativo.

Un altro aspetto è l'utilizzo di temi alieni e tecno-futuristici nella musica pop allo scopo di puntare l'attenzione su varie ideologie e identità anticonformiste, dalle discriminazioni di genere, al razzismo, all'integrazione, nel tentativo di evidenziare l'“altro” che trascende le divisioni di razza, genere, preferenza sessuale, religione o nazionalità (*Ibidem*).

### 3.1. Ascoltare il Cosmo

La scoperta nel 2015 delle onde gravitazionali, increspature spazio-temporali che si propagano in modo simile alle onde sonore, ha dato vita a progetti avveniristici riguardo all'ascolto dello Spazio, come il progetto definito Einstein Telescope (Giazotto 2018: 82).<sup>1</sup>

A partire dal 2030, gli interferometri di ultima generazione, come Advanced Virgo, Advanced LIGO, KAGA, avranno raggiunto livelli fantascientifici di sensibilità. Inoltre nel 2034 è previsto il lancio di LISA (Ivi: 83-84),<sup>2</sup> l'osservatorio europeo che potrà rilevare segnali molto deboli e sarà sensibile alle basse frequenze provenienti dallo Spazio. L'obiettivo sarà quello di arrivare a percepire tracce di onde primordiali generate dal Big Bang, la voce creatrice dell'Universo:

È soltanto con queste grandi orecchie, nel silenzio più assoluto che si possa immaginare, che è possibile ascoltare la musica dell'universo: il cinguettio di due buchi neri, il canto regolare di una pulsar, l'acuto di una supernova, il lontano boato del Big Bang (Ivi: 11).

Il mito della musica delle Sfere Celesti, quando gli antichi pensavano che il Cosmo fosse regolato da un sistema armonico non udibile, ha assunto un nuo-

1 Einstein Telescope è uno strumento che servirà a rilevare le onde gravitazionali che arrivano sulla Terra dallo spazio profondo. Si tratta di una grande infrastruttura sotterranea, isolata dai rumori di fondo provocato sia dalle onde sismiche, sia dalle attività umane, che consentirà di creare le condizioni di silenzio tale da poter percepire le più minime informazioni provenienti da più messaggeri cosmici: onde gravitazionali, radiazione elettromagnetica, neutrini.

2 Questo strumento sarà in grado di osservare stelle binarie in rotazione tra loro, scontri tra buchi neri galattici che si svolgono su scale temporali molto più ampie di quelle osservate attualmente.

vo senso alla luce di queste scoperte scientifiche. La questione della udibilità dell'Universo era stata indagata da Giovanni Keplero nella sua opera del 1609 *Harmonices Mundi*, frutto di rigorose osservazioni dei fenomeni celesti, dove tenta di dimostrare la connessione tra le leggi del moto dei pianeti e i rapporti numerici tra gli intervalli musicali, già sperimentate dai pitagorici e dalla filosofia di Platone.

Keplero cercava di dare un fondamento scientifico al concetto di “musica delle sfere”, secondo cui l'orbita ellittica di ogni pianeta intorno al Sole, produrrebbe un suono identificabile che modulerebbe al variare della velocità, producendo un vero e proprio motivo musicale che sommato a quello degli altri pianeti originerebbe una immensa partitura polifonica. Le orbite dei pianeti inoltre rispondono a precisi rapporti numerici, gli stessi che determinano l'armonia dei suoni (Balbi 2007: 113-115)<sup>3</sup>, comune in qualsiasi parte dell'Universo.

Al di là delle speculazioni filosofiche, la musica delle sfere ora è una realtà tangibile e sperimentabile. Grazie alla moderna tecnologia è possibile “ascoltare” tracce di onde elettromagnetiche che ci giungono dall'Universo subito dopo il Big Bang, in quanto la natura delle oscillazioni prodotte nel plasma primordiale è del tutto simile alle frequenze provocate al passaggio di un suono nell'aria, tanto che i cosmologi adottano il termine *oscillazione acustica* riferita alle variazioni periodiche di densità del plasma primordiale (Ivi, pp. 122-126).

L'astrofisico Adalberto Giazotto<sup>4</sup> paragona il passaggio di un'onda gravitazionale a un suono:

L'analisi delle frequenze non lascia spazio a dubbi. Il segnale è così pulito che può essere convertito in suono: assomiglia a una pulsazione, a un battito cardiaco. [...], il suono diventa come il cinguettio di un uccello, ragion per cui in inglese è stato battezzato *chirp*. (Giazotto 2018: 88)

Nella speranza di trovare vita intelligente in altri pianeti nonostante le scarse probabilità, nel 1977 viene allegato al “corredo” delle due sonde spaziali del programma Voyager, il *Voyager Golden Record*, un disco di rame placcato d'oro in cui è registrato un messaggio destinato a ipotetici abitanti di altri mondi.<sup>5</sup>

3 Così come ogni suono trasmesso attraverso l'aria, ha origine da una vibrazione ondulatoria calcolabile, le radiazioni cosmiche di fondo “oscillano” nello Spazio a diverse frequenze misurabili. (Balbi 2007: 128-130).

4 Adalberto Giazotto (Genova 1940-Pisa 2017) è stato un astrofisico che ha dato vita al progetto VIRGO. Come Galileo, anche suo padre era musicista e musicologo, Remo Giazotto, famoso per la sua elaborazione del famoso *Adagio* di Albinoni. (Agrò 2019: 93)

5 La NASA ha inserito nel *Voyager Golden Record* informazioni sonore sul nostro pianeta, un saluto in 55 lingue, i suoni della natura, fino a una selezione di opere musicali di diverse epoche di 90 minuti. Esiste comunque

Lo scienziato e scrittore Carl Sagan coordinava la commissione incaricata a selezionare il materiale contenuto. Per poter utilizzare il disco, è stato ritenuto opportuno fornire procedure tecniche per assemblare uno strumento di ascolto, un po' come avviene nel suo best seller *Contact* (Sagan 2023), del 1985, in cui però sono gli alieni che inviano ai terrestri istruzioni su come costruire una macchina capace di viaggiare in tunnel spazio-temporali (*wormhole*), creati da civiltà extraterrestri particolarmente evolute.<sup>6</sup> Dal romanzo venne tratto il film di Robert Zemeckis del 1997, in cui la giovane astronoma Ellie Arroway, interpretata da Jodie Foster, intercetta dal radiotelescopio un segnale alieno proveniente dallo Spazio profondo. La protagonista è ispirata alla astrofisica Jill Turner, a capo del progetto Phoenix dell'istituto SETI (Search Extra Terrestrial Intelligence) con sede a Mountain View in California, che si occupa di ricercare altre forme di vita intelligente su altri pianeti attraverso l' "ascolto" di stazioni di radiotelescopi come quello in Arecibo in Porto Rico. In *Contact*, i messaggi provenienti dalla stella Vega si presentano come impulsi acustici che corrispondono a una sequenza di numeri primi e dunque sono segnali intenzionali di una civiltà tecnologicamente avanzata (Ivi: 83).

In realtà le onde radio provenienti dal Cosmo non sono udibili come si vorrebbe fare intendere nel film, tuttavia viene affrontato l'approccio con civiltà extraterrestri in modo più plausibile rispetto alla media dei film *hollywoodiani* sul tema, in cui vengono mostrati improbabili contatti diretti con gli alieni.

Resta significativa la scelta di utilizzare i suoni intesi come rapporti numerici riconoscibili in qualsiasi contesto naturale, come forma di comunicazione privilegiata con altre civiltà extraterrestri (Ivi: 116-118). Gli astrofisici infatti sostengono che le civiltà aliene potrebbero comunicare con il nostro pianeta attraverso l'uso della banda di frequenza all'idrogeno neutro, facilmente rilevabile per la ricchezza di questo elemento nell'universo (Ivi: 142),<sup>7</sup> ne è la prova l'equivoco del segnale identificato come *WOW!*, in realtà provocato dal passaggio di due comete.<sup>8</sup>

il problema della "percezione" degli extraterrestri dei suoni che gli umani riconoscono come musica (Agrò 2019: 82-86).

6 Nel 1979 l'astrofisico Kip Thorne, esperto di relatività e di onde gravitazionali, ha teorizzato il fenomeno del *wormhole*, una sorta di tunnel spazio-temporale che permette di connettere due punti molto distanti tra loro, rendendoli raggiungibili rapidamente. Thorne ha offerto la propria consulenza a film come *Contact* e *Interstellar* (Sagan 2023: 117)

7 La banda di frequenza dell'idrogeno neutro è 1420,4 Hz.

8 Nell'estate del 1977 l'astrofisico Jerry Ehman del SETI, rilevò un segnale cifrato come 6EQUJ5, proveniente dalla costellazione del Sagittario. Si pensò erroneamente a un segnale di comunicazione extraterrestre sulla

### 3.2. La musica nello *Space-movie*

A partire dagli anni '70 si inaugura un nuovo genere cinematografico di grande successo, lo *Space-movie*, film di ispirazione spaziale spesso tratti dai romanzi di fantascienza, conseguente alle imprese spaziali USA e URSS durante la Guerra Fredda, in cui si fa strada l'idea dell'Alieno come la trasposizione delle paure di minacce atomiche tra le due superpotenze contrapposte.

Il tentativo dei Marziani di distruggere il genere umano per conquistare il pianeta Terra nel film *War of the Worlds* del 2005, è da considerare come una critica alla politica europea di colonialismo.<sup>9</sup> Nel film diretto da Steven Spielberg l'attacco degli alieni era annunciato al suono sinistro di una terza minore, al contrario di ciò che avviene nel film-parodia di Tim Burton *Mars Attacks!* (1996), dove si scopre casualmente che la frequenza tonale di un vecchio motivo *country*, ha il potere di far esplodere gli alieni invasori; in questo caso la musica viene utilizzata come arma di difesa.<sup>10</sup>

*2001: A Space Odyssey*, capolavoro cinematografico di Stanley Kubrick uscito nel 1968 e ispirato al romanzo omonimo di Arthur C. Clarke, inaugura la stagione degli *Space-movie*, in cui la scelta dei brani musicali gioca un ruolo fondamentale, non solo come accompagnamento sonoro all'azione, ma come parte attiva nella creazione e/o distruzione dei contenuti delle scene.

Il sonoro è sempre protagonista, dal rumore ansiogeno provocato dal respirare l'ossigeno nella tuta dell'astronauta che combatte contro la macchina, al ritmo del *walzer* di Johann Strauss Jr. *An der schönen blauen Donau* op. 314, quando l'astronauta in bilico nel vuoto è alle prese con le complicate operazioni spaziali.

Ogni sezione del film, a partire dal titolo, ha una sua musica specifica. L'inizio del genere umano è commentato dal prologo del poema sinfonico *Also Sprach Zarathustra* di Richard Strauss; il salto temporale ci porta a 4 milioni di anni di distanza, con il ritmo ciclico del *walzer* di Johann Strauss, la danza delle astronavi e del pianeta Terra. L'immensità angosciante dello Spazio profondo viene evocato dalle musiche di György Ligeti, *Lux Aeterna*, *Athmospheres*, *Adventure* e il *Kyrie*. In particolare, il monolite è associato al *Requiem* di Ligeti, in

frequenza dell'idrogeno (Ivi: 87-88).

9 Il film è basato sul romanzo di H. G. Wells (1897) e ispirato al famoso radiogramma di Orson Wells. La prima versione cinematografica risale al 1953, del regista Byron Haski (Ivi:118-122).

10 Il suono utilizzato come arma non è un fatto così fantascientifico: basti pensare al "cannone sonico", un suono sibilante emesso ad alta frequenza che sarebbe stato usato illegalmente dal governo di Belgrado contro la manifestazione di protesta serba del 15 marzo 2025. Si veda l'articolo su Rainews: "Serbia, l'accusa dei manifestanti: usato cannone sonico", in: <https://www.rainews.it/video/2025/03/serbia-laccusa-dei-manifestanti-usato-cannone-sonico-la-polizia-smentisce-ue-indagare-0c1e72fa-d043-4822-a27e-d9777cf93b00.html>

cui il movimento delle voci maschili a cui si aggiungono man mano nuove voci e strumenti, raccontano qualcosa di delirante e mistico (Paulus 2009: 102-109).

Il film si conclude come era iniziato, con la fanfara di *Also Sprach*, in questo modo Kubrick crea la sensazione di struttura ciclica anche con la musica. L'inizio e la fine sono gli stessi, e questo crea la sensazione che una volta giunto alla fine possa ricominciare da capo (Ivi: 123-124).

Anche nel film di Spielberg *Close Encounters the Third Kind* del 1977, la musica di John Williams gioca un ruolo attivo nella narrazione, anzi le cinque note che compongono la melodia, accompagnata dalla gestualità utilizzata nel metodo Kodaly,<sup>11</sup> rappresentano l'unico linguaggio possibile per comunicare con gli extraterrestri. La musica fornisce un quadro di riferimento che si rivela più universale delle parole (Engel 1996: 378-380).

La principale strategia di Spielberg in questo film è quella di creare *suspense* mantenendo l'ambivalenza dei sentimenti dello spettatore nei confronti dei visitatori alieni: sono amichevoli o ostili? Questa dualità si riflette nell'armonia della partitura creata dal genio di Williams che stabilisce una polarità tra l'atonalità basata sul *cluster* nello stampo di Ligeti e la tonalità.

Utilizzando il tema del *Dies Irae*, un motivo culturalmente codificato come presagio di rovina imminente, Williams spinge lo spettatore ad aspettarsi il peggio.<sup>12</sup> L'atonalità è associata alla presenza misteriosa e inizialmente minacciosa degli alieni, ma alla fine lascia il posto a un fiorire celebrativo tonale una volta che i visitatori si rivelano benigni, riassunto nella sequenza dalle note Sol – La – Fa – Fa8va – Do. Si tratta di intervalli molto speciali poiché si legano al mondo pitagorico e alla Musica delle Sfere per il loro rapporto numerico. Il linguaggio diventa universale perché non più basato sulla percezione musicale, ma sul significato matematico insito nel messaggio (Ivi: 103-104).

La medesima sequenza di note, anche se disposte in modo diverso, è utilizzata nel *main theme* di *E.T.: The Extra-Terrestrial* (1982) di Spielberg. Come avviene in molte sue colonne sonore, Williams genera un frammento tematico di poche note che si amplia attraverso la graduale accumulazione e trasformazione di frammenti motivici. Lo stesso Williams riferisce in un'intervista:

11 Il punto culminante di *Close Encounters* è l'inquietante "conversazione" tra Lacombe e l'alieno costituita dalla combinazione di suoni e gesti, secondo il metodo del musicista e didatta ungherese Zoltán Kodaly, basato sul collegamento degli intervalli dei toni ai movimenti della mano (Engel 1996: 381).

12 Williams inserirà il tema del *Dies Irae* nella colonna sonora di *War of the Worlds* del 2005. Le implicazioni apocalittiche del motivo riflettono l'impatto che l'arrivo degli alieni ha sull'umanità (Schneller 2014: 104-106).

The music evolves, and morphs itself, so to speak, into something that's loving and familiar, and, finally, almost familial ... it becomes ... a kind of love theme between the two of them (Bouzerau 2002).

Dopo i titoli di testa, il tema di E.T. è intonato da un assolo di ottavino, mentre la cinepresa si inclina verso un cielo notturno stellato. L'inflessione al modo lidio conferisce al motivo tematico un'aura ultraterrena codificando l'idea della natura aliena del protagonista (Ivi: 101-102). Gli stessi rapporti intervallari tra le note, seppure variati, vengono utilizzati da Williams nella cellula tematica di *Star Wars*, film del 1977 di George Lucas.<sup>13</sup>

L'esplosione sonora della fanfara orchestrale all'inizio di ciascuno dei film, immerge subito l'ascoltatore in un universo immaginario e mitico. Attraverso la tecnica del *leitmotiv* wagneriano, la musica viene associata a personaggi, fatti, situazioni per rappresentare la contrapposizione tra il bene e il male, i ribelli, l'Impero, la forza e il lato oscuro, ben evidente nel tema spettrale della Marcia Imperiale (*Darth Vader's Theme*), dove la dominanza degli accordi minori unito all'incalzare del ritmo marziale, connotano l'oscurità dell'Impero.

Due caratteristiche dei temi di Williams sono la semplicità e cantabilità delle melodie unita a una sontuosa strumentazione capace di suscitare risposte profondamente emotive nell'ascoltatore. In diversi brani, Williams utilizza tecniche compositive per rappresentare il fantastico/magico, ne sono un esempio l'uso del tremolo degli archi o l'impiego di note molto acute nei violini.

Alcuni elementi tematici in modalità lidia, sono pensati per esprimere il soprannaturale, come avviene nel *Yoda's Theme* o nel *Princess Leia's Theme*. Lo stesso Williams ce lo riferisce, scrivendo sulla sua musica:

There's a very basic human, non-verbal aspect to our need to make music and use it as part of our human expression. It doesn't have to do with body movements, it doesn't have to do with articulation of a language, but with something spiritual (Byrd 1997: 90).

### 3.3. Musica da altri pianeti: musicisti ispirati dagli alieni

Le colonne sonore dei *film-movie* come *Close Encounters of Third Kind*, *Independence Day*, *E.T.*, *X Files*, *Interstellar* o delle serie televisive *Star Trek*, *Space*

---

13 La versione originale del 1977 della colonna sonora, intitolata *Star Wars - Original Soundtrack*, è stata registrata in un doppio album dalla London Symphony Orchestra per l'etichetta discografica 20th Century Fox Records (Thornton 2019: 87-100).

1999 e *Star Wars*, sono una interpretazione simbolica della musica del Cosmo mediata dall'esperienza umana moderna. D'altra parte il fascino esercitato dalle scoperte spaziali ha coinvolto anche la musica "colta" contemporanea.

Nel 1961 John Cage componeva *Atlas Eclipticalis*, un brano ispirato al catalogo stellare di Antonín Bečvář, in cui i pentagrammi sono sovrapposti alle carte stellari e la durata delle note è stabilita dalle magnitudini stellari segnate sul catalogo.<sup>14</sup>

*La Serenata per un satellite* del 1969 per flauto, oboe, arpa, marimba e violino di Bruno Maderna, dedicata all'astronomo Umberto Montalenti e scritta in occasione del lancio del satellite ESTRO I, è caratterizzata da un intersecarsi di pentagrammi che disposti nell'unica pagina formano una ideale mappa stellare, un reticolo di righe musicali in cui ogni frammento può essere eseguito liberamente, prendendo ognuno la propria orbita, in cui la dimensione spazio-temporale può cambiare in qualsiasi istante e prendere direzioni impreviste lasciando aperta ogni possibilità.<sup>15</sup>

La rappresentazione metaforica dello Spazio riguarda anche quegli artisti rock e pop che si ispirano nei loro brani al contatto con gli extraterrestri, in cui l'alieno diventa una traslazione dell'Altro capace di scavalcare i confini semplicistici di maschio/femmina, bianco/nero, ricco/povero.

Forse l'esponente più noto di questa tendenza è stato David Bowie, che considerava il suo alter-ego Ziggy Stardust "a Martian messiah who twanged a guitar". Il fascino di Bowie per lo spazio è già evidente nel brano del 1969 *Space Oddity*, dove utilizza una serie di effetti di nastro atonali e ritmicamente irregolari e *squelch* elettronici in combinazione con un etereo "tappeto" sonoro di archi per rappresentare l'esperienza stranianti del Cosmo, ma che in realtà esprime l'alienazione di un mondo sempre più disumanizzato.<sup>16</sup>

Nello stesso periodo in cui David Bowie adottò il personaggio di Ziggy Stardust, il rappista afroamericano George Clinton, considerato uno degli antesignani del genere hip-hop assunse l'alter-ego di un alieno chiamato Starchild, venuto a portare il *funk* ai terrestri, una rappresentazione allegorica della libertà e dell'energia positiva, un tentativo di rappresentare un'immagine di protesta

14 La performance prevedeva massima libertà di esecuzione con un massimo di 86 musicisti (Agrò 2019: 100).

15 S. Nunnari, "Serenata per un satellite di Bruno Maderna: un mondo musicale sferico, dono d'infinita possibilità", in <https://www.tgmusic.it/serenata-per-un-satellite-di-bruno-maderna-un-mondo-musicale-sferico-dono-dinfinite-possibilita/> [ultimo accesso: 15/03/2024].

16 Bowie riprese il tema dell'Alieno in diversi progetti successivi tra cui il film del 1979 *The Man Who Fell to Earth* e gli album *Ashes to Ashes* degli anni '80 e *Loving the Alien* del 1990 (McLeod 2003: 340-341).



della società afro-americana dei primi anni '70, in cui gli alieni precedentemente emarginati assumono il controllo del mondo.<sup>17</sup>

A differenza delle fantasie aliene degli artisti afro-futuristi, le immagini spaziali nel *progressive rock* di band come i Pink Floyd o gli Yes, nascono dal desiderio di sperimentare ed esplorare i meandri della coscienza alterata. Il mezzo principale per evocare questa sensazione alienante sono i sintetizzatori e l'uso massiccio di registrazione elettronica, tipico del genere *Space Rock*.

In *Astronomy Domine* (1967) dei Pink Floyd, vengono citati i pianeti del sistema solare e i suoi satelliti e in *Interstellar Overdrive* (1967), l'ambientazione spaziale e fantascientifica è affidata all'uso di sintetizzatori e assoli di chitarre distorte.

Anche il grande chitarrista Jimi Hendrix fu suggestionato dalle scoperte spaziali e nel brano *Third Stone from the Sun* (1967), immagina un viaggio spaziale di un alieno che vuole visitare il pianeta Terra e finisce per causare la sua distruzione. In *Up from the Skies* del 1969, sequel del brano precedente, lo stesso alieno esprime la sua preoccupazione per le condizioni della Terra maltrattata dal genere umano (Agrò 2019: 102-103).

Diversi artisti New Wave e Punk degli anni '80 seguirono l'approccio teatrale di David Bowie, ispirandosi agli alieni per simboleggiare atteggiamenti trasgressivi e anticonformisti. In particolare, i temi alieni hanno avuto un ruolo importante nella produzione artistica di Nina Hagen, superstar tedesca che ha ammesso di aver avuto diversi incontri diretti con gli extraterrestri che avrebbero ispirato i suoi brani. Il suo stile vocale è altrettanto alieno: combinazione di ringhi gutturali, urla penetranti in contrasto a un falsetto di reminiscenze operistiche, sono completate da un look di ispirazione extraterrestre, ottenuto da una tuta spaziale, un trucco pesante, una caratteristica acconciatura a tre punte e da *performance* eccentriche e teatrali (McLeod 2003: 347-348).

Tra i musicisti che hanno avuto diretto contatto con gli UFO, va inserita la singolare vicenda di Howard Menger, che nel 1958 pubblicò l'album *Authentic Music from Another Planet*,<sup>18</sup> una serie di brani eseguiti da lui stesso al pianoforte su suggerimento degli alieni incontrati già dagli anni '30, come viene raccontato nel suo libro *From Outer Space to You* (Menger 1959). Du-

---

17 In brani come *The Awesome Power of a Fully Operational Mothership*, Clinton ha fornito una miscela di fantasia fantascientifica, slang di strada e antica storia nera. (Ivi: 343-344).

18 È probabile che Menger abbia organizzato una stampa personalizzata dell'album per etichetta Slate. S. Canner, "Authentic Music from Another Planet: The Howard Menger Story", in <https://wearthemutants.com/2022/03/08/authentic-music-from-another-planet-the-howard-menger-story/>.

rante i suoi incontri con gli alieni provenienti da Venere e Saturno, Menger sentiva le note di una “most inspiring, soul-tingling music” eseguita con strani strumenti musicali. Gli extraterrestri gli spiegarono che chiunque ascoltasse questa musica avrebbe avuto la sensazione di liberare qualcosa dal subconscio, reagendo nello stato cosciente con una maggiore comprensione e amore fraterno per il prossimo.

Più recente è l'esperienza del musicista ligure Andrea De Paoli che in un'intervista rilasciata a Valeria Sorli per *Stop*, confessa che attraverso sogni ricorrenti in seguito ad avvistamenti di UFO tra il 2008 e 2009, inizia a riprodurre la musica creata dagli alieni per comunicare con lui. Con il suo gruppo metal, i Chaos Venture, De Paoli ha avviato un progetto di musiche di ispirazione cosmologica e spaziale.<sup>19</sup>

### 3.4. Sonorità alienanti

La musica che intende rappresentare lo Spazio cosmico unito alle civiltà extraterrestri attraverso l'uso di suoni campionati in digitale esprime in realtà la tendenza che si andrà a delineare nel futuro prossimo.

L'economista, scrittore e banchiere francese Jacques Attali, nel suo saggio *Bruits: essai sur l'économie politique de la musique* del 1977 considera le proprietà profetiche della musica:

La musique est prophétie: dans ses styles et son organisation économique, elle est en avance sur le reste de la société, parce qu'elle explore, dans un code donné, tout le champ du possible, plus vite que la réalité matérielle ne peut le faire. Elle fait entendre le monde nouveau qui, peu à peu, deviendra visible, s'imposera, réglera l'ordre des choses; elle n'est pas seulement l'image des choses mais dépassement du quotidien, et l'annonce de leur avenir (Attali 1977: 23).

L'esplosione del libero mercato, l'aumento dell'individualismo e il crescente nomadismo sociale, farà sì che la musica sarà fruita ovunque grazie ai dispositivi portatili sempre più sofisticati.

La musica diverrà canale predittivo nel mondo del marketing, attraverso sistemi algoritmici di “profilazione” in grado di prevedere il comportamento del consumatore medio e sarà sempre più utilizzata come strumento di controllo della società.

---

<sup>19</sup> V. Sorli, “Andrea De Paoli, il musicista che suona ispirato dagli alieni” in: <https://www.frontedelblog.it/2014/03/27/musicista-suona-musica-ispirata-dagli-alieni/>.

In futuro, si prospettano inquietanti quanto fantascientifici scenari musicali, in cui la tecnologia al servizio dell'Intelligenza Artificiale, sfruttando la capacità predittiva della musica, faciliterà il processo di alienazione, quando l'umanità potrebbe trasformarsi in un vero e proprio artefatto consumatore di artefatti.

## Bibliografia

- Agrò, Maurizio (2019), *Musica e astronomia: da Pitagora a Steven Spielberg*, Torrazza (TO), Discovery edition.
- Attali, Jacques (1977), *Bruits: essai sur l'économie politique de la musique*, Paris, Presses Universitaires de France.
- Balbi, Amedeo (2007), *La musica del Big Bang: come la radiazione cosmica di fondo ci ha svelato i segreti dell'universo*, Milano, Springer.
- Bouzereau, Laurent (2002), "A Conversation with John Williams, E.T.: The Extra-Terrestrial", DVD directed by Steven Spielberg [1982]; Universal Studios, Amblin Entertainment.
- Engel, Charlene (1996), "Language and The Music of the Spheres: Steven Spielberg's 'Close Encounters of the Third Kind'", in *Literature/Film Quarterly*, vol. 24, no. 4, pp. 376–382.
- Giazotto, Adalberto (2018), *La musica nascosta dell'universo. La mia vita a caccia delle onde gravitazionali*, Torino, Einaudi.
- McLeod, Ken (2003), "Space oddities: aliens, futurism and meaning in popular music", in *Popular music*, 22/3, pp. 337-355.
- Paulus, Irena (2009), "Stanley Kubrick's Revolution in the Usage of Film Music: 2001: A Space Odyssey (1968)", in *International Review of the Aesthetics and Sociology of Music*, vol. 40, No. 1 (Jun., 2009), pp. 99-127.
- Sagan, Carl (2023), *Contact*, trad. di F. Ascari, Milano, Mondadori.
- Schneller, Tom (2014), "Sweet Fulfillment: Allusion and Teleological Genesis in John Williams's Close Encounters of the Third Kind", in *Musical Quarterly*, vol. 97, no. 1, (Mar. 2014), pp. 98–131.
- Thornton, Daniel (2019), "Star Wars Soundtracks: The Worship Music of John Williams." in *Journal of Religion and Popular Culture*, vol. 31, no. 1, (Mar. 2019), pp. 87–100.

**Sitografia**

(ultima consultazione: marzo 2025)

Canner, S., “Authentic Music from Another Planet: The Howard Menger Story”, in <https://wearethemutants.com/2022/03/08/authentic-music-from-another-planet-the-howard-menger-story/>

Nunnari, S., “Serenata per un satellite di Bruno Maderna: un mondo musicale sferico, dono d’infinita possibilità”, in <https://www.tgmusic.it/serenata-per-un-satellite-di-bruno-maderna-un-mondo-musicale-sferico-dono-dinfinite-possibilita/>

Sorli, V., “Andrea De Paoli, il musicista che suona ispirato dagli alieni” in: <https://www.frontedelblog.it/2014/03/27/musicista-suona-musica-ispirata-dagli-alieni/>

#### 4. I MISTERI DELLA FANTASCIENZA: DAL GIALLO ONTOLOGICO ALL'ECO-THRILLER – E ALTRE COMBINAZIONI POSSIBILI

Simona Bartolotta

Università Justus-Liebig di Giessen

##### Abstract

This essay outlines some theoretical foundations for examining the intersections between the literary genres of science fiction and mystery/detective fiction. The first part of the essay retraces some critical contributions that have directly or indirectly enriched the discourse on this particular form of literary hybridization; Elana Gomel, Carl Freedman, and Samuel R. Delany are among the theorists that figure in this section. The essay then proceeds to present varieties of the possible combinations between science fiction and multiple categories of mystery fiction, from the classic detective story to the eco-thriller. Examples range from the fin-de-siècle British occult detective story and Isaac Asimov's robot mysteries, to the modern cyber-*noir* and speculative eco-thriller.

Questo articolo vuole offrire delle coordinate teoriche per esaminare le possibili interazioni tra i linguaggi di questi due generi narrativi, mystery e fantascienza. Per facilitare la discussione, con 'mystery' s'intenderà la gamma dei sottogeneri della narrativa moderna del mistero e del crimine, dalla *detective story* classica al giallo metafisico, dal *noir* al thriller. La fantascienza ha saputo ibridarsi con tutte queste declinazioni del mystery e più, e pertanto l'adozione di un termine che sia capace di racchiudere in sé la varietà della fascinazione della fantascienza per i concetti di investigazione e mistero – fascinazione che è il soggetto di questo articolo – si rivela utile e adeguata ai fini dell'analisi qui proposta. Il vero focus di quest'analisi, comunque, resta la fantascienza, termine che richiederebbe anche più chiose di 'mystery,' e che verrà pertanto appropriatamente contestualizzato nel corso dell'articolo.

La prima parte dell'articolo offrirà un *excursus* di ciò che la critica accademica ha avuto sinora da dire sul rapporto tra mystery e fantascienza – sparsi e spesso quasi accidentali cenni, con eccezioni rare ma importanti, che tuttavia non sono mai stati perseguiti a condurre alla formulazione modelli più ampi e applicabili che possano significativamente favorire un'analisi comparativa né storica né narratologica. Questo articolo vuole gettare le basi (in una maniera

che chiaramente non può essere né esaustiva né definitiva) per l'impostazione di una simile infrastruttura teorica, nella convinzione che la logica del linguaggio fantascientifico può essere meglio compresa alla luce della sua costitutiva fame epistemica: la fantascienza trasforma l'intero universo in un enigma, o un insieme di enigmi, la cui risoluzione l'essere umano (o un'altra qualunque soggettività, magari aliena) è libero di tentare; questo tentativo di esplorare la natura del mondo, e di come questa giocoforza influenzi i modi di esistere della soggettività, è ciò di cui la narrazione fantascientifica si occupa.

Dopo, perciò, aver discusso questi precedenti contributi, e aver offerto le mie argomentazioni a favore della produttività del ragionare sulla fantascienza come un genere narrativo strettamente affine al *mystery*, si passerà a brevi cenni riguardanti alcuni esempi di come l'inerte vena *mystery* della fantascienza si sia concretizzata in testi esplicitamente ibridi: i detective dell'occulto dell'Inghilterra tra la fine del XIX secolo e l'inizio del XX, i puzzle robotici di Isaac Asimov, il *cyber-noir* di William Gibson, Pat Cadigan o Richard K. Morgan, e il contemporaneo thriller ecologico-speculativo. Anche questa rassegna, va da sé, è lungi dall'essere un resoconto completo ma mira semplicemente a indicare spunti per future indagini.

#### 4.1. Fantascienza (e) *mystery*

Un ottimo punto d'ingresso nel complesso territorio dei rapporti tra fantascienza e *mystery* lo si può trovare in un articolo di Elana Gomel, pubblicato nel 1995 su *Science Fiction Studies* (rivista di punta della critica anglofona sulla fantascienza), in cui la Gomel definisce un sottogenere da lei ribattezzato "ontological detective story," traducibile per semplicità come 'giallo ontologico.' Il giallo ontologico descrive un gruppo di romanzi pubblicati tra gli anni Settanta e i primi Novanta del secolo scorso, le cui trame fantascientifiche si sviluppano, secondo la lettura della Gomel, come *detective stories* in cui l'oggetto dell'indagine consiste, piuttosto che in un particolare crimine, nell'universo stesso, il mondo finzionale in cui l'azione del racconto ha luogo. Romanzi come *Inverted World* (1974) di Christopher Priest, *Theatre of Timesmiths* (1984) di Garry Kilworth e la trilogia *Black Current* (1984-85) di Ian Watson mettono in scena narrazioni di mistero il cui enigma centrale non è tanto "who done it?" – chi è stato, chi è il colpevole? – quanto "what is it?" – che cos'è? (Gomel 1995: 346).<sup>1</sup> L'interpre-

1 Con l'eccezione di *Theatre of Timesmiths*, gli altri titoli citati sono disponibili in traduzione italiana. Il romanzo di Priest è apparso come *Il mondo alla rovescia* nel 1975 per Moizzi editore, e ristampato come *Mondo*

tazione offerta dalla Gomel nel suo articolo è basata su un modello escatologico nel contesto del quale il tentativo dei personaggi di risolvere i misteri ontologici dei loro mondi risulta in un atto di demistificazione totale che però determina anche la fine del mondo stesso (anche solo figuratamente, per il personaggio che comprende la verità nascosta dietro al reale accettato supinamente fino al momento della rivelazione). A questa apocalisse segue poi il sorgere di nuovo mondo utopico dalle ceneri del vecchio.

Al di là di questo specifico inquadramento del giallo ontologico in un arco di redenzione-apocalisse-utopia, dai contorni chiaramente etici, molte delle intuizioni dell'articolo appaiono in realtà facilmente generalizzabili a testi che, pur mantenendo l'impostazione *mystery*, fanno a meno dei tratti apocalittici e/o utopici che accompagnano i gialli ontologici individuati dalla Gomel. L'argomento della studiosa, infatti, mette in luce con grande acume una tensione investigativa che è fondamentale nei suoi *case studies*: non “chi è stato?”, appunto, ma “che cos'è?”, o a anche “come funziona?” Semmai, tracciare i confini del giallo ontologico in termini di questi interrogativi sembra offrire un modello anche *troppo* generalizzabile: sentiamo, in questa descrizione, echi di giallo metafisico alla Borges o alla Auster, senza contare che la *fiction* – tutta la narrativa finzionale – ha alla base una questione non dissimile da quella dei gialli ontologici: cos'è il mondo – e specularmente, che cos'è la *fiction* – e come funzionano questi due piani di realtà? Eppure, la Gomel parla di giallo ontologico pensando specificamente alla fantascienza. Perché?

Teniamo a mente questa domanda mentre passiamo a Carl Freedman, autore nel 2000 dello studio *Critical Theory and Science Fiction*, che riprende e rifinisce un concetto di vitale importanza nella teoria fantascienza introdotto negli anni Settanta dal critico marxista Darko Suvin, ossia lo straniamento cognitivo (*cognitive estrangement* nell'originale inglese). Suvin definisce la fantascienza come un genere letterario basato sulla presenza e l'interazione di straniamento [*estrangement*] e cognizione [*cognition*] (Suvin 1979: 7-8). Nel modello suviniano, “cognizione” assume un significato complesso che non è riconducibile, o almeno non del tutto, al più intuitivo concetto di cognizione come attività e processi mentali, al centro di una vivace e relativamente recente ondata d'interesse verso l'applica-

*alla rovescia* nel 1990 da Editrice Nord, entrambe le edizioni nella traduzione di Maria Luisa Caramella. La trilogia di Watson, nota anche come “River trilogy” (questa è la denominazione usata dalla Gomel), è invece stata pubblicata nella serie Urania di Mondadori dal 1986 al 1988, con i primi due romanzi (*The Book of the River* e *The Book of the Stars*) tradotti da Laura Serra come *Il libro del fiume* e *Il libro delle stelle*, e il volume conclusivo (*The Book of Being*) tradotto da Delio Zinoni come *Il libro delle creature*.

zione di studi e teorie cognitive all'indagine letteraria.<sup>2</sup> Per Suvin, piuttosto, in maniera consona alla filosofia marxista e a alla teoria critica che da Suvin e Jameson animano (e animeranno sino ad oggi, attraverso varie incarnazioni) gli studi sulla fantascienza, quello di cognizione è un concetto fortemente politico, che abbraccia tanto un riflettere la realtà (attraverso lo specchio distorto dell'innovazione fantastica, il *novum*, del testo) quanto un riflettere criticamente *sulla* realtà (Ivi: 10). Tuttavia, tramite l'associazione che Suvin chiaramente traccia tra cognizione così intesa e pensiero scientifico (Ivi: 13), è anche possibile soffermarsi sull'accezione di cognizione come scientificità o aderenza a criteri empirici in relazione al contenuto straniante, fantastico, inventato, del testo fantascientifico. Su questa base, dunque, Freedman si lega allo straniamento cognitivo per formulare il suo concetto di *cognition effect* – effetto di cognizione (così denominato in omaggio all'*effet de réel* di Barthes). L'innovatività di questo nuovo modello consiste nel fatto che per Freedman la cognitività, o appunto la scientificità, del testo fantascientifico non va appurata in base a criteri extratestuali (com'era per Suvin), in relazione cioè al contesto reale in cui il testo è stato prodotto o viene letto, ma piuttosto sulla base di come il testo stesso si pone nei confronti degli straniamenti che opera. Ciò che conta per determinare se è un testo può essere letto come fantascienza o meno, leggiamo in originale, è proprio “the attitude of the text itself to the kind of estrangements being performed” (Ivi: 18).

Ciò che è particolarmente interessante ai fini di un'indagine sul contatto tra *mystery* e fantascienza è che per dimostrare come il suo effetto di cognizione opera (e pertanto distinguerlo più chiaramente dallo straniamento cognitivo di Suvin), Freedman decide di utilizzare non un testo di fantascienza pura, ma un *mystery* fantascientifico. L'opera in questione è un racconto lungo di Isaac Asimov, “The Dying Night,” pubblicato per la prima volta nel 1956 in *The Magazine of Fantasy & Science Fiction* e poi ristampato in varie antologie, tra cui *Asimov's Mysteries* (1968), che raccoglie anche altri testi in cui Asimov si cimenta nell'unione di fantascienza e giallo.<sup>3</sup> Nel racconto, il detective Wendell Urth (eccentrico personaggio che ricorre in altri tre racconti di Asimov)

2 La bibliografia di David Herman ben rappresenta i punti essenziali e più rappresentativi dell'approccio cognitivo alla letteratura e alla *fiction* (una menzione particolare va al suo *Storytelling and the Sciences of Mind*, Cambridge, The MIT Press, 2013).

3 Il racconto è apparso in italiano in almeno tre traduzioni. Per la prima volta nel 1963 come “La notte morente” nella traduzione di Roberta Rambelli, ristampato varie volte in varie raccolte (si veda in bibliografia). Riccardo Valla lo rititolò “La morte della notte” (in Asimov I., *La terra è abbastanza grande*, pp. 231-266, Editrice Nord, Milano, 1975), mentre nella sua versione più ristampata il racconto compare come “Conclusione errata,” tradotto da Hilia Brinis (per esempio, in Asimov I., *Il meglio di Asimov*, pp. 325-362, Mondadori, Milano, 1996).



deve risolvere il furto di una pellicola contenente informazioni altamente confidenziali. Subito dopo il furto, il ladro ha poco accortamente nascosto il rullino in una fessura di una parete esposta alla luce del sole, cosa che chiaramente ha danneggiato la pellicola e le informazioni in essa contenute. È proprio grazie a questo incredibile errore che Urth individua il colpevole tra la sua rosa di sospettati, in cui figurano solo tre scienziati, tutti e tre recentemente rientrati sulla Terra dopo lunghi periodi passati in diversi luoghi del Sistema Solare: il primo sul pianeta nano Cerere, il secondo su Mercurio, e il terzo sulla Luna. Tutti e tre gli uomini, avendo vissuto a lungo in condizioni in cui recarsi all'esterno richiede estesi e attenti preparativi, sarebbero condizionati a credere che un luogo esterno garantisca una certa protezione da ulteriori tentativi di sabotaggio o furto. Urth però capisce che soltanto uno dei tre sarebbe stato, in aggiunta, anche portato a credere che la luce solare non avrebbe costituito un pericolo rilevante: lo scienziato che ha vissuto su Mercurio, perché i periodi di rotazione e rivoluzione del pianeta coincidono, il che significa che una metà del pianeta (la metà, logicamente, su cui si trova l'insediamento umano nel racconto) rimane sempre al buio. Pertanto, una persona che ha passato molto tempo su Mercurio sarebbe naturalmente portata a dare per scontato che se un certo luogo non è esposto al sole in un certo momento della giornata, allora non lo sarà mai. Da questo fatto psicologico, Urth deduce il colpevole del furto della pellicola.

Tuttavia, solo pochi anni dopo la pubblicazione di "The Dying Night," nel 1956, fu scoperto che i periodi di rotazione e rivoluzione di Mercurio in realtà non coincidono affatto. Come nota Freedman, la cosa interessante è che naturalmente la rettifica delle nostre precedenti informazioni scientifiche non incide minimamente sulla logica interna del racconto di Asimov, né sul suo essere fantascienza o meno. Pur sapendo che i fatti discussi nella storia sono errati, il lettore riesce pienamente a comprendere e ad accettare ciò che avviene nel testo: il racconto, in altre parole, funziona come dovrebbe, anche senza riferimento alla realtà empirica, in quanto la falsità extratestuale del fatto 'scientifico' (nel senso di appurabile e perciò anche smentibile) su cui esso si regge non determina in alcun modo che la storia perda di senso. È proprio in questa prospettiva che Freedman parla di *effetto* di cognizione, un'illusione internamente coerente che funziona unicamente sulla base di ciò che il testo dice, di come il testo stesso, appunto, si pone nei confronti delle proprie invenzioni (Freedman 2000: 18).

Resta allora la questione del perché Freedman debba avvalersi di un racconto giallo, tra tutte le scelte possibili, per illustrare il funzionamento del suo

effetto di cognizione. Certamente non c'è penuria di storie di fantascienza più pura – per così dire – che includono informazioni e fatti scientifici poi rettificati o smentiti. Senza bisogno di guardare troppo lontano, lo stesso Asimov si lamentò del suo aver erroneamente descritto, nel racconto “The Martian Way” (1952), l'aspetto degli anelli di Saturno come troppo uniforme anche quando visti più da vicino che dalla Terra, quando in realtà il diminuire della distanza mette naturalmente a fuoco divisioni più nette tra le diverse fasce degli anelli (Asimov 1989: 12-13). Tralasciando le ironiche autorecriminazioni di Asimov (“To be sure, no astronomer saw the truth about the rings in 1952, but what of that?... I am a science fiction writer and more is expected of me”, [Ivi: 13]), appare evidente che l'aspetto “sbagliato” degli anelli di Saturno debba avere poco impatto sul racconto nel suo complesso, trattandosi qui di un semplice dettaglio scenico. Ma cosa sarebbe accaduto se la (rap)presentazione degli anelli di Saturno fosse stata invece un elemento chiave dello sviluppo narrativo? Proprio questo interrogativo ci riporta a Freedman, il quale pur non elaborando in modo esplicito la sua scelta di un racconto *mystery* per esemplificare l'effetto di cognizione, lascia comunque trapelare la ragione di fondo: il motivo per cui “The Dying Night” si presta come esempio così calzante è, nelle parole dello stesso Freedman, che la risoluzione di questo racconto *dipende* strettamente dalla rotazione sincrona di Mercurio (“‘The Dying Night’... depends for its plot resolution on the assumption that Mercury has a ‘captured’ rotation” [Freedman 2000: 18]). Questo singolo dettaglio fattuale è responsabile di tenere insieme i fili di questa trama; senza di esso, tutta la logica di questo testo viene meno. Ed è qui, nella lettura che propongo in questo articolo, che sta una possibile chiave dell'affinità sotterranea tra questi due generi, fantascienza e *mystery*: il fatto che entrambi si reggano su questa fitta rete di significato interna, sulla capacità/necessità dei dettagli diegetici di unirsi a formare racconti/realità la cui coerenza interna diventa il tema stesso della narrazione, un tratto che Damien Broderick ha descritto come la “saturazione ontologica” della fantascienza (“a preeminent ontological saturation or intensity” [Ivi: 34]). Ed ecco allora che anche il giallo ontologico della Gomel, nella sua definizione sopra descritta come racconto d'investigazione il cui enigma centrale è la natura stessa del mondo, diventa più chiaro nella sua applicabilità alla fantascienza e non ad altro: perché solo la fantascienza – piuttosto che il fantasy, il New Weird, o altri generi del fantastico ampiamente inteso – tematizza il problema della natura del mondo attraverso un'enfasi (che si sviluppa a partire, come vedremo a breve, da un piano lingui-

stico) sulle connessioni e l'interdipendenza tra i vari componenti dell'universo diegetico del testo (la sua saturazione ontologica, appunto).

Questo aspetto del genere fantascientifico è stato abilmente messo in luce nell'opera critica di Samuel R. Delany, la cui fama come studioso di fantascienza è spesso oscurata dai suoi (s'intenda, altrettanto eccellenti) lavori di narrativa, da *Babel-17* (1966) a *Dhalgren* (1975) a *Stars in My Pocket Like Grains of Sand* (1984).<sup>4</sup> Per parlare di questa intensa tensione semantica e linguistica che tiene insieme i mondi – le realtà diegetiche – della fantascienza, Delany (i cui studi hanno significativamente influenzato lo stesso Broderick, citato sopra) usa un'espressione mirabile: "violent nets of wonder," violente reti di meraviglia (Delany 2009: 13). Ciò a cui Delany si riferisce con questa formula è il fatto che nel regime di significazione fantascientifica ogni stringa di parole partecipa in un gioco di logica semantica in cui il significato va negoziato nel contesto di determinate regole di possibilità. Il termine tecnico che Delany conia negli anni Sessanta per indicare questo concetto è "subjunctivity," che definisce appunto la relazione di possibilità ontologica che esiste tra la realtà e gli eventi narrati in un certo racconto. Così per esempio la narrativa realista si pone sul livello del possibile, ossia la sua *subjunctivity* si definisce per Delany come "could have happened," qualcosa che sarebbe potuto o potrebbe ancora accadere (Ivi: 10). L'esatto contrario vale invece per il "fantasy" più comunemente inteso, testi in cui entità ed eventi soprannaturali, impossibili, o comunque fantastici sono descritti in chiave non immediatamente metaforica: per questo genere di mondo-testo il livello di *subjunctivity* è definito all'opposto di quello della narrativa realista: "could not have happened," non sarebbe potuto e non potrebbe accadere (Ivi: 11). Il caso della fantascienza, tuttavia, è più complesso. Gli eventi della fantascienza, dice Delany, sono eventi che non sono accaduti ("have not happened"), ma questa categoria di *subjunctivity* ne include in realtà molteplici: eventi che potrebbero accadere ("might happen"), che non accadranno ("will not happen"), che non sono avvenuti *ancora* ("have not happened yet"), che non sono accaduti in passato ("have not happened in the past" – ovvero il caso ucronia), e altri ancora (Ivi: 11). Delany è ambiguo nell'includere in questa lista, senza ulteriori commenti chiarificatori, eventi "che non accadranno" e classificarli come "science-fantasy stories" (Ivi: 11): intende forse eventi che non possono ontologicamente accadere (riportandoci sostanzialmente alla *subjunctivity* del fantasy), o ha forse in

---

4 Con i titoli originali invariati, *Babel-17* a *Dhalgren* sono stati pubblicati in italiano rispettivamente nelle traduzioni di Gianni Montanari (Mondadori, Milano, 2007) e Maurizio Nati (Fanucci, Roma, 2005).

mente testi rifacentisi a immaginari (come lo “sword-and-sorcery,” per esempio, di cui Delany parla in altri suoi articoli) che semplicemente hanno poco a che fare con il nostro reale, e si qualificano dunque come irrealistici in questo senso meno rigido? Ad ogni modo, io proporrei che il valore della *subjunctivity* risiede nella sua capacità di mettere in rilievo la particolare tensione ontologica che la fantascienza instaura tra il reale e il testo. Al nostro comprendere gli eventi del racconto come “non accaduti,” la fantascienza appone un sottinteso “ma potrebbero”: gli scenari della fantascienza sono tali in quanto implicano una certa condizione di possibilità – vanno, in altre parole, giustificati cognitivamente, per utilizzare il termine della tradizione suviniana a cui, come spiegato sopra, afferisce anche Freedman.

Emerge qui un altro fattore che si presta come motivo di affinità tra fantascienza e *mystery*, ossia proprio il concetto di regola (formale), che come abbiamo appena visto si manifesta nella fantascienza come un particolare *constraint* ontologico. Parafrasando un articolo di H. G. Wells, Istvan Csicsery-Ronay, tra i più interessanti critici contemporanei di fantascienza, nota come la fantascienza (benché nella versione wellsiana si parlasse ancora di “scientific romance”) si basi non tanto sull’aderenza fedele alla lettera del fatto scientifico, quanto piuttosto sulle “rigorose regole del *discorso* scientifico” – in originale, “the rigorous game rules of scientific discourse” (Csicsery-Ronay 2008: 113). L’argomento non è dissimile da quello di Freedman, ma ha l’importante merito di rendere esplicito il nesso tra l’effetto estetico che idiosincraticamente appartiene alla fantascienza – l’effetto di cognizione, appunto – e il modo in cui questo si manifesta nella forma del testo, nella logica semantica descritta da Delany. L’intuizione chiave per comprendere cosa sia e come funzioni la fantascienza è forse proprio questa: non è il fatto in sé, ma piuttosto il modo in cui questo viene concettualizzato e giustificato nel testo che decide se ci troviamo o meno nel regime fantascientifico. La fantascienza traduce avvenimenti fantastici in un linguaggio materialista, cosicché, per dirla con Csicsery-Ronay, eventi fantastici “possono essere spiegati *come se* fossero razionali, convertendo l’universo in un gioco della finzione in cui qualunque cosa può essere immaginata come processo materiale... e ogni processo materiale può essere spiegato usando la collaudata retorica della spiegazione scientifica.”<sup>5</sup> È il rigore richiesto da questo gioco retorico e cognitivo

---

5 “Many marvelous things... can be explained as if they were rational, by converting the universe into a fictional game in which anything can be posited to be a material process... and any material process can be explained, using the proven rhetoric of scientific explanation” (Csicsery-Ronay 2008: 73). La traduzione nel testo, come tutte le altre presenti, salvo altrimenti indicato, è mia.

che paradossalmente libera la potenza immaginifica della fantascienza, e che avvicina così questo genere “alla precisione matematica della *detective fiction*” (Ivi: 65), in cui l’assunzione di specifiche regole logiche, ma anche compositive (pensiamo, all’estremo della prescrittività, alle famose regole di Van Dine o al Decalogo di Ronald A. Knox), dà forma a stili essenziali e trame geometriche in cui il dipanarsi del ragionamento stesso diventa soggetto del racconto al pari dell’indagine criminale.<sup>6</sup>

#### 4.2. Combinazioni

L’analisi presentata sinora ha cercato di isolare due elementi in particolare (strettamente connessi tra loro, e comunque rappresentanti solo una parte dei motivi di affinità che certamente è possibile ravvisare tra i due generi esaminati): il primo è il taglio investigativo della fantascienza in chiave onto-epistemologica, in cui l’enigma dell’universo si sostituisce ai misfatti umani; il secondo, il gioco del linguaggio scientifico che veicola una visione materialista e naturalista del reale. In quanto segue passeremo ora a esaminare brevemente come questi fattori partecipino nel dare vita a particolari iterazioni concrete, spesso assai differenti tra loro, della confluenza tra fantascienza e *mystery*. In molte di queste opere i termini dell’ibridazione tra i due generi appaiono incerti, confusi; abbiamo casi in cui i confini tra fantascienza e fantastico più in generale non sono chiari, mentre in altri ancora l’interazione tra *mystery* e fantascienza si osserva al meglio considerando l’intera bibliografia di un autore piuttosto che singoli testi – è il caso, per esempio, di Stanisław Lem, che non tratterò qui ma di cui mi sono occupata altrove (Bartolotta 2023). Queste, d’altronde, sono le asimmetrie che rendono stimolante questo tipo di analisi, ma che rendono anche necessario prendere atto della parzialità dei profili offerti qui, che non possono sperare di rendere giustizia alla complessità dei testi che mi fungono da esempi, ma per alcuni di questi ho tentato discussioni più estese (Bartolotta 2024a, 2025).

---

6 Per Csicsery-Ronay, a determinare quest’affinità è l’utilizzo del *novum*, altro elemento chiave della teoria dello straniamento cognitivo di Suvin (1979) definito come l’elemento di radicale novità che, inserito nel mondo finzionale, determina tutta una serie di cambiamenti (straniamenti, appunto) che determinano la distanza mimetica tra il mondo del racconto e il nostro, ma anche la rilevanza critica del primo per il secondo. Le ristrutturazioni testuali che il *novum* esige causa dunque un effetto per cui, nella fantascienza, “the style – both of the prose and the design – is governed by the same chaste rigor as scientific writing, or better yet, the displaced calculation and mathematical precision of detective fiction. (Hence the attraction of the detective form for many sf writers – and the shared provenance of detective fiction and SF in Poe and Conan Doyle.)” (Ivi: 65). Condivido pienamente questa diagnosi tranne per il fatto che Csicsery-Ronay si ferma troppo in superficie: non è la presenza del *novum* in sé quanto il suo principio di giustificazione, l’applicazione del linguaggio materialista al non-reale, che determina quanto appena descritto.

Il nostro primo esempio riguarda l'investigazione dell'occulto, e in particolare come questo sottogenere si formò nel Regno Unito a cavallo tra il XIX e il XX secolo per mano di autori come Algernon Blackwood e Sax Rohmer. Si tratta di racconti in cui un personaggio più o meno professionalizzato (i clienti del John Silence di Blackwood lo chiamano "psychic doctor") conduce un'indagine su fenomeni di natura paranormale, occulta, e spiritica.<sup>7</sup> Di particolare interesse per l'indagine qui proposta è il fatto che, in modo consono al periodo in cui questi testi sono stati scritti, in cui il confine tra occultismo, paranormale, psicologia e scienza era percepito come particolarmente labile e poroso, questi detective dell'occulto si cimentano continuamente in un'operazione di giustificazione retorica e cognitiva degli eventi soprannaturali di cui si occupano, rendendo più che mai evidente il passaggio (fenomeno non da intendersi in chiave totalizzante e finale, ma che comunque rappresenta un componente chiave della realtà culturale del *fin-de-siècle*) da un'immaginazione Gotica e fantastica a una secolare, formatasi in risposta all'attecchimento del pensiero scientifico e la sua visione materialista nell'ampio pubblico. L'insistenza con cui investigatori quali Flaxman Low (Prichard and Prichard 1899), John Silence (Blackwood 1997), Carnacki (Hodgson 2006) e Moris Klaw (Rohmer 1997) sottolineano l'essenza pienamente naturale e razionale delle possessioni demoniache, infestazioni spiritiche, raduni stregoneschi e attacchi vampirici a cui devono in qualche modo porre rimedio esemplifica perciò le caratteristiche del linguaggio fantascientifico di cui abbiamo parlato poc'anzi, facendo tema delle proprie narrazioni proprio il processo di cognitivizzazione (naturalizzazione, materializzazione) che costituisce la condizione di esistenza della fantascienza.

Un altro gruppo di testi rilevante ci riporta ad Asimov, che in aggiunta ai racconti del sopracitato *Asimov's Mysteries* – senza contare un'ampia produzione di puro *mystery*, dai romanzi in stile *whodunit* *The Death Dealers* (1958) e *Murder at the ABA* (1976) fino alle decine di racconti dei *Black Widowers* e dell'*Union Club* – fa dell'unione tra *mystery* e fantascienza la cifra distintiva dei romanzi del ciclo dei Robot.<sup>8</sup> Il fatto che anche molti dei racconti in questa serie siano strutturati come puzzle logici, in cui i personaggi umani devono ri-

7 Per una panoramica di questi testi, rimando il lettore alla fondamentale discussione di Maurizio Ascarì in *A Counter-History of Crime Fiction* (2007: 66-90).

8 Anche se disponibile soltanto in lingua inglese, è doveroso citare la bibliografia annotata compilata dall'ingegnere informatico australiano Steven Cooper, che cataloga in quasi novecento pagine tutta la produzione asimoviana, sia narrativa che saggistica. Il lavoro è accessibile gratuitamente online: <http://stevenac.net/asimov/Bibliography.htm>.

solvere l'enigma dietro il funzionamento scorretto o anche solo bizzarro dei loro robot (è il caso specialmente dei racconti degli anni Quaranta e Cinquanta), suggerisce che i robot positronici asimoviani si siano trovati particolarmente a proprio agio con questa formula ibrida. Una possibile spiegazione del perché la suggeriscono le parole dell'esperto di robotica Fastolfe, personaggio ricorrente nei romanzi del Ciclo e costruttore del fondamentale Giskard, che ne *The Robots of Dawn* (1983) rivela che il suo interesse quasi ossessivo per la costruzione di cervelli positronici non risiede in altro se non nel mistero ultimo del cervello umano, con la speranza che creare un analogo artificiale di quest'ultimo possa rivelarne i segreti (Asimov 1984: 104). Ecco allora che tutta la gamma di variazioni, sfumature, scenari paralleli e futuri possibili che Asimov dispiega nei numerosi racconti del Ciclo dei Robot (vedasi in particolare *The Complete Robot*, curato dallo stesso Asimov nel 1982) diventano esperimenti per testare i responsi delle intelligenze umana e robotica messe a contatto, vere e proprie indagini sulla natura di queste menti così diverse così come sulla possibilità della loro coesistenza e cooperazione.<sup>9</sup>

Spostiamoci ora agli ultimi decenni del XX secolo e a quello che proporrei di definire "cyber-noir," letteratura *cyberpunk* in cui motivi *hard-boiled*, *noir* e thriller sono particolarmente prominenti. Il *Neuromancer* (1984) di William Gibson, caposaldo indiscusso del filone cyberpunk, è certamente l'esempio più famoso, ma altri testi che si prestano a questa lettura, per citare solo alcuni titoli, sono *A Scanner Darkly* (1977) di Philip K. Dick, *Synners* (1991) di Pat Cadigan, *Quarantine* (1992) di Greg Egan, e *Altered Carbon* (2002) di Richard Morgan. La particolarità che attribuisco a questo sottogenere è il suo rivisitare in chiave fantascientifica motivi tipici del *noir* realista, capitalizzando specificatamente sull'approccio materialista richiesto e reso possibile dal linguaggio fantascientifico. Le operazioni più interessanti in questo senso si osservano studiando come il cyber-*noir* ritrae la rappresentazione di soggettività alienate e frammentate che è motivo tipico della narrativa *noir* tradizionale. Se in questa i protagonisti sono spesso alle prese con condizioni che corrompono la loro integrità psicologica e capacità di giudizio, dallo spaesamento alla paranoia, da varie fobie ai disturbi amnesici, situazioni simili vengono continuamente tradotte e *letteralizzate* nel cyber-*noir* proprio attraverso la cornice fantascientifica: così, in *Neuromancer* tanto il protagonista, l'hacker Case, quanto l'oggetto della sua

---

<sup>9</sup> Per quanto l'articolo non sia incentrato sulla componente mystery del Ciclo dei Robot, ho sviluppato questa tesi in Bartolotta 2024b: 544.

ricerca (che poi si rivela anche esserne il mandante), sono coscienze frammentate che anelano a ricompetersi, Case riottenendo l'accesso al cyberspazio, che gli era stato impedito neurologicamente, e la stessa intelligenza artificiale Neuromancer riunendosi alla metà da cui era stato separato, Wintermute. Così, anche, in *Altered Carbon* la vittima del crimine al centro del mistero sopravvive al proprio assassinio grazie alla copia della sua coscienza precedentemente salvata in cloud, ma perde i ricordi inerenti all'omicidio per lo scarso tempismo dell'ultimo aggiornamento.

Come ultimo esempio, vorrei menzionare brevemente due romanzi estremamente diversi tra loro, ma accomunati dalla tematica ecologica e dal loro ibridismo con il *mystery*. Il primo e più recente è *Hummingbird Salamander* (2021) di Jeff VanderMeer, un eco-thriller che si sviluppa attorno a un'indagine dai toni estremamente *noir* su un'eco-attivista recentemente deceduta, ma che drammatizza sullo sfondo anche un'incombente apocalisse ecologica. La frizione tra queste due trame determina un mancato soddisfacimento della suspense che è cifra del thriller classico (l'investigazione perde impulso, si blocca, poi arriva a delle risposte parziali e dà luogo a un finale aperto) così come anche del racconto apocalittico (il tessuto sociale umano è disintegrato, ma l'umanità non svanisce). Questa doppia frustrazione della suspense dovuta alle aspettative legate al genere narrativo fa perciò di *Hummingbird* più un *anti-thriller*, e questa articolata identità generica diventa parte integrante del commento del romanzo sull'attuale crisi ecologica. E in ultimo abbiamo *Grass* (1989), romanzo di Sheri S. Tepper molto calzante con la definizione di giallo ontologico proposta da Elana Gomel, vista sopra. Protagonista del libro è Marjorie, donna terrestre che viene inviata con il marito ambasciatore sul pianeta Grass, unico tra i pianeti abitati dagli umani a essere rimasto immune a una misteriosa epidemia che sta imperversando ovunque. L'indagine sull'origine della malattia e sull'immunità di Grass si trasformerà presto in un'indagine sulla natura stessa del misterioso pianeta e soprattutto dei suoi abitanti non-umani, i quali si riveleranno essere al centro di questo *mystery* eco-ontologico.

Chiudere questa mia discussione con *Grass* mi permette di riprendere la tesi centrale che mi spinge a considerare *mystery* e fantascienza come forme profondamente affini, che è questa: la fantascienza racchiude sempre quanto meno il potenziale di un'indagine onto-epistemologica; sui limiti della comprensione, sui limiti del materialmente possibile, sulla natura della mente e del mondo, così come sulla capacità umana di dare forma narrativa a questi e mille altri interrogativi.



## Bibliografia

- Asimov, I. (1969), "The Dying Night", in *Asimov's Mysteries*, Frogmore, Panther Books, pp. 68-95. [Ed. it.: "La notte morente", in *La chiave e altri misteri*, pp. 87-116, tradotto da Roberta Rambelli, Fanucci, Roma, 1975.]
- Asimov, I. (1982), *The Complete Robot*, New York, Doubleday. [Ed. it.: *Tutti i miei robot*, tradotto da Laura Serra, Mondadori, Milano, 1993.]
- Asimov, I. (1984). *The Robots of Dawn*. Ballantine, New York. [Ed. it.: *I robot dell'alba*, tradotto da Delio Zinoni, Mondadori, Milano, 1986.]
- Asimov, I. (1989), *Robot Dreams*, Londra, VGSF. [Ed. it.: *Sogni di robot*, traduzione di Mauro Gaffo. Feltrinelli, Milano, 2022.]
- Bartolotta, S. (2025), "As Blades of Grass Are Small': visioni post-antropocentriche in *Grass* di Sheri S. Tepper", in *Antropocene 4800. Letteratura, ambiente, ecocritica*, ed. D. Salvadori e N. Cencetti, Lecce, Milella, pp. 49-61.
- Bartolotta, S. (2024a), "On the Hybridity of the Classic Occult Detective Story", *ELH*, vol. 91, no. 2, pp. 467-499. [<https://doi.org/10.1353/elh.2024.a929156>].
- Bartolotta, S. (2024b), "Thought Experiments, Literary Narrative, and SF: The Example of Isaac Asimov's Robot Cycle.", in *Poetics Today*, vol. 45, no. 4, pp. 529-561. [<https://doi.org/10.1215/03335372-11381572>].
- Bartolotta, S. (2023), "Apophenic Inventions: Chance and the Dismantling of Anthropocentrism in Stanisław Lem's Fiction.", in *Science Fiction Studies*, vol. 50, no. 3, pp. 368-395. [<https://doi.org/10.1353/sfs.2023.a910326>].
- Blackwood, A. (1997 [1908]), *The Complete John Silence Stories*, New York, Dover Publications. [Ed. it.: *John Silence. Detective dell'occulto*, tradotto da Roberta Rambelli, Roma, Fanucci, 2022.]
- Broderick, D. (1995), *Reading by Starlight: Postmodern Science Fiction*, London, Routledge.
- Csicsery-Ronay, I., Jr. (2008), *The Seven Beauties of Science Fiction*, Middletown, Wesleyan University Press.
- Delany, S. R. (2009), "About 5,750 Words", in *The Jewel-Hinged Jaw: Notes on the Language of Science Fiction*, Middletown, Wesleyan University Press, pp. 1-15.
- Freedman, C. (2000), *Critical Theory and Science Fiction*, Middletown, Wesleyan University Press.
- Gibson, W. (2016), *Neuromancer*, Londra, Gollancz. [Ed. it.: *Neuromante*, tradotto da Tommaso Pincio, Milano, Mondadori, 2023.]
- Gomel, E. (1995), "Mystery, Apocalypse and Utopia: The Case of the Ontological

- Detective Story”, in *Science Fiction Studies*, vol. 22, no. 3, pp. 343-356.
- Hodgson, W. H. (2006 [1913]), *Carnacki: The Ghost Finder*, Ware, Wordsworth Editions. [*Thomas Carnacki, Il cacciatore di Fantasmi. Tutti i racconti*, tradotto da Enrica Marchi, Roma, Fanucci, 2023.]
- Morgan, R. (2018), *Altered Carbon*, Londra, Gollancz. [Ed. it.: *Altered Carbon*, tradotto da Vittorio Curtoni, Mantova, TEA, 2018.]
- Prichard, K., and H. Prichard (1899), *Ghosts: Being the Experiences of Flaxman Low*, Londra, Pearson,.
- Rohmer, S. (1977 [1920]), *The Dream-Detective*, New York, Dover Publications.
- Suvin, D. (1979), *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*, New Haven, Yale University Press. [Ed. it.: *Le metamorfosi della fantascienza*, tradotto da Lia Guerra, Bologna, Il Mulino, 1985.]
- Tepper, S. S. (2002), *Grass*. Londra, Gollancz. [Ed. it.: *Pianeta di caccia*, tradotto da Alessandro Zarbini, Milano, Editrice Nord, 1991.]
- VanderMeer, J. (2022), *Hummingbird Salamander*, Londra, 4th Estate. [Ed. it.: *Colibri Salamandra*, tradotto da Vincenzo Latronico, Torino, Einaudi, 2022.]

## 5. NARRARE IL CRIMINE NEL FUTURO: TRA ANSIA E INCOLUMITÀ, TECNOLOGIA E UTOPIA

Sara Pini

Technical University of Liberec

### Abstract

Geared towards hybridization and innovation, utopia, dystopia, and the crime genre well liaise with each other to represent Western fears, including the outcomes of technological progress. This chapter analyzes three films blending dystopian and *noir* elements: *Demolition Man* (dir. Marco Brambilla, 1993), *Vanilla Sky* (dir. Cameron Crowe, 2001), and *Minority Report* (dir. Steven Spielberg, 2002), which depict anxiety and fear(s) permeating contemporary culture, such as the possibility that crime may touch our lives, or our loved ones. In these films, the only way to suppress fear is to take control of the future by eliminating the possibility of becoming a victim of crime. The chapter highlights that the technological developments represented are ultimately tools that contribute to a dystopian society, that they cannot eliminate evil, and that the crimes shown on screen may have a utilitarian and teleological function, inviting us to live in the moment.

Le narrazioni cinematografiche ascrivibili alla fantascienza molto spesso presentano caratteristiche di altri generi, tra cui utopia e distopia, *noir* e affini. Ovviamente la compresenza di più elementi si ha anche nei testi letterari, ma nei film questo connubio è più evidente, in particolare per utopia e distopia, proprio perché raramente si pubblicizzano le opere cinematografiche come “utopiche” o “distopiche” e, di prassi, si tende a includere rimandi a generi (azione, avventura e altri) che solitamente permettono di farsi un’idea più immediata dell’ambientazione e della trama (Toderici 2015: 10). Inoltre, è molto comune trovare dettagli dell’uno e dell’altro genere insieme, anche se apparentemente antitetici, perché “even if they are opposite concepts, the border between Utopia and Dystopia is often very fragile. In order to respect the dynamics, the changes, the fluctuations of the real world, Utopia and Dystopia have to adapt and to alternate” (Perța 2015: 120). Il risultato sono intrecci narrativi complessi, in cinematografia come in letteratura. La costante ibridazione è da considerarsi un elemento positivo perché permette di rilevare collaborazioni inaspettate e individuare alcune tendenze prevalenti, tra cui l’asso-

ciazione di ambientazioni distopiche fantascientifiche con temi, atmosfere e personaggi tipici del *noir* o, più in generale, della *crime fiction*. Non a caso, la critica ha già provato a delineare le origini e l'evoluzione del *tech-noir* (Meehan 2017), in cui si innestano elementi di fantascienza con tratti del poliziesco, dell'horror e del film d'avventura in un contesto distopico che eredita dal *noir* l'ambientazione cittadina e una trama intrisa di "psychological and existential depth" (cit. in Amaral 2004: 40).

Utopia e distopia letteraria e cinematografica condividono il loro carattere ibrido non solo con il *noir* ma, più in generale, con la *crime fiction*. Come sostengono Gulddal, King e Rolls, la *crime fiction*

is inherently a transnational practice characterized by the multidirectional transmission and adaptation of styles, structures and themes across national borders. Crime fiction in all its multiple manifestations, its global production and readership and transmedia adaptation and circulation is one of the most widespread of all literary genres. (Gulddal et al. 2019: 14; corsivo mio).

I prodotti culturali che rientrano nell'ambito *crime* debordano i limiti che si è soliti attribuire a un genere per poterne dare una definizione. È questa stessa "essenza diffusa" una delle caratteristiche principali della *crime fiction*, nonché del *crime film*: secondo Leitch (2002), è difficile definire cosa sia e non sia quest'ultimo perché si possono ritrovare elementi *crime* in molte pellicole solitamente attribuite ad altri generi (ad esempio, il *gangster film* e quella che lui definisce *crime comedy*). Come continua lo studioso, più che cercare di trovare una definizione comprensiva di ogni possibile manifestazione del *crime film*, è più utile riconoscere la malleabilità e l'indeterminatezza del concetto stesso di genere, che risente di un forte fattore situazionale:

Whatever grounds [scholars] take as their basis, all attempts to distinguish real crime films from the less real, like all attempts to distinguish crime films categorically from members of other genres, assume that genres are essential and logical, parallel and mutually exclusive, like Platonic norms. But because generic categories are as culturally constructed as the works they are intended to categorize, they are always historically situated, ad hoc, subjective, and inflected by (indeed rooted in) a particular agenda. [In particular,] the subject of crime, bracketed by Hollywood's official morality and its imperative to sensationalism, generates a formula that transcends specific subgenres. [...] It is only the crime genre itself, and not any single subgenre, that accounts for the enabling ambiguity at the heart of all crime subgenres and every film within them: the

easy recognition of the genre's formulas coupled with a lingering uncertainty about their import. (Leitch 2002: 293-294)

L'intrinseca duttilità che accomuna utopia, distopia e *crime genre* in ambito cinematografico può essere considerata come una condizione che non solo facilita le ibridazioni, ma consente anche che i tratti più distintivi di ciascuno lavorino in sintonia per rappresentare al meglio le ansie e le paure del mondo occidentale agli spettatori contemporanei o, come scrive Leitch, "to turn cultural anxiety into mass entertainment" (Ivi: 303).

A livello psicologico individuale, l'ansia è una sensazione comune a tutti gli esseri umani di ogni luogo e tempo ma, in termini socio-culturali, "[it] has been considered to be a collective emotional state especially rooted in the history of Western modernity, and today the emotion on the global scale *par excellence*" (Rebughini 2021: 555). Come sostiene Rebughini, l'ansia intesa come emozione proiettata verso il futuro e il futuro stesso sono associati, specialmente nel mondo occidentale, perché a livello culturale concepiamo il futuro come aperto a ogni possibilità e, quindi, fondamentalmente incontrollabile (*ibidem*). Dato che l'ansia è una sensazione negativa, in cui prevalgono angoscia e paura, l'uomo è portato a reagirvi a livello istintivo, quasi ancestrale, perché si sente minacciato (cfr. Breuning 2019). Sebbene l'uomo non sia in grado di cancellare totalmente la sensazione di ansia, alcune ricerche recenti hanno indagato come la possa quantomeno alleviare. Ad esempio, uno studio condotto da Benoit, Davies e Anderson ha dimostrato che è possibile attenuare il senso di preoccupazione per potenziali eventi futuri negativi attraverso la soppressione di quelle "simulazioni mentali" che abitualmente compie chi è soggetto a proiettare la propria ansia su qualcosa che potrebbe (o non potrebbe) succedere (2016: 8492). I risultati dell'esperimento hanno portato alla conclusione che tale procedimento sembra essere un'efficace "coping strategy" (*ibidem*) perché gli individui che sono riusciti a mitigare tali simulazioni sono risultati meno ansiosi.

Ricorrere su base regolare a prefigurazioni mentali di quali eventi negativi possano succedere può essere una delle cause di uno stato ansiogeno continuativo (*ibidem*), anche se chi vi ricorre potrebbe considerarle, al contrario, un modo per contrastare l'ansia per il futuro perché sono un tentativo di presagire ogni possibile evenienza e una relativa soluzione. Tuttavia, si tratta di un'operazione potenzialmente nociva perché può dare luogo a un'errata equazione mentale per cui si pensa che, preparandosi a ogni eventualità, si è in grado di controllare

effettivamente cosa succederà in futuro o di avere la possibilità di sfuggire al dolore. In questo senso, le simulazioni mentali possono essere viste come il desiderio di avere potere su ansia e futuro assieme, perché poter contare su un ventaglio di immaginarie soluzioni alternative a situazioni percepite come pericolose può dare la sensazione di affievolire il senso di incertezza derivante dall'essere in balia delle possibilità, tra cui l'essere vittima di un crimine in modo diretto o indiretto, nel caso siano colpite persone a noi care.

Il desiderio di controllare il futuro e di tutelarsi di fronte al male trova ampio spazio di rappresentazione nei *crime film*, dove queste paure “are simplified from multifaceted dilemmas into conflictual dualities” (Leitch 2002: 303), in quanto sono ridotte allo scontro narrativo tra poliziotto/detective e criminale. Il crimine, il timore di esserne vittima e il desiderio di opporsi a questa possibilità si trovano in dialogo proficuo con altri due aspetti su cui si incentra l'ansia della società occidentale: il progresso tecnologico e l'evoluzione del tipo di relazione tra uomo e macchina. Questo è un tema ben noto in letteratura e nel cinema, dato che è una delle coordinate principali della narrativa di Philip K. Dick (Amaral 2004: 37) e viene riproposta con regolarità sul grande schermo attraverso adattamenti o opere originali: si pensi, ad esempio, al detective Spooner a cui vengono impiantati arti e organi robotici in *I, Robot* (2004), all'androide che sostituisce fisicamente l'agente dell'FBI Greer in *Surrogates* (2009) o ancora all'investigatore assicurativo Vaucan alle prese con robot sempre più inclini a darsi una organizzazione sociale di stampo umano in *Automata* (2014).

Un modo per riflettere sulla narrazione delle ansie della società contemporanea o, più in generale, della “cultura ansiogena” del mondo occidentale, riprendendo il concetto *culture of fear* di Furedi (2018), è focalizzare la nostra attenzione sul crimine e le sue sfaccettature come elementi costanti in alcune narrazioni cinematografiche recenti, categorizzabili come film di fantascienza con venature utopiche-distopiche e *noir*: *Demolition Man* (1993), *Vanilla Sky* (2001) e *Minority Report* (2002). La scelta dell'oggetto d'indagine non è casuale: nonostante al centro della narrazione si trovi lo scontro tra detective e criminale, è altresì vero che nei *crime film* i ruoli dei personaggi principali (detective, criminale e vittima) raramente restano all'interno di tali formule perché si intreciano tra loro dando vita, tra gli altri, a detective che sono anche vittime e, a loro modo, operano più o meno saltuariamente al di fuori della legge (Leitch 2002: 290-291). Al contrario, il crimine è un elemento costante della narrazione e, di conseguenza, sembra opportuno riflettere su quali crimini vengono proposti, il

contesto in cui avvengono, quale ruolo svolgono, in che modo vengono risolti e come questo influisca sulla realtà sociale in cui sono calati. I prossimi paragrafi si dedicheranno a questo attraverso l'analisi dei casi studio proposti, dei quali si indagheranno anche la rappresentazione della paura del male e il ruolo dell'avanzamento tecnologico nel contrastare la possibilità di esserne vittima.

### 5.1. Il contesto sociale del crimine

*Demolition Man*, *Vanilla Sky* e *Minority Report* hanno le origini più diverse. La prima è un'opera originale, scritta da Peter M. Lenkov, Robert Reneau e Daniel Waters;<sup>1</sup> *Minority Report*, com'è noto, è liberamente ispirato al racconto di Philip K. Dick "The Minority Report" (1956),<sup>2</sup> mentre *Vanilla Sky* è un remake del film *Abre los ojos* (1997), scritto e diretto da Alejandro Amenábar. Sebbene con origini diverse, questi prodotti culturali presentano narrazioni ambientate in un futuro in cui la società e le possibilità del singolo individuo sembrano molto diverse da quelle attuali e, sotto una certa luce, più desiderabili, quasi utopiche.

Prima di continuare, tuttavia, è necessario puntualizzare cosa si intende per "utopico" e "distopico" in questo capitolo. Nel tempo si sono succedute molte definizioni di utopia, distopia, anti-utopia e concetti similari, considerati dal punto di vista letterario, storico-politico o antropologico. Sebbene il tracciare le origini, l'evoluzione e la definizione<sup>3</sup> di tali idee sia fuori dall'ambito di questo contributo, è utile ricordare che le differenze di significato sono ridotte a sfumature o funzioni da parte di alcuni studiosi, come nel caso delle categorie "distopia" e "anti-utopia": secondo Blaim, "anti-utopia should perhaps be seen as a certain *function* or – to adopt a more radical position – *use* of the dystopian text, and not as a literary genre. The more so as the anti-utopian function is practically independent of any genre conventions, the only requirement being the more or less comprehensive critique of particular utopian (or quasi-utopian) proposals or solutions" (2013: 88; corsivo in originale).

Nel linguaggio comune, "utopia" si riferisce perlopiù a un non-luogo, o un luogo irrealizzabile o inarrivabile, più che all'idea di "luogo ottimale", a cui rimanda il concetto di *eutopia* (Claeys 2017: 42). Ci atterremo quindi a queste

1 Sebbene opera originale, *Demolition Man* risulta essere un *pastiche* di film, annunci pubblicitari e personaggi precedenti (James 1993).

2 Pubblicato all'interno della rivista dedicata alla fantascienza *Fantastic Universe*.

3 Prendendo solamente in considerazione l'utopia, Claeys sostiene che è possibile identificarne almeno tredici tipi (2017: 45).

accezioni e utilizzeremo “utopia” e “utopico” in riferimento a qualcosa di impossibile da ottenere e raggiungere, mentre per “distopia” e “distopico” ci rifaremo alla descrizione di narrazione distopica fornita da Moylan, cioè un testo con

th[e] ability to register the impact of an unseen and unexamined social system on the everyday lives of everyday people. [T]he dystopian text opens in the midst of a social “elsewhere” that appears to be far worse than any in the “real” world [and] the narrative zooms in on one of the subjects of the terrible place. The story line then develops around that alienated protagonist as she or he begins to recognize the situation for what it really is and thus to trace the relationship between individual experience and the operation of the entire system. (Moylan 2018: xiii)

Tali definizioni o, per meglio dire, caratteristiche di utopia e distopia saranno utili per capire il contesto narrativo dei casi studio considerati ma, come dimostra la stessa varietà e stratificazione di definizioni nel tempo, è necessario ricordare che l’idea di utopia (e, aggiungiamo, di distopia) è magmatica, mobile, in continuo aggiornamento, come concepito da Wells: “Any modern utopia will have to start with H. G. Wells’s axiom that utopias must now be kinetic or evolutionary, incorporating change into their very nature, rather than static” (Claeys 2017: 58).<sup>4</sup>

Tratti utopici e distopici sono ben presenti in *Demolition Man*, in cui John Spartan è un poliziotto nella Los Angeles di metà anni Novanta che, nel tentativo di catturare il pluriomicida Simon Phoenix, viene incastrato per la morte di trenta ostaggi e quindi condannato a scontare la pena, insieme alla sua nemesi, in una prigione criogenica ideata dal Dr Cocteau. Questo sistema penitenziario innovativo prevede che vengano inviate suggestioni sinaptiche ai detenuti ibernati per renderli più mansueti e reinserirli più facilmente nella società. Si tratta di un condizionamento forzato che viene sfruttato per scopi personali da Cocteau, che usa gli impulsi neuronali per convincere Phoenix a uccidere il proprio rivale politico quando viene risvegliato, dopo quasi quarant’anni, per l’udienza per la libertà condizionale. In quest’occasione, Phoenix lascia dietro di sé una serie di omicidi in un contesto cittadino profondamente mutato: Los Angeles, San Diego e Santa Barbara si sono fuse in un’unica grande città di

---

<sup>4</sup> Anche Moylan è d’accordo: “We need especially to ensure that [a] utopian project remains self-critical and open to change. We need to continue to produce the revolution in the revolution, the utopia in the utopia” (2013: 43).



nome San Angeles dove, negli ultimi sedici anni, graffiti e imprecazioni sono i crimini maggiori rimasti perché ci sono state solo morti per cause naturali. Dato che la polizia locale non ha le competenze necessarie per fronteggiare un assassino come Phoenix, viene risvegliato Spartan, incredulo nel trovarsi davanti una società che ha azzerato gli omicidi ma ha anche privato i cittadini di alcune libertà e consuetudini presenti nella sua epoca, tra cui mangiare carne, cioccolato e stringersi la mano.

Omicidi e crio-sonno sono al centro della narrazione anche in *Vanilla Sky*, sogno-incubo personale di David Aames, un giovane ereditiero dongiovanni dedito al divertimento e privo di qualsiasi interesse per mandare avanti l'azienda del padre. Dopo aver conosciuto Sofia, una ragazza semplice e gentile, decide di trascorrere la notte con lei senza consumare l'attrazione che prova nei suoi confronti. Tuttavia, il mattino dopo lo aspetta Julie, l'ultima di tante ragazze a cui si è interessato prima di Sofia, e accetta il passaggio che gli offre ignaro del fatto che, in preda alla gelosia, Julie tenterà di compiere un omicidio-suicidio. Sopravvissuto all'incidente, David ha il volto irrimediabilmente sfigurato e è dilaniato dal dolore fisico ed emotivo per aver perso, a suo avviso, la vita invidiabile che aveva condotto fino a quel momento. Si rivolge quindi alla Life Extension, azienda che usa l'ibernazione per far vivere ai propri clienti la vita che desiderano in un cosiddetto "sogno lucido", cioè un sogno controllato dall'esterno e il cui svolgersi è stato preventivamente scelto dall'individuo. Ben presto, però, il sogno di David di sperimentare una vita piena con Sofia diventa un incubo perché comincia ad avere allucinazioni di Julie, il cui volto si sostituisce a quello di Sofia, e arriverà a uccidere quest'ultima, disgregando l'idea della tecnologia del sogno lucido come fonte di riparo dalla possibilità di essere di vittima del male come lo era stato a causa della gelosia omicida.<sup>5</sup>

Allo stesso modo, in *Minority Report* la tecnologia alla base della Precrimine si presenta inizialmente come la struttura giudiziale-punitiva che avrebbe potuto evitare il rapimento e probabile omicidio del figlio del protagonista, il capitano John Anderton, la cui vita familiare, personale e coniugale sono state distrutte.<sup>6</sup> Nella Washington DC del 2054, Anderton è il responsabile della

---

5 Per lo spettatore occidentale medio, la rappresentazione di una vita dedita agli affetti e al *quality time* può apparire come un sogno rispetto alla fatica quotidiana del destreggiarsi per mantenere un equilibrio tra sfera professionale e vita privata.

6 Il rapimento del figlio porta Anderton all'autodistruzione, dal ricorrere alla droga chiamata *neuroin* al rinchiudersi in sé stesso allontanandosi dalla moglie, incapace di elaborare il dolore della perdita che è acuito dal fatto che non si troverà mai il colpevole.

sezione Precrimine, un'unità poliziesca sperimentale ideata da Lamar Burgess e il cui uso sta per essere esteso a tutto il paese, considerati i suoi successi nell'azzerare (quasi) completamente gli omicidi. La Precrimine è quanto promette il nome: tramite le visioni di tre *precog*, esseri umani con straordinarie capacità di preveggenza amplificate dalla tecnologia, è possibile prevedere gli omicidi quattro giorni prima che avvengano in modo che la polizia compia un arresto preventivo. L'unica eccezione è data dai cosiddetti crimini passionali, per i quali il preavviso a disposizione è minimo perché, per loro natura, non sono crimini premeditati. Schermi interattivi, guanti *touchscreen* e ologrammi permettono ad Anderton di aver accesso alle visioni frammentarie dei *precog* e di ricomporle in una narrazione lineare, assumendo il ruolo di "conductor of an orchestra — which is supported by the soundtrack which presents Schubert's *Unfinished Symphony* —, both as a reader and a narrator, who chooses, extracts and gives order, sequence and meaning to images that do not possess such properties intrinsically" (Novell 2009: 3). Il forte effetto deterrente della Precrimine si va ad aggiungere al senso di sicurezza dato dall'apparente infallibilità delle visioni dei *precog*. Istituita un anno dopo il rapimento del figlio, per Anderton la Precrimine è un'occasione di riscatto, almeno finché non viene indicato come prossimo omicida e deve dimostrare che si tratta solo di uno dei tanti ingranaggi del piano di Burgess, che sfrutta i limiti delle visioni dei *precog* per nascondere l'assassinio da lui compiuto anni addietro.

Nelle tre rappresentazioni cinematografiche considerate le società future e il sogno di David condividono un aspetto cruciale, che si può considerare utopico nell'accezione di contesto impossibile da realizzare: contare su un sistema che permette ai cittadini di vivere al riparo dalla preoccupazione che il male potenziale intorno a sé possa nuocere a sé stessi o ai propri cari. Proprio perché questa condizione è utopica, anche nelle configurazioni sociali future il crimine alla fine ricompare. Se il ruolo culturale dei *crime film* è "to examine the price of social repression as imposed by the institutions of the justice system" (Leitch 2002: 306), ben si coniuga la narrazione distopica come intesa da Moylan, dove un individuo o una comunità si rende conto di tali ingiustizie e cerca di ribellarvisi (cfr. Moylan 2013). Il crimine è l'elemento che ci permette di comprendere le limitazioni e ingiustizie imposte dalle società future quasi come prezzo da pagare per essere salvaguardati dal male o, in altre parole, come il crimine sia presente sia nel contesto iniziale, sia nella successiva ambientazione apparentemente utopica. Di fatto, il crimine è di per sé irreprimibile e questo si evince dalle

forme di limitazione della libertà individuale in *Demolition Man* alla modificazione dell'idea di "innocente fino a prova contraria" a "colpevole fino a prova contraria"<sup>7</sup> in *Minority Report*. Come si discuterà a breve, il crimine assume la funzione di tramite e sutura tra *crime film*, utopia e distopia perché funge da punto di svolta nella narrazione e diventa l'elemento che porta il protagonista e, con lui, lo spettatore, a rendersi conto che la realtà tratteggiata non è migliore come sembra inizialmente.

## 5.2. Il ruolo del crimine

In *Demolition Man*, *Vanilla Sky* e *Minority Report* si ripete una struttura comune in cui almeno due omicidi si rivelano dei *turning point* nel contesto narrativo. In *Demolition Man*, il primo crimine che dà avvio alla vicenda è la conseguenza dello scontro tra Spartan e Phoenix, durante il quale muoiono trenta ostaggi. Questo pluriomicidio segna il primo punto di svolta perché pone il poliziotto, accusato ingiustamente, e l'assassino sullo stesso piano. Il paradosso narrativo per cui Spartan, che lo spettatore è invitato a considerare dalla parte della giustizia perché insegue da anni Phoenix, viene incarcerato alla pari del criminale è stato considerato la rappresentazione cinematografica della percezione di quanto la situazione socio-politica negli anni Ottanta e Novanta del Novecento fosse complicata e tesa negli Stati Uniti:

to end social chaos and disorder in a decade in which the fear of riots permeated daily life, law should "tighten its reins" [...]. Giuliani<sup>8</sup> was an answer to concerns about urban decay and urban violence and the public need to tighten the reins. Thus, the city of San Angeles embodies many of the real problems haunting American urban policies in the 1990s. Turning the city into "a beacon of light" by displacing African Americans, Latinx, and homeless people and making them invisible was not that dissimilar from the new forms of urbanity in the 1990s.<sup>9</sup> (Pagnoni Berns 2022: 179)

Le incrinature distopiche della realtà urbana di San Angeles e del sistema sociale razzista di Cocteau sono il fulcro di quanto viene portato alla luce dal

7 Quando Anderton ricostruisce la narrazione delle visioni dei *precog*, questa viene visionata da due testimoni, tra cui il Presidente della Corte Suprema, i quali acconsentono all'arresto e alla detenzione senza prima aver ascoltato la testimonianza degli accusati o aver visionato il *minority report*.

8 Rudolph William Giuliani, sindaco di New York dal 1994 al 2001.

9 In *Demolition Man*, coloro che non si sono adeguati al nuovo assetto sociale creato da Cocteau vivono nei sotterranei della vecchia Los Angeles e sono soprannominati *Scraps*. Il loro leader politico è Edgar Friendly, l'avversario che Cocteau vuole far eliminare da Phoenix.

secondo punto di svolta, cioè la serie di omicidi compiuti da Phoenix durante la sua evasione dal crio-penitenziario. Durante i vari briefing con la polizia di San Angeles, Spartan viene a sapere dalla collega Lenina Huxley le numerose limitazioni a quelle che, nella sua epoca, erano perlopiù libertà individuali: “Smoking is not good for you, and it’s been deemed that anything not good for you is bad. Hence, illegal. Alcohol, caffeine, contact sports, meat [...], bad language, chocolate, gasoline, uneducational toys and anything spicy. Abortion is also illegal but then again so is pregnancy if you don’t have a license” (*Demolition Man*). Questa breve lista tratteggia una realtà in cui vige un estremo controllo personale e collettivo, almeno agli occhi dello spettatore occidentale, e dissolve l’idea che l’avanzamento tecnologico, simboleggiato dal crio-penitenziario, e la struttura socio-politica che si incentra su di esso siano un’alternativa totalmente positiva rispetto alla realtà di fine Novecento. Gli omicidi sono rivelatori del fatto che né l’assetto sociale del 1996 né quello apparentemente migliore del 2046 sono accettabili perché entrambi sono strutture organizzative con caratteri estremi: nel passato sembra che la situazione sia ingestibile perché il male prevale sulla legge, mentre nel futuro ci sono fin troppe restrizioni in forza di innumerevoli regole. Entrambe le società sono fuori controllo e la giustizia resta sempre un mezzo a favore dei criminali, dato che Phoenix incastra Spartan e Cocteau sfrutta il crio-sonno per scopi politici.

A conclusione del film, l’esplosione del crio-penitenziario segna il crollo del sistema al suo seguito. L’unico personaggio che può dare uno spunto per ristrutturare l’assetto sociale è Spartan proprio perché ha vissuto sia nel passato sia nel futuro e sa che la soluzione non può essere né il ritorno all’organizzazione sociale da cui lui proviene, né una alternativa come quella pensata da Cocteau: “Somewhere in the middle, you’ll figure it out” (*Demolition Man*). La nuova San Angeles dovrà perseguire il bene comune senza limitare le libertà individuali, ma non è dato sapere allo spettatore in che modo questo si realizzerà. L’uccisione di Phoenix e la distruzione del sistema sociale di Cocteau sono soluzioni circostanziate: i due *villain* sono eliminati dalla scena, ma non c’è una risoluzione alla possibilità di essere vittima del male. Lo spettatore non si può sentire sollevato dallo stato di ansia per il futuro, anzi, è posto di fronte alla necessità di accettare l’impossibilità di eliminare il male perché, prendendo a spunto le parole di Spartan, è il movimento costante verso il bene (l’evoluzione continua dell’utopia di Wells) che può mantenere l’ordine sociale, non l’impiantarsi di una società rigidamente sicura.

Apparentemente intoccabile dalle avversità della vita, David in *Vanilla Sky* segue una parabola narrativa da uomo di successo a condanna come presunto assassino a salvezza quando si sveglia dal sogno lucido. Anche nel film di Crowe si ha un doppio crimine, sebbene possano essere entrambi *presunti* omicidi: come già anticipato, Julie tenta un omicidio-suicidio in una data ambigua<sup>10</sup> in conseguenza del quale David sceglie di vivere un sogno lucido telecomandato dove infine uccide Sofia. Rispetto all'opera originale di Amenábar, il remake di Crowe non mette mai in chiaro quale filo narrativo sia reale e quali siano solo una diramazione di possibili sviluppi nel sogno, portando la critica a numerosi tentativi di spiegazione con esiti talvolta contrastanti.<sup>11</sup> Tuttavia, più che decifrare cosa sia solo immaginato, ciò che è rilevante in questa sede è riflettere sul ruolo che questi presunti omicidi hanno nel contesto narrativo.

Rammentando la posizione di Rebughini riguardo l'ansia che permea il tessuto sociale occidentale, si può avanzare l'idea che il fulcro dello stato di angoscia avviato dal tentato omicidio ad opera di Julie non risieda né nella possibile premeditazione, né nelle sue motivazioni, ma nel comportamento che lei adotta nei momenti che precedono l'incidente e nell'impossibilità di fuggire da parte di David. Julie si comporta in modo sempre più concitato, fino ad assumere un'espressione folle, con lo sguardo rivolto verso David più che alla strada. Sul sedile del passeggero c'è David, un uomo agiato che ottiene sempre ciò che vuole ma che, nonostante questo, è intrappolato in auto in balia degli eventi, letteralmente nelle mani di una persona che ha perso l'autocontrollo e che, in questo senso, diventa la personificazione del male imprevedibile. Se una persona con una vita ovattata come quella di David può rimanerne vittima, perché il crimine non potrebbe colpire anche una persona dalla vita più ordinaria? Lasciando questo interrogativo in sospeso, *Vanilla Sky* insinua un malessere di fondo nello spettatore perché gli ricorda quanto sia impotente di fronte all'imprevedibilità del futuro nonché delle persone, che possono tramutarsi in potenziali assassini nel tempo di un passaggio in auto.

Agli occhi dello spettatore, la tecnologia futuristica del sogno lucido può sembrare una soluzione all'eventualità di essere colpiti dal male e all'angoscia

---

10 La data è il 02/30/01: dato che l'ambientazione di Crowe è dichiaratamente statunitense, la data farebbe pensare al 30 febbraio, ma non vi è certezza che questa sia la lettura corretta.

11 Ad esempio, Ferrer (2011) compara nel dettaglio l'opera di Amenábar e quella di Crowe, evidenziando le rispettive molteplici strutture di biforcazione, un espediente narrativo ereditato dall'opera di Jorge Luis Borges *El jardín de senderos que se bifurcan* (1941). Secondo Stott (2012), David è un narcisista estremo e uccide Sofia perché minaccia la sua autosufficienza, mentre per Edman e Gozen (2019) il sogno lucido è un'allucinazione creata e guidata dalla mente di Sofia dopo aver assunto stupefacenti.

che ne deriva perché permette di vivere una vita parallela, sorvegliata da un team di tecnici in modo tale che tutto sia già stato prefigurato, come nelle simulazioni mentali, senza lasciare nulla al caso. Questa opzione, però, si rivelerà illusoria: l'imprevisto è ineliminabile e, di conseguenza, anche il sogno lucido può diventare un incubo per un banale *glitch*. È il secondo presunto omicidio che accompagna lo spettatore verso questa conclusione, riportandolo allo stato di malessere e angoscia dopo il tentato omicidio di David, perché nemmeno la più avanzata tecnologia è in grado di assicurare una vita al riparo dal male. Al contrario, l'agognato rifugio diventa una prigione: come scrive Ștefan, David "is trapped in a utopia" (2015: 229). Se perfino il sogno lucido, una vita utopica modellata sui desideri individuali, è destinato a naufragare, non resta che tentare di far fronte alla dimensione reale accettando l'imprevedibilità del futuro, incluso il male che può succedere al singolo, come sembra suggerire il finale del film nel momento in cui David sceglie di terminare l'esperienza telecontrollata e svegliarsi.

È possibile rintracciare presunti omicidi anche in *Minority Report*, in cui i due crimini più rilevanti per lo sviluppo narrativo sono il rapimento e probabile uccisione del figlio di Anderton e l'omicidio che lui stesso dovrebbe compiere, stando alle visioni dei *precog*. La perdita del figlio prepara il terreno perché Anderton veda nella Precrimine un appiglio a cui aggrapparsi e in cui riporre tutta la sua fiducia. Tramite la sua focalizzazione,<sup>12</sup> nella prima parte del film l'unità sperimentale viene presentata come un sistema infallibile nel prevenire gli omicidi ma, allargando lo sguardo, si può dire che è anche un modo per prevenire la sofferenza. Per Anderton e, di rimando, per lo spettatore, la Precrimine si configura come un velo di sicurezza attorno cui avvolgersi per tutelarsi dal male, solo per poi stracciarsi e rivelarsi un mezzo di estremo controllo sociale che non distingue più tra sfera pubblica e privata (Novell 2009: 3).

La previsione dell'omicidio perpetrato da Anderton crea un cortocircuito all'interno della narrazione. Posto di fronte a un padre che piange la perdita del figlio e cerca di sanare la società malata che gliel'ha sottratto, lo spettatore è invi-

---

12 Le definizioni dei concetti di focalizzazione, punto di vista e prospettiva variano. Qui viene adottata la posizione di Kinoshita: "The narration must utilize one (or more) character's perceptual or cognitive capacities or limits as a means of regulating information in almost all types of narrative including narrative cinema. Therefore, [...] we should accept the term and concept *focalization* only to describe such acts of regulation which can only be applied to the narrative itself, not to the narrator or other entities [...], without applying categories and subcategories offered by preceding theorists including Genette himself" (2008: 86; corsivo in originale). In *Minority Report*, a inizio film la focalizzazione è prevalentemente quella di Anderton, anche se questo non significa che Anderton sia il narratore di ciò che vediamo.

tato a considerare Anderton come il personaggio eroico della storia, esponente della giustizia e vittima al contempo, ben distinto dai criminali potenziali che contribuisce a incarcerare. La visione dei *precog* rompe il dualismo semplificato dei ruoli e, in particolare, svela che non si può più considerare la Precrimine, alla pari del sogno lucido e del crio-penitenziario, come la soluzione all'eventualità di essere vittima del male, né tantomeno come struttura infallibile, perché accusa il protagonista di un crimine che (forse) mai commetterebbe, considerando la sua storia e il suo lavoro. A riprova di questo è la rivelazione dell'esistenza del *minority report*, la visione alternativa di uno dei tre *precog* che viene abitualmente scartata a favore di quella comune degli altri due, considerata la previsione ufficiale di un omicidio. I *precog* non sono più portatori di una verità inconfutabile, ma di una delle possibilità che possono verificarsi: Anderton può compiere l'omicidio o rifiutarsi di farlo perché ha la possibilità di scegliere. Libertà individuale, impossibilità di prevedere il futuro e rischio di essere vittima o criminale sono eventualità che esistono nella realtà di Anderton quanto in quella dello spettatore, quindi si annulla lo scarto temporale e narrativo tra realtà e finzione, nonché la sensazione di presunta sicurezza dal male che propone la Precrimine.

Nella prima parte del film, il video pubblicitario della Precrimine invita a "Imagine a world without murder. [...] We want to make absolutely certain that every American can bank on the utter infallibility of the system, and to ensure that what keeps us *safe* will also keep us *free*" (*Minority Report*; corsivo mio). Tuttavia, la sua stessa istituzione provoca due vittime il cui colpevole, Burgess, rimane in libertà: da un lato Agatha, la *precog* più potente, viene costretta a vivere una vita da prigioniera, in sedazione, privata dell'amore materno; dall'altro, sua madre viene brutalmente uccisa da Burgess per poter contare sulla partecipazione di Agatha all'esperimento e dare avvio alla Precrimine. Come in *Demolition Man*, lo spettatore si trova davanti a un sistema che, da utopico quale poteva sembrare, si dimostra inaccettabile non solo perché chi detiene il potere può sfruttarlo a proprio favore in deroga alle leggi, ma anche perché esso stesso provoca o è strumento per realizzare crimini. La Precrimine si presenta come un'interpretazione distopica delle parole di Beccaria "È meglio prevenire i delitti che punirgli [*sic*]. Questo è il fine principale d'ogni buona legislazione" (2014: 111), pertanto è un'occasione mancata di miglioramento sociale e, insieme, un mezzo raffinato per sfuggire alla legge.

Nella versione cinematografica di Spielberg, la Precrimine viene smantellata, i *precog* vengono liberati e Anderton ha la possibilità di ritrovare un equi-

librio nella propria vita salvando Agatha, che agisce da soggetto sostitutivo per il figlio che non era riuscito a proteggere. A livello narrativo, la corruzione del singolo e della Precrimine viene fermata, ma il fallimento del sistema conferma il fatto che è impossibile (cioè utopico) realizzare una società priva di violenza e crimine perché i mezzi per arrivarci, ideati da esseri umani, conterranno sempre un margine di errore dovuto all'imperfezione della natura umana: come sostiene l'agente del Dipartimento di Giustizia Danny Witwer, che indaga sull'operato della Precrimine, "If there's an error, it is always human" (*Minority Report*).

### 5.3. Il contesto post-crimine: conclusioni

A seguito della risoluzione dei vari crimini, le tre narrazioni cinematografiche presentano una situazione a livello individuale o sociale da cui si può desumere che l'eccellenza tecnologica raggiunta (il crio-penitenziario, il sogno lucido e la Precrimine) non aiuta l'uomo a vivere meglio, anzi, lo costringe in una realtà che si rivela infine nei suoi aspetti più restrittivi e costringitivi. Ogni tentativo di miglioria in senso assoluto, cioè la realizzazione di un'utopia sociale in cui sono azzerati i crimini e il male potenziale nella vita del singolo, fallisce. Ricordando ancora una volta il pensiero di Wells riguardo la necessità che un'idea con caratteri utopici sia in costante movimento e rinnovamento, non sorprende che le strutture utopiche rappresentate implodano: cercando di stabilizzare entro norme (in *Demolition Man*), mezzi tecnologici (in *Vanilla Sky*) o strutture di regolazione sociale (in *Minority Report*) un'idea utopica, questa crolla su sé stessa. I tre film suggeriscono l'idea che l'umanità possa solo dedicarsi a un incessante moto di ricerca di un miglioramento sociale a partire dal proprio presente tenendo a mente che, per quanto gli sforzi possano essere considerevoli e il progresso tecnologico avanzato, l'elaborazione di un sistema in cui il crimine è assente e l'individuo è totalmente al sicuro è un obiettivo irrealizzabile, non da ultimo per la fragilità umana che, nel tentativo di fronteggiare il male, vi rimane sempre invischiata.

In queste rappresentazioni il crimine assume un carattere utilitaristico e circolare perché mette in moto una serie di cause ed effetti e agisce da punto di svolta narrativo evidenziando che è impossibile eliminare il male come eventualità sociale e che il tentativo stesso di farlo può essere soggetto a manipolazione. Posto in altri termini, i tre film invitano lo spettatore a preferire lo *status quo* attuale al perseguire una società futura pienamente sicura perché tale ricerca, per come viene rappresentata, è non solo inutile, ma perfino deleteria. Abbandona-



ta l'idea di poter costruire un assetto privo di minacce alla propria incolumità e, quindi, di poter trovare una soluzione definitiva per annullare l'ansia per il futuro, l'uomo può sfruttare il proprio potenziale quantomeno per *ridurre* il male.

Pensare a una società futura migliore di quella attuale e focalizzarsi sul presente perché è impossibile raggiungere un assetto ideale non sono necessariamente in contrasto, in quanto la prima azione agisce da sprone per individuare cosa non funziona nella realtà contemporanea. Di conseguenza, permette all'individuo di valutare come agire, nel presente, per ovviare a *un* aspetto negativo invece di costruire un sistema infallibile sotto ogni aspetto: "attempting grand schemes of social and political transformation that demand a substantial improvement in human behavior pushes humanity beyond the limits of its moral capability and is bound to result in failure [...]. If, in particular, *utopia* means the 'perfect' society, it is by definition unrealizable" (Claeys 2017: 42-43). Nel Positivismo ottocentesco le costanti scoperte scientifiche autoalimentavano l'idea utopica del progresso senza fine a cui l'uomo aspirava, ma in questi film la tecnologia sembra suggerire di non impegnarsi oltre perché è stato raggiunto il limite di tale progresso e ciò che si può ottenere è solo un'involuzione. Il presente è già il raggiungimento di una condizione migliore di quanto ci fosse in passato e questo deve essere sufficiente perché non si può ottenere uno stato di assoluto benessere e totale incolumità.

A livello narrativo, la struttura classica della *detection* si chiude perché il criminale viene identificato e punito, ma si è ben lontani dalla rassicurazione socio-emotiva tradizionalmente attribuita ai racconti gialli della Golden Age, con la loro risoluzione positiva del conflitto (Zava 2020: 202). Incentrati sulla tensione di fondo tra spinta verso un'utopia sociale per definizione irrealizzabile e la rassegnazione a dover fare i conti con il presente, queste narrazioni cinematografiche ci lasciano più interrogativi di quanti ne risolvano, soprattutto a livello etico e relazionale, e ci spingono a riflettere su cosa saremmo disposti ad accettare per sentirci al sicuro e cosa ci spingerebbe a commettere un crimine. Secondo Geisler,

perhaps the use of poststructural popular culture [such as *Vanilla Sky* and *Minority Report*] can be an effective postmodern means to pedagogically intermingle the scientific with the aesthetic. [A]ll citizens ought to be critically aware that science *is* inherently loaded with bias, power, and uncertainty, and so, it must be deconstructed and identified before, during, and after all scientific inquiries. (170; corsivo in originale)

Proponendo di includere *Vanilla Sky* e *Minority Report* nel curriculum scolastico,<sup>13</sup> Geisler difende l'utilità pratica e pedagogica di tali narrazioni nel portare alla luce pregiudizi e implicazioni dell'uso della scienza. In questa proposta si ravvisa il potenziale del moto incessante di ridefinizione di una "società migliore" ma, nel caso di spettatori adulti fuori dal contesto scolastico o in altri ambiti simili, la mancanza di un docente come interlocutore nel percorso critico per capire la trama di relazioni tra tecnologia e politica, rappresentazione artistica e potere può essere un limite considerevole. Nonostante questo, però, la narrazione rappresentata dai tre film può senz'altro invitare a riconoscere l'umana impossibilità di controllare il futuro e il crimine e, di conseguenza, incoraggiare a trovare un modo per accettare l'ansia che ne deriva.

## Bibliografia

- Amaral, A. (2004), "*Blade Runner*, *Total Recall* e *Minority Report*: Cinema Distópico e Cyberpunk de Philip K. Dick", in *Sessões do Imaginário - Cinema | Cibercultura | Tecnologias da Imagem*, Vol. 9, No. 11, pp. 37-41. [<https://revistaseletronicas.pucrs.br/famecos/article/view/809>].
- Beccaria, C. (2014 [1764]), *Dei delitti e delle pene*, Milano, Ledizioni.
- Benoit, R. G., et al. (2016), "Reducing Future Fears by Suppressing the Brain Mechanisms Underlying Episodic Simulation", in *PNAS*, pp. E8492-E8501. [[www.pnas.org/cgi/doi/10.1073/pnas.1606604114](http://www.pnas.org/cgi/doi/10.1073/pnas.1606604114)].
- Blaim, A. (2013), "Hell upon a Hill: Reflections on Anti-Utopia and Dystopia", in F. Vieira (a cura di), *Dystopian Matters: On the Page, on Screen, on Stage*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, pp. 80-91.
- Brambilla, M. (Dir.). (1993), *Demolition Man*, USA, Warner Bros.
- Breuning, L. G. (2019), "Fear the Future? 3 Simple Steps to Manage That Sense of Foreboding", in *Psychology Today*, [<https://www.psychologytoday.com/us/blog/your-neurochemical-self/201912/fear-the-future>] (accesso il 14/03/2025)].
- Claeys, G. (2017), "When Does Utopianism Produce Dystopia?", in Z. Czigányik (a cura di), *Utopian Horizons: Ideology, Politics, Literature*, Budapest e New

---

13 Non sorprende che Geisler, tra tutti i prodotti culturali, proponga dei film da inserire nel curriculum formativo, poiché "[m]ovies have become the central vehicle for the dissemination of popular culture in the United States. Due to the globalization of film markets, movies also play a major role internationally in the dispersion of images, myths, and values" (Rafter 2000: vii).

- York, Central European University Press, pp. 41-61.
- Crowe, Cameron (Dir.). (2001). *Vanilla Sky*, USA, Paramount Pictures.
- Edman, T. B., e H. Gozen. (2019), "The Lucid Dream of an Unconscious Solipsist: Posttruth and Hyper-reality in *Vanilla Sky*", in *Interstudies*, Vol. 25, pp. 148-169. [<https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=882378>].
- Ferrer, C. (2011), "The Forking Paths of *Open Your Eyes* and *Vanilla Sky*", in *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, Vol. 3, No. 1, pp. 147-160. [<http://rupkatha.com/V3/n1/14Forking-Paths-of-Open-Your-Eyes-and-Vanilla-Sky.pdf>].
- Furedi, F. (2018), *How Fear Works: Culture of Fear in the Twenty-First Century*, Camden, Bloomsbury Continuum.
- Geisler, P. R. (2005), "The Pedagogical Implications of Popular (Culture) Science: Raggae Music, *Vanilla Sky* & *Minority Report* as Poststructural Scientific Curriculum", in *Journal of Curriculum Theorizing*, Vol. 21, pp. 159-173.
- Gulddal, J., et al. (2019), "Criminal Moves: Towards a Theory of Crime Fiction Mobility", in J. Gulddal et al. (a cura di), *Criminal Moves: Modes of Mobility in Crime Fiction*, Liverpool, Liverpool University Press, pp. 1-24.
- James, C. (1993), "Demolition Man' Makes Recycling an Art", in *The New York Times*, October 1993. [<https://www.nytimes.com/1993/10/24/movies/film-view-demolition-man-makes-recycling-an-art.html> (accesso il 25/05/2024)].
- Kinoshita, K. (2008), "Focalization and Point of View in the Cinema", in *Iconics: International Studies of the Modern Image*, Vol. 9, pp. 79-103. [[https://doi.org/10.18917/iconics.9.0\\_79](https://doi.org/10.18917/iconics.9.0_79)].
- Leitch, T. (2004 [2002]), *Crime Films*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Meehan, P. (2017 [2008]), *Tech-Noir: The Fusion of Science Fiction and Film Noir*, Jefferson, McFarland.
- Moylan, T. (2013). "Step into the Story...", in F. Vieira (a cura di), *Dystopian Matters: On the Page, on Screen, on Stage*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle upon Tyne, pp. 42-43.
- Moylan, T. (2018 [2000, Westview Press, Boulder]), *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*, Londra, Routledge.
- Novell, N. (2009), "Extreme Surveillance and Preventive Justice: Narration and Spectacularity in *Minority Report*", in *FORMATS: Revista de Comunicació Audiovisual*. Vol. 5, pp. 1-9. [<https://raco.cat/index.php/Formats/article/view/137003>].
- Pagnoni Berns, F. G. (2022), "Sylvester Stallone and Urban Order in the 1980s

- and 1990s: Gendering the City in *Demolition Man* and *Judge Dredd*”, in S. Rabitsch, et al. (a cura di), *Fantastic Cities: American Urban Spaces in Science Fiction, Fantasy, and Horror*, Jackson, University Press of Mississippi, pp. 167-181.
- Perța, C. (2015), “Melting Reality, Rising Utopia, or Why You Should Never Come Back to Reality”, in *Caietele Echinox*, Vol. 29, pp. 120-126. [<https://www.cceol.com/search/article-detail?id=306517>].
- Rafter, N. (2000), *Shots in the Mirror: Crime Films and Society*, Oxford, Oxford University Press.
- Rebughini, P. (2021), “A Sociology of Anxiety: Western Modern Legacy and the Covid-19 Outbreak”, in *International Sociology*, Vol. 36, No. 4, pp. 554-568. [<https://doi.org/10.1177/0268580921993325>].
- Spielberg, S. (Dir.) (2002), *Minority Report*, USA, 20th Century Fox.
- Ștefan, O. (2015), “Identity Dissolutions in the Context of the Reality-Dream-Hyperreality Relationship in *Vanilla Sky*, *The Truman Show* and *The Matrix*”, in *Caietele Echinox*, Vol. 29, pp. 225-241. [<https://www.cceol.com/search/article-detail?id=306530>].
- Stott, G. St. J. (2012), “*Vanilla Sky* – The Narcissist’s Tale”, in *J Med Mov*, Vol. 8, No. 2, pp. 73-77. [[https://revistas.usal.es/cinco/index.php/medicina\\_y\\_cine/article/download/13732/14104/48289](https://revistas.usal.es/cinco/index.php/medicina_y_cine/article/download/13732/14104/48289)].
- Toderici, R. (2015), “Utopia, Dystopia, Film: An Introduction”, in *Caietele Echinox*, Vol. 29, pp. 7-26. [<https://www.cceol.com/search/article-detail?id=306203>].
- Zava, A. (2020), “Lungo i futuri possibili del poliziesco: *The Minority Report* di Philip K. Dick”, in R. Ricorda e A. Zava (a cura di), *Studi e ricerche: La detection della critica. Studi in onore di Ilaria Crotti*, 2020, Vol. 23, Venezia, Edizioni Ca’ Foscari, pp. 195-205. [DOI 10.30687/978-88-6969-455-4/017].

## 6. CASA DOLCE CASA. I PERICOLI DELL'AMBIENTE DOMESTICO NELLA *SPECULATIVE FICTION* E NEL *SOLARPUNK*

Francesca Secci

### Abstract

Our home is considered a safe place, but it is since the birth of mystery fiction that writers have set crimes and murders inside houses. Sometimes, it is the house itself that becomes a danger for its inhabitants because of natural or supernatural events. But what happens when, thanks to technology, the house is intelligent and has the real possibility to harm its tenants? The article analyses two short stories set in the near future that deal with this topic and make us think about our relationship with our homes and the technology they contain.

### 6.1. Il luogo più sicuro?

Tutti noi riteniamo la nostra casa il luogo in cui ci sentiamo più a nostro agio e più al sicuro. Tuttavia, in particolare per le donne, l'ambiente domestico non è sempre quello meno privo di insidie. Infatti, secondo i dati Istat del 2023, le vittime di incidenti domestici sono state 11 donne su mille, contro 7,2 uomini su mille. Se prendiamo poi il dato delle morti violente relativo allo stesso anno, il tasso delle donne uccise da un partner o un ex partner è pari allo 0,21 ogni 100mila, contro 0,02 uomini ogni 100mila. Anche il dato che riguarda la violenza sessuale sembra indicare una prevalenza di aggressioni da parte di un partner o un ex partner (62,7%) che non da uno sconosciuto (4,2%). Tuttavia, questi ultimi dati non sono aggiornati, essendo l'ultima indagine sulla sicurezza delle donne condotta dall'Istat risalente al 2014.

Anche la narrativa ha sempre riconosciuto la casa come un luogo potenzialmente pericoloso. Pensiamo a *The Murders in the Rue Morgue* di Edgar Allan Poe con il suo enigma della camera chiusa o ai romanzi di Agatha Christie della *Golden Age* della *crime fiction*, quasi tutti ambientati in ville di campagna. C'è poi, ovviamente, il tema della casa stregata, esplorato anch'esso da Poe nel racconto *The Fall of the House of Usher* e in generale dalla narrativa gotica.

Quest'ultimo tema sembrava relegato al racconto horror o fantasy, ma le nuove tecnologie stanno rendendo le nostre case sempre più intelligenti e capaci

di interagire con gli esseri umani. Gli scrittori e le scrittrici di fantascienza ne sono consapevoli e si stanno interrogando su come cambieranno le nostre case nell'immediato futuro e su come interagiranno con i loro inquilini.

Nelle prossime righe, tenendo conto del rapporto tra le donne e l'ambiente domestico, vedremo come il tema è stato recentemente affrontato dalla scrittrice americano-canadese Madeline Ashby nel racconto *Violenza domestica* (*Domestic Violence*) e dalla scrittrice ghanese Cheryl Ntummy nel racconto *Il fantasma di casa Dzablui* (*The Ghost of Dzablui Estate*).<sup>1</sup>

## 6.2. Case moderne e mali antichi

Il racconto di Madeline Ashby, *Violenza domestica*, è ambientato a Toronto, in un futuro che non sembra troppo lontano. Dovendolo definire con un genere, si potrebbe parlare di *speculative fiction*, indicando non l'accezione ampia, che comprende qualsiasi cosa non sia realismo puro, ma una definizione più stretta, che implica immaginare un futuro possibile, quasi sempre distopico, come ha fatto Margaret Atwood per il suo *The Handmaid's Tale*.

La protagonista della vicenda è Kristen, la responsabile del personale di un'azienda, chiamata a intervenire sui numerosi ritardi di una delle dipendenti, Janae. Il motivo per cui la donna non riesce a recarsi in orario a lavoro ha proprio a che fare con la casa.

“La casa...be', cioè, il condominio...non mi lasciava uscire. La porta non si apriva.”[...]

“Che cos'ha aperto la porta alla fine?”

“Ho dovuto fare il ballo del qua qua. Ha iniziato a suonare la canzone e poi io ho iniziato a ballare, e poi la porta si è aperta. Penso che forse qualche ragazzino nell'edificio abbia hackerato la porta.”

“È già successo prima?” [...]

“È qualcosa che faceva Craig” disse Janae, “quando stavamo iniziando a vederci. Componeva un indovinello e poi dovevo risolverlo prima che la porta del suo appartamento si aprisse per lasciarmi uscire. È il genere di trucchi che le persone usano per concedere l'accesso alla casa, ma lui l'aveva riconfigurato. È davvero facile; c'erano tutorial per farlo. Ha raccontato la storia al nostro matrimonio.” (Ashby 2021: 84-85)

---

1 Le traduzioni dall'inglese all'italiano sono mie.

Contrariamente alle case stregate dei racconti dell'orrore, in questo racconto la casa non ha una volontà propria, ma agisce secondo la programmazione fatta da esseri umani, in questo caso Craig, il marito di Janae. Spesso assente per via del suo lavoro, egli trova infatti il modo di controllare la vita della moglie anche a distanza, tramite la tecnologia. Kristen non si limita a cercare una soluzione che sia funzionale per l'azienda e per Janae, ma per prima cosa empatizza con lei, svelando quello che la maggior parte delle donne sa molto bene, cioè che la violenza di genere è estremamente diffusa e che ogni donna potrebbe raccontare almeno un episodio di molestia e/o violenza.

“Ho avuto anch'io un problema simile una volta. Con una porta, intendo.” [...]

“Cos'hai fatto?” chiese Janae.

“Be', non era casa mia” disse Kristen. “Avevo dei problemi con la mia compagna di stanza, e il mio ragazzo mi fece stare con lui nella sua nuova fantastica casa intelligente. È iniziato per una notte, e poi un'altra, e poi un weekend, e poi in qualche modo l'ho finita a passare lì il resto del semestre. Hai presente?”

Janae annuì.

“E poi è successa una cosa divertente” continuò Kristen. “Ho iniziato a notare che ogni volta che mi cambiavo i vestiti, non potevo lasciare la stanza. La porta si bloccava. A meno che non mi spogliassi completamente e iniziassi da zero. Penso che avesse manipolato un algoritmo di riconoscimento per chiudere la porta a meno che non vedesse un corpo completamente nudo. La casa era più intelligente di lui, immagino.”

Gli occhi di Janae erano spalancati. “Ti stava filmando.”

Kristen scrollò le spalle. “Probabilmente. Ma non riuscii mai a provarlo. E avevo bisogno di un posto dove stare.” (Ivi: 84-85)

Le parole di Kristen rivelano un altro elemento comune alle vittime di violenza domestica: spesso non hanno un altro posto dove andare e le risorse economiche per sfuggire alla relazione abusante. Nel corso della storia si scopre anche la reazione della protagonista alle violenze subite e la sua volontà di schierarsi al fianco di Janae, in modo che quest'ultima possa sfuggire all'uomo che la maltratta.

Più che l'evoluzione della trama, però, ciò che è interessante ai fini del nostro discorso è che l'autrice sembra suggerirci che il progresso tecnologico non è

sufficiente a creare una società migliore. Se i rapporti di potere restano sbilanciati, se il modello sociale resta quello patriarcale, la società non potrà far altro che replicare i suoi mali, anche se in maniera più tecnologica e sofisticata.

Per questo, è molto interessante una recente evoluzione della fantascienza che evidenzia come il progresso, per essere completo, debba essere non solo tecnologico, ma anche economico e sociale e prevedere un'interazione positiva tra gli esseri umani, l'ambiente e gli altri esseri viventi che popolano il pianeta: il *solarpunk*.

### 6.3. Interdipendenza

La Mescolanza è giunta come un miracolo improvviso settantatré anni fa. L'umanità era connessa ma disconnessa, un mare di sette miliardi di isole. Avevamo sviluppato nanotecnologie, macchine nelle nostre teste, nella terra, nell'aria. Un giorno, come per un accordo implicito, tutti si erano connessi al loro ecosistema immediato. Le persone potevano sentire quando il tempo stava per cambiare, quando il suolo mancava di nutrienti, quando le popolazioni selvagge erano disallineate. A Volta, i pescatori sguazzavano in profondità, angosciati dal terrore della carpa catturata dalla plastica, e i bambini piangevano ininterrottamente, i loro cervelli in crescita segnati dai pesticidi che persistevano nell'aria.

L'esperienza fondamentale dell'umanità si spostò, e ora quando parliamo di essere tutt'uno con la terra, non è più una graziosa metafora. Le cose che prima erano normali divennero impensabili. Come potevamo tenere gli animali in recinti angusti quando il trauma di un formicaio distrutto era sufficiente a provocare la diarrea nei lattanti? E così, nel corso di decenni lunghi e coscienziosi, abbiamo imparato nuovi modi di essere. Abbiamo costruito comunità dove le risorse erano condivise. Non c'è stato nessun conflitto armato in nessuna parte del mondo in tutti i miei trent'anni di vita. (Ntumy 2023: 27-28)

Sembra utopia, invece scopo del *solarpunk* è immaginare futuri possibili, inclusivi, in una reazione costruttiva al presente distopico che stiamo vivendo. Infatti, contrariamente all'utopia, in cui tutto è perfetto, nel *solarpunk* gli esseri umani compiono errori, com'è nella loro natura, ma trovano modo di porvi rimedio. Questo è quanto accade nel racconto *Il fantasma di casa Dzablui* di Cheryl Ntumy, in cui la protagonista Yayra viene chiamata a occuparsi della sua casa natale, costruita con un modello obsoleto, che sta morendo e di conseguenza sta facendo ammalare anche i suoi inquilini: umani, animali e vegetali.



Ho visto proprietà ammalate di putrefazione o dolore, che attaccano le loro stesse cellule, che provocano incendi elettrici e disastri idraulici, che diventano velenose e attaccano i loro inquilini, intrappolandoli all'interno, facendoli morire di fame. La mia vecchia proprietà è la casa di novantacinque persone ed è stata costruita usando il modello co-dipendente ormai desueto, quindi ogni inquilino dipende completamente dalla proprietà per la sopravvivenza. Regola il loro orologio biologico, la loro temperatura, il loro livello di ossigeno, le loro emozioni.

Se la proprietà non supera la prossima ispezione, subirà l'eutanasia da parte dello stato. Gli inquilini saranno distribuiti in altre proprietà sane. Molti, soprattutto i più anziani, non sopravvivranno al distacco. Il solo prezzo psicologico sarà catastrofico. C'è un motivo per cui lo stato non autorizza più le costruzioni co-dipendenti. (Ivi: 30)

La descrizione della casa che attacca i suoi stessi inquilini è chiaramente erede della casa stregata dei classici racconti dell'orrore. Insomma, anche un mondo apparentemente utopico, senza più guerre e con armonia tra esseri umani e ambiente, ha i suoi problemi. La differenza tra la narrazione distopica e quella del *solarpunk* è che quest'ultimo suggerisce soluzioni ai problemi e lo fa sempre in maniera interdipendente. Nel racconto di Ntummy non solo Yayra è chiamata a venire in soccorso della sua casa natale, ma lo stato a cui appartiene ha già capito che quel modello possiede dei limiti e ne ha impedito l'utilizzo per le costruzioni più recenti. Singolo e comunità nel *solarpunk* agiscono in maniera sinergica, trovando soluzioni che siano adatte alla maggioranza. Tuttavia, non c'è un modello unico a cui fare riferimento: c'è la consapevolezza che le persone sono parte dell'habitat in cui vivono, come le piante e gli animali, e che i modelli di comunità devono essere pensati tenendo conto dei diversi aspetti dell'ambiente.

Tutte le proprietà sono simili per il fatto che sono costruite nella materia vivente – alberi, sistemi idrici – e ricche di nanotecnologia. Al tempo stesso tutte le proprietà sono diverse, progettate per adattarsi alla Mente comune che le ha costruite, adeguandosi all'ambiente naturale e tecnologico. (Ivi: 25)

#### 6.4. Conclusioni

La fantascienza ha spesso anticipato eventi e invenzioni che si sono poi verificati. I due racconti che abbiamo analizzato presentano due visioni radicalmente opposte: da un lato, il progresso tecnologico usato per sopraffare i più deboli; dall'altro, un modello di interdipendenza pacifico tra persone, altri esseri viventi

e ambiente. Tuttavia, non esito a dichiarare che entrambe le scrittrici sperano in un futuro più inclusivo. Madeline Ashby, infatti, ci mostra l'orrore della tecnologia usata per il più antico dei mali, la violenza contro le donne, al fine di metterci in guardia: non c'è vero progresso, se accanto a quello tecnologico non c'è progresso umano. Cheryl Ntumy, invece, usando il *solarpunk*, ci aiuta a immaginare un futuro pacifico e sostenibile. Non serve il miracolo di cui parla nel racconto, ma collaborazione, ascolto e interdipendenza positiva.

## Bibliografia

- Ashby M. (2021), *Violenza domestica*, in *Future Tense Fiction – Scenari prossimi venturi*, Traduzione di F. Secci, Roma, Future Fiction.
- Ntumy C. (2023), *Il fantasma di Casa Dzablui*, in *Lo specchio brillante – Le donne del solarpunk globale*, Traduzione di F. Secci, Roma, Future Fiction.

## Sitografia

- [https://esploradati.istat.it/databrowser/#/it/dw/categories/IT1,Z0810HEA,1.0/HEA\\_STYLE/HEA\\_STYLE\\_DOACC/IT1,83\\_85\\_DF\\_DCCV\\_AVQ\\_PERSONE1\\_232,1.0](https://esploradati.istat.it/databrowser/#/it/dw/categories/IT1,Z0810HEA,1.0/HEA_STYLE/HEA_STYLE_DOACC/IT1,83_85_DF_DCCV_AVQ_PERSONE1_232,1.0) (19/04/2025)
- [https://www.istat.it/wp-content/uploads/2015/06/Violenze\\_contro\\_le\\_donne.pdf](https://www.istat.it/wp-content/uploads/2015/06/Violenze_contro_le_donne.pdf) (13/04/2025)
- [https://www.istat.it/wp-content/uploads/2024/11/Report\\_Vittime-di-omicidio\\_Anno-2023.pdf](https://www.istat.it/wp-content/uploads/2024/11/Report_Vittime-di-omicidio_Anno-2023.pdf) (19/04/2025)
- <https://www.futurefiction.org/category/collana-solarpunk/> (14/04/2025)

## 7. UOMINI COME ME: PHILIP K. DICK E L'UOMO-ANDROIDE

Fabio Tramontana

Università degli Studi di Urbino Carlo Bo

### Abstract

This essay addresses the blurred line of demarcation between humans and androids in the work of the American writer Philip K. Dick. The theme is one of the most widely explored in science fiction and has regained strong relevance in light of recent developments in artificial intelligence. The essay highlights how the issue of androids becoming increasingly similar to human beings can be seen as only one aspect of the problem. In fact, Philip K. Dick, in his works, including the famous novel *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, which inspired Ridley Scott's film *Blade Runner*, emphasizes that there is also a reverse trajectory: the possibility that human beings, by losing their empathetic capacities, may come to resemble the very characteristics typical of an android, thus making the boundary between the two extremely tenuous.

### 7.1. Philip K. Dick e l'androide come specchio dell'uomo

Il romanzo *Do Androids Dream of Electric Sheep?* di Philip K. Dick potrebbe essere riassunto con una domanda: cos'è un essere umano? Cosa ci contraddistingue e cosa ci differenzia da quello che umano non è? La domanda nasce probabilmente dal fatto che Dick stesso, in varie fasi della sua vita, non fosse del tutto convinto di appartenere al genere umano. Come conseguenza, non era nemmeno certo che quella in cui stava vivendo (o gli sembrava di vivere) fosse la realtà. Da qui una domanda strettamente correlata alla prima: Cosa è reale? (Piga Bruni 2022).

Nel romanzo in questione Dick ci mette di fronte ad un'apparente contraddizione: gli androidi, che sono entità artificiali, sembrano avere una complessità e hanno (o simulano) emozioni che gli esseri umani hanno smesso di provare, almeno in modo naturale. Nel film *Kill Bill Vol.2* (Tarantino 2004) il personaggio di Bill, interpretato da David Carradine, in uno dei tipici surreali dialoghi presenti nei film di Quentin Tarantino, spiega alla Sposa, interpretata da Uma Thurman, perché il suo supereroe preferito è Superman. A differenza degli altri supereroi, Superman non è l'*Alter ego* di Clark Kent ma, al contrario, è Clark Kent a essere l'*alterego* di Superman. Secondo Bill, Clark Kent rappresenta come Superman vede gli esseri umani: timidi, impacciati, deboli. Per

confondersi tra loro assume le sembianze di un perfetto prototipo. Mi sembra un'osservazione interessante e possiamo riadattarla all'opera di Philip Dick, il quale ha sempre messo in dubbio l'identità dell'uomo e dell'Androide. Potremmo dire che l'Androide è come Philip Dick vede l'essere umano. Una sorta di specchio dell'uomo contemporaneo. Infatti nel saggio del 1972 *The Android and The Human*, Dick scrive:

a study of machines would yield valuable insights into the nature of our own behavior.<sup>1</sup>

Il cacciatore di androidi protagonista del romanzo, Rick Deckard, è emblematico, da questo punto di vista, di questa ambiguità, questa confusione tra uomo e macchina. Nel suo lavoro di "ritirare" androidi Deckard è di una freddezza meccanica, una macchina, ma nel corso della storia inizia a vedere gli androidi come qualcosa di profondamente umano, più di quanto non lo sia egli stesso, fino addirittura ad empatizzare con l'androide Rachel. Gli androidi, a loro volta, si mostrano come tenacemente attaccati alla vita, cosa che gli umani del romanzo sembrano non essere affatto. Questo è un aspetto catturato bene anche nel film *Blade Runner* di Ridley Scott (1982), nell'iconica scena finale in cui l'androide (o "replicante" come vengono chiamate le macchine nel film) Roy Batty, pronuncia il celebre monologo:

I've seen things you people wouldn't believe[...]. All those moments will be lost in time, like tears in rain.

che denota una consapevolezza della morte che lo rende più umano del suo creatore.

Lo stesso dicasi per Rachel, che è stata creata con innesti di memoria di veri esseri umani e che non è consapevole di essere una macchina. Quando lo scopre viene destabilizzata come difficilmente riusciremmo ad immaginare da parte di chi non dovrebbe provare emozioni. In seguito a questa rivelazione e al "ritiro" da parte di Deckard dell'androide Pris, di cui condivide le sembianze fisiche, si vendicherà gettando dalla cima di un palazzo la capra vera che Deckard ha com-

---

1 Il saggio "The Android and the Human" è stato presentato nel 1972 da Philip K. Dick alla Vancouver Science Fiction Convention presso l'Università della British Columbia. Il saggio è stato trascritto e pubblicato in una raccolta a cura di Sutin (Dick 1972: 183).

prato coi soldi della taglia. In un mondo in cui gli animali veri scarseggiano e se ne producono di artificiali, una vera capra era il bene più prezioso per Deckard e sua moglie. Questo gesto rappresenta non solo una vendetta personale, ma anche la distruzione dell'ultimo simbolo "autentico" di umanità e valore affettivo in un mondo dominato dalla simulazione.

## 7.2. La disumanizzazione: uomini che diventano androidi

Le macchine hanno, come abbiamo visto, un compito facilitato nel confondersi con gli esseri umani perché nel 1992 dipinto da Philip Dick l'essere umano è regredito e sta perdendo le sue caratteristiche. Dick non è il primo, e non è rimasto l'ultimo autore a ritrarre la disumanizzazione degli esseri umani, si pensi a *1984* di George Orwell, agli uomini-ingranaggio del film di Charlie Chaplin *Tempi Moderni*<sup>2</sup> o agli *Zombie*<sup>3</sup> di George Romero, che rintracciano la causa di questa perdita di umanità rispettivamente in una dittatura, nel fordismo o nel consumismo. Dick sulle cause è meno esplicito. Forse è una conseguenza della pioggia radioattiva che imperversa fin dalla guerra atomica che ha distrutto il mondo. La cosa non è approfondita. Però è chiaro che gli esseri umani stanno perdendo le loro peculiarità mentre stanno acquisendo quelle delle macchine, che invece sono create in modo così sofisticato da nascondere il più possibile i caratteri artificiali e da simulare il più possibile quelli umani. La confusione è inevitabile. Ma quali tratti distintivi delle due specie ha in mente Dick? Riguardo all'umanità lo scrittore americano identifica nell'empatia la caratteristica che più ci distingue dalle macchine. Esistono varie definizioni di empatia ma quella che sembra più vicina all'idea di Dick è probabilmente quella che fornisce Emmanuel Carrère:

Ciò che San Paolo chiamava carità [...] La facoltà di mettersi al posto dell'altro, di desiderare il suo bene, di soffrire con lui, e, se necessario, di soffrire al suo posto (Carrère 1993: 136)

Gli esseri umani del 1992 nel romanzo di Dick sono consapevoli di stare perdendo queste caratteristiche, tanto che sono costretti ad allenarle, a praticarle grazie al "Mercerismo". Il Mercerismo è la religione dominante che si fonda su un'esperienza condivisa tramite "macchine empatiche". Gli utenti si

---

2 *Tempi Moderni* è stato diretto e interpretato da Charlie Chaplin nel 1936.

3 George Romero ha diretto diversi film sugli *Zombie*: *La Notte dei Morti Viventi* del 1968; *Zombie* del 1978; *Il giorno degli Zombie* del 1985; *La Terra dei Morti Viventi* del 2005 e *Le Cronache dei Morti Viventi* del 2007.

collegano e vivono le sofferenze di un personaggio archetipico, Wilbur Mercer (che si rivelerà essere un attore), che sale una collina tra le pietre con fatica e dolore. In questo gesto gli umani dovrebbero ritrovare ed esercitare una forma collettiva di compassione. Però si tratta di una compassione mediata da un dispositivo, che non nasce dall'incontro con un altro essere umano, ma dalla fruizione di un'immagine. Nonostante il Mercerismo i personaggi umani del romanzo non sembrano affatto empatici quando si staccano dalla macchina e l'unico che dimostra empatia, nei confronti di un ragno, è John Isidore, che non usa la macchina empatica e che è un reietto che la società chiama, in un anticipo di linguaggio politicamente corretto, "speciale" ma che viene trattato da idiota e gli è impedito di andare nelle colonie extra-terrestri. Insieme al Mercerismo c'è anche l'ossessione per gli animali, veri o finti che siano. Pur di apparire empatici gli umani si contendono i pochi animali rimasti (esiste un catalogo col costo di ogni specie di animale) e in mancanza di questo ne acquistano di finti, che spacciano per veri ai vicini di casa. Quindi empatia per il personaggio virtuale, metà Sisifo metà Gesù, che si fa chiamare Mercer, e per gli animali, ma non per gli altri esseri umani. L'empatia è simulata e forzata, proprio come farebbe un androide che vuole fingersi umano.

La perdita delle caratteristiche più propriamente umane va di pari passo con l'acquisizione di comportamenti tipici di un essere artificiale. Questa trasformazione è lenta, sistemica, silenziosa, non causata dalle macchine ma per una sorta di erosione interna. Gli umani del romanzo di Dick, tranne rare eccezioni come il già citato John Isidore (a cui è vagamente ispirato il J.F. Sebastian del film), sono degli automi, immersi in una società devastata e ipertecnologica. Dick, nel saggio del 1972, parla di "reduction of humans to mere use" ed è così che ci appare Rick Deckard all'inizio del romanzo. Deckard incarna l'uomo-funzione: il suo compito è "ritirare" androidi. Quello per cui è programmato, potremmo dire. In lui c'è solo efficienza operativa, nessuna riflessione né giudizio morale. Non solo nel lavoro ma anche nella relazione con la moglie. È un uomo che non si pone (più) domande, obbedisce ad un protocollo, potremmo dire un algoritmo, e cede la propria coscienza alla prassi. La tecnologia contribuisce a questo appiattimento emotivo: infatti gli esseri umani regolano i propri stati d'animo tramite dispositivi (le "macchine di stimolazione d'umore"), scegliendo quando e per quanto tempo essere euforici, rassegnati, depressi, ecc., come testimoniato dalla moglie di Deckard, Iran: "La mia agenda per oggi prevede sei ore di depressione autoaccusatoria" (Dick 1996: 14).

Le emozioni non sono vissute ma programmate. In questo è possibile scorgere un eco di Kafka e del suo universo di burocrazie opache e uomini schiacciati da compiti privi di senso. Così come il Joseph K. de *Il processo*<sup>4</sup> anche Deckard sembra vivere in uno stato di colpa preesistente, intrappolato in logiche che non comprende ma che ha interiorizzato. Ancora più vicino alla disumanizzazione del romanzo di Dick sembrano essere gli esseri umani del racconto *The Machine Stops* di E.M. Foster: isolati, connessi solo attraverso uno schermo e totalmente dipendenti da un sistema automatizzato. Si tratta di una alienazione non solo sociale o economica, ma anche e soprattutto emozionale. Gli uomini, in Foster come in Dick, perdono l'empatia prima ancora dei replicanti. Si potrebbero aggiungere molte altre analogie: dai cloni, trattati come oggetti, ma capaci di più affetto dei loro creatori in *Never Let Me Go* di Kazuo Ishiguro, agli uomini automatici caratterizzati da obbedienza assoluta e privi di pensiero critico in *1984* di George Orwell.

Proprio questa obbedienza assoluta priva di pensiero critico permette un collegamento anche con un precedente romanzo di Philip K. Dick: *The Man in the High Castle*. Questo romanzo ucronico mostra, almeno apparentemente, un universo alternativo in cui l'Asse ha vinto la seconda guerra mondiale e la Germania nazista e l'Impero Giapponese si sono spartiti il dominio sul mondo. Per documentarsi sulla Gestapo Philip K. Dick lesse molti diari di soldati delle SS operanti in Polonia. L'obbedienza cieca agli ordini, l'assenza assoluta di empatia dei soldati nazisti sembra assolutamente quella di uomini diventati androidi.

Alla fine sembra proprio questo il più importante avvertimento di Dick: non tanto una paura di invasione delle macchine, quanto quella dell'involuzione dell'umano, come già avvenuto in passato in certi particolari momenti storici ed in certe popolazioni. La paura di uomini che diventano androidi.

### 7.3. L'indagine: chi è uomo e chi è androide?

La domanda che pervade tutto il romanzo di Philip Dick è: chi è davvero l'automata e chi l'essere umano? Nel romanzo questa domanda è alla base della vera e propria indagine che i cacciatori di taglie, tra cui Deckard, imbastiscono per identificare l'androide da "ritirare". Deckard è presentato, sia nel romanzo che nel film, come una sorta di investigatore. Il film in particolare, specialmente nella versione con la voce narrante dello stesso Deckard, lo presenta anche nell'abbigliamento come un futuristico Philip Marlowe.

---

<sup>4</sup> Non a caso il protagonista del seguito del film di Scott, *Blade Runner 2049* (2017, per la regia di Denis Villeneuve), interpretato da Ryan Gosling, si chiama K.

Per permettere ad un investigatore di iniziare un'indagine occorre identificare un reato e fornirgli strumenti per avere delle prove a carico dell'imputato che siano il più possibile incontrovertibili. In questo caso il reato consiste nell'essere una macchina (androide o replicante) e spacciarsi per essere umano. Questo è chiaro. Meno ovvio è capire come riconoscere la macchina che si nasconde dietro a quello che ha tutta l'apparenza di un normale essere umano. Per farlo occorre rispondere preliminarmente alla domanda: quale comportamento, o manifestazione esteriore, caratterizza gli esseri umani ma non le macchine? La domanda è molto precisa, e non è equivalente a chiedersi cosa caratterizza gli umani e non gli androidi, perché in quel caso basterebbe dire che i replicanti hanno una vita molto breve (5 anni), se hanno ricordi più vecchi sono impiantati, non invecchiano fisicamente, e così via... ma queste sono tutte cose non identificabili a prima vista o tramite un interrogatorio. Serve qualcosa che riveli esternamente una differenza interiore.

Il matematico Alan Turing, tra le altre cose, si chiedeva quando un essere creato artificialmente si sarebbe reso indistinguibile da un essere propriamente umano. Il famoso test di Turing (o *gioco dell'imitazione*, come lo chiamava Turing (1950)) si propone proprio di identificare situazioni in cui il confine tra essere umano e artificiale diventa sfumato e il secondo riesce a confondersi col primo. Si tratta di una vera e propria indagine alla ricerca del più piccolo indizio che sveli l'eventuale natura artificiale del soggetto sottoposto al test. Se non si è in grado di individuare questo indizio, allora si deve concludere di essere di fronte ad un essere umano, o almeno a qualcuno (o qualcosa) di indistinguibile da esso.

Philip K. Dick muove però da premesse diverse. Il mondo post-apocalittico del 1992 è un mondo in cui gli androidi supererebbero agevolmente il test di Turing. Nel romanzo i cacciatori di androidi usano il test Voigt-Kampff, che dovrebbe misurare l'empatia attraverso delle domande volte a suscitare delle reazioni emotive che negli esseri umani sono involontarie e automatiche, come la dilatazione della pupilla, gli arrossamenti della pelle o il ritardo nella formulazione delle risposte. Il problema è che gli androidi diventano sempre più sofisticati e possono imparare a simulare anche queste reazioni. Allo stesso tempo, come abbiamo visto, gli esseri umani stanno perdendo le loro capacità empatiche, quindi come possiamo credere del tutto nel risultato? Il test viene usato come una sorta di macchina della verità etica, e anche come meccanismo di esclusione. In pratica non misura solo chi sei, ma *decide cosa sei*. È una macchina che classifica ed esclude il diverso, come è successo al povero John Isidore. Il confine si fa



molto labile perché lo stesso Isidore e l'androide Rachel non superano il test ma hanno comportamenti che appaiono molto più umani di Deckard, che il test invece lo ha superato.

Alla luce di queste considerazioni, l'indagine di Deckard assume un significato profondamente simbolico: non è solo una caccia alla macchina, ma una ricerca — spesso fallimentare — di un criterio oggettivo per definire l'umano. Il test Voigt-Kampff, come il test di Turing, diventa più che uno strumento tecnico: è un atto di potere, un rituale inquisitorio che rivela tanto sull'indagato quanto su chi indaga. Dick ci costringe così a chiederci se sia più disumano chi finge emozioni... o chi le misura con freddezza meccanica.

#### 7.4. Conclusioni: noir, fantascienza e la verità sull'umano

Il *noir* e la fantascienza, generi apparentemente distanti, si fondono perfettamente nell'opera di Philip K. Dick. *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?* è, in fondo, un'indagine in stile hard-boiled, ma la domanda non è chi ha commesso un crimine: è chi è davvero umano. In questo senso, Rick Deckard è un detective dickiano e postmoderno: cerca prove, ma inciampa continuamente nei limiti del metodo e nei confini sfocati dell'identità. La tecnologia — dai test empatici alle macchine del Mercerismo — promette certezze, ma non fa che moltiplicare i dubbi. Dick porta il *noir* alle estreme conseguenze, trasformando l'investigazione da strumento di giustizia a riflessione esistenziale. In un mondo dove tutto può essere simulato, Dick ci mette in guardia: il pericolo non è che le macchine diventino umane, ma che gli uomini smettano di esserlo. L'androide, quindi, non è il nemico. È uno specchio. Nel già citato saggio *The Android and The Human*, Dick scrive: "They are not trying to fool us [...] they merely follow lines we follow", e aggiunge:

I'm sure any one of us here can testify that a short circuit, especially in our power supply, can ruin our entire day and make us utterly unable to get to our daily job, or, once at the office, useless as far as doing the work set forth on our desk.

Dick scrive questo nel 1972, prima di Internet quindi. Qualcuno è forse in grado di smentirlo?<sup>5</sup>

---

5 Nel momento in cui scrivo (Aprile 2025) un blackout ha paralizzato Spagna, Portogallo e parte del sud della Francia. Sulla piattaforma Netflix è disponibile una miniserie dal titolo *Zero Day* (interpretata tra gli altri da Robert De Niro) in cui si raccontano gli eventi che fanno seguito ad un devastante cyberattacco che paralizza gli Stati Uniti per un intero minuto: tutti gli strumenti informatici ed elettronici subiscono un blackout, causando caos e migliaia di vittime.

## Bibliografia

- Carrère, E. (1993), *Io sono vivo voi siete morti. Philip Dick, 1928-1982: una biografia*, Milano, Adelphi.
- Dick, P. K. (1962), *The Man in the High Castle*, New York, G.P. Putnam's Sons.
- Dick, P. K. (1968), *Do androids Dream of Electric Sheep?*, New York, Doubleday and Co. [tra le varie edizioni italiane in questo saggio è stata consultata: *Blade Runner*, Roma, Fanucci Editore, 1996, traduzione di Riccardo Duranti]
- Dick, P. K. (1972), "The Android and the Human", in L. Sutin (a cura di), *Shifting Realities of Philip K. Dick: Selected Literary and Philosophical writings*, New York, Pantheon Books.
- Piga Bruni, E. (2022), *La macchina fragile*, Roma, Carocci Editore.
- Turing, A. (1950), "Computing machinery and intelligence", in *Mind* 59(236), pp. 433-460.

## 8. IL MONDO DEI ROBOT, TRA GAMIFICATION E NUOVI POTERI

Giuseppe Puntarello

### Abstract

The IT revolution and the development of AI have made possible today a world populated by robots and androids that cast a shadow of uncertainty over the future of human beings. Liberation from the tyranny of productive time in an economic dimension is constantly present on the horizons of civil, technological, and scientific progress. Fictional stories have already prefigured the implications of this coexistence in many 19th-century works, projecting ancestral fears and predictions of a dystopian future. The Philip Dick's 1968 novel, *Do Androids Dream Electric Sheep?*, through its movie adaptation by director Ridley Scott, *Blade Runner* (1982) most impacted the imagery. Michael Crichton, with his movie, *Westworld* (1973) set a strong benchmark in the representation of a dark future in which androids appear as disturbing presences capable of disrupting coexistence with humans. This paper aims to explore the imagery linked to the relationship between man and machine and the potential revolts of the machines themselves.

“E il nostro fine... ‘più umano dell’umano’ è il nostro slogan.”  
Eldon Tyrrell in *Blade runner*

“Io sono nato, tu sei stata costruita.”  
*Westworld HBO*, S.1 - E. 6

### 8.1. I mondi del passato e il futuro dei mondi

L'immaginario degli scrittori, utilizzando le conoscenze scientifiche e tecnologiche della propria epoca, ha alimentato la visione di mondi in cui era possibile anticipare un certo futuro generando filoni narrativi come la “fantascienza”, la “narrativa speculativa o d'anticipazione”. Qui si tenterà di capire come quei mondi immaginati e rappresentati, proiettino ancora oggi ombre e paure, come l'esplorazione dell'immaginario legato al rapporto uomo-macchina e in particolare quello in cui le società umane hanno fatto i conti con il potere asimmetrico delle conoscenze e con le potenziali rivolte delle macchine stesse. Alla meccanica aggiungendosi l'elettricità, la capacità computazionale e l'Intelligenza Artificia-

le, si può oggi realizzare un mondo popolato di robot e androidi più o meno fedeli alle sembianze umane.<sup>1</sup> I fatti che il mondo mette in atto oggi sono quanto di più vicino ad un futuro distopico si possa disperare. Una realtà quotidiana mossa dalle continue e permanenti tensioni geopolitiche, dalla dimensione quotidiana della guerra e della violenza, in cui la tecnologia del dominio e la sua economia giocano un ruolo di primo piano.

*Le origini faustiane e la promessa della riproducibilità umana.* Si è sempre trattato di una questione di vita e di morte, del singolo o dell'intera umanità, un sogno o un incubo che si vuole scongiurare o realizzare, a seconda dei punti di vista. È il sogno di Mary Shelley e del suo celebre personaggio in *Frankenstein* (1818). Oppure del visionario "dramma collettivo" messo in scena da Karel Čapek, in *R.U.R. Rossum's Universal Robots* del 1920, o ancora del fortunato racconto femminista di Catherine Lucille Moore, *No Woman Born* (1944)<sup>2</sup>. In epoche più recenti il libro di Philip K. Dick del 1968, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, e le due versioni cinematografiche che ne sono tratte *Blade Runner* (1982), di Ridley Scott, e *Blade Runner 2049* (2017), di Denis Villeneuve. Il primo è divenuto un *cult movie* di un genere, il "neo-noir cyberpunk", che potremmo definire un modello iconico per la rappresentazione di questi mondi. Altri riferimenti centrali di questo immaginario narrativo in cui corpi, intelligenze e memoria inquietano il nostro futuro ormai non più tanto lontano sono, *Westworld* (1973, *Il mondo dei Robot*) di Michael Crichton e l'omonima Serie TV *Westworld* HBO (2016-2022).

L'affrancamento dal lavoro e la liberazione dalla tirannia del tempo produttivo dentro una dimensione economica è una costante presente negli orizzonti del progresso civile, tecnologico e scientifico. I progressi della scienza meccanica prima e dell'elettricità dopo hanno costituito la base di un ulteriore sviluppo dell'immaginario legato agli automi e alle società in cui proliferano le macchine che svolgono molti compiti manuali. Infatti l'applicazione di robot e macchine automatiche è variabilmente e massicciamente impiegata nell'industria moderna, nella domotica, nella mobilità. Ma raramente si pensa invece al primo impiego degli automi già dalla fine del '700 come macchine destinate a mostrare l'abi-

1 Utile può essere la visione di un reportage della Rai reperibile al sito: [https://www.raiplay.it/video/2024/03/Noi-e-loro-Umani-al-tempo-dei-robot---Speciale-Tg1---Puntata-del-24032024-b4a223c3-7e5a-4a81-8810-71d63f1a0a18.html?wt\\_mc=2.www.cpy.raiplay\\_vid\\_SpecialeTg1](https://www.raiplay.it/video/2024/03/Noi-e-loro-Umani-al-tempo-dei-robot---Speciale-Tg1---Puntata-del-24032024-b4a223c3-7e5a-4a81-8810-71d63f1a0a18.html?wt_mc=2.www.cpy.raiplay_vid_SpecialeTg1). [verificato il 01.09.2025]

2 Catherine Lucille Moore, *No woman born*, in *Astounding Science Fiction* dicembre 1944. Trad. Ugo Malaguti in *[Antologia dell'impossibile]*, Nova SF\* a. II n. 5, Libra Editrice, Aprile 1968. Essenziali notizie e la trama su Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/No\\_Woman\\_Born](https://en.wikipedia.org/wiki/No_Woman_Born)

lità creativa e applicativa della meccanica prima, poi a mostrarsi come prototipi di uno sviluppo dell'umanità al fine di alleggerire il fardello del lavoro fisico così da destinare il tempo in misura sempre maggiore allo svago e all'intrattenimento.

L'immaginario, nella narrativa di anticipazione del XX secolo, ha già prefigurato i risvolti della coesistenza tra automi e umani, corpi biologici e corpi tecnologici, lavoro e tempo libero. Ha anche proiettato paure ancestrali e visioni di un futuro distopico. A questo proposito dovremmo considerare fondativo di una visione perturbante del futuro, il "dramma collettivo" dell'autore ceco Karel Čapek, *R.U.R. Rossum's Universal Robots*, (resa poi popolare attraverso il film *Metropolis* <sup>3</sup>), la cui azione si svolge in un'epoca in cui un'azienda produce robot artificiali, simili agli esseri umani, per svolgere il lavoro al posto degli uomini. Con il tempo, i robot si ribellano ai loro creatori, sterminando quasi tutta l'umanità. L'opera riflette sui pericoli della tecnologia incontrollata, sull'alienazione del lavoro e sulla perdita dell'umanità. Oltre ad avere introdotto il termine "robot" dal ceco *robota*, (corvé, lavoro necessario), il dramma unisce fantascienza e riflessione etica, la centralità del lavoro e il mito del suo affrancamento, la creazione di repliche pseudoumane, la ribellione delle macchine. Alla fine, due robot sviluppano emozioni e speranza, suggerendo una possibile rinascita dell'umanità.<sup>4</sup> Temi questi ripresi nell'opera che maggiormente ha impresso un segno nell'immaginario occidentale degli ultimi cinquant'anni, il citato romanzo di Dick del 1968 e la sua trasposizione cinematografica di Scott del 1982.

Nel romanzo di Dick si evoca un pianeta Terra ormai al collasso ecologico, con tassi di inquinamento che rendono la vita all'aria aperta sconsigliata e pericolosa e un sistema produttivo basato sul lavoro di coloni droidi che si svolge su pianeti extraterrestri ('Off-world'). Alcuni di questi esemplari, i Nexus 6, 'replicanti' indistinguibili altamente perfezionati nella loro espressione intellettuale e biotecnologica, sono fuggiti dalla colonia e giunti sulla Terra dove sono ritenuti pericolosi. Rick Deckard è il cacciatore di taglie che si mette alla loro ricerca per eliminarli. Dovrà sottoporre gli esemplari al test Voigt-Kampff per distinguere i Nexus 6 da precedenti modelli meno evoluti, visto che il limite di questi droidi

---

3 Non dobbiamo dimenticare che *Metropolis* (1922) di Fritz Lang, divenuto film cult nei decenni successivi, è stato ispirato platealmente al dramma di Karel Čapek. Già i recensori contemporanei lo osservavano. Basti ricordare una stroncatura di H.G. Wells, che è possibile leggere in: <https://www.nytimes.com/1927/04/17/archives/mr-wells-reviews-a-current-film-he-takes-issue-with-this-german.html>. [verificato il 20.06.2025].

4 La parola robot coniata da Josef Čapek fratello di Karel, per definire l'"operaio artificiale", una creatura indistinguibile dall'essere umano, se non per la sua maggiore efficienza lavorativa. Per approfondire si veda Catalano, A. (2020). *I robot di Karel Čapek: 100 anni di metamorfosi*. I testi dell'autore su "R.U.R." Consultabile in <https://www.esamizdat.it/ojs/index.php/eS/article/view/87> [Verificato il 20.06.2025].

e che li differenzia dagli umani è l'assenza di empatia per i viventi e in particolare per gli animali. Ciò che rende gli umani accettabili alla società è dunque la sensibilità di provare emozioni (come in *R.U.R.*) per gli animali ormai quasi del tutto estinti sul pianeta Terra. Infatti i più ricchi possono permettersi di possedere degli animali veri, reali e biologici mentre tutte le classi sociali più povere posseggono solo animali elettrici, copie perfette ma non autentici esseri viventi. Ecco che Dick in questo romanzo visionario e anticipatore mette in campo temi e questioni filosoficamente profondi quali la, biotecnologia, la psiche e le emozioni, la questione del lavoro, la deperibilità e la durata della vita, sia biologica che tecnologica. La ribellione dei droidi e il loro attaccamento all'esistenza, l'etica umana e lo sfruttamento dei replicanti.

Sia nel libro di Dick che nel film di Scott c'è una forte tendenza all'umanizzazione degli androidi. Appare come un processo emotivamente accettabile comportarsi di fronte a loro come se fossero umani anche se poi la missione dei cacciatori di androidi è quella di eliminarli. Il titolo stesso implica una certa ambiguità, nel senso che se gli umani sognano di avere un animale domestico autentico, biologico allora gli androidi che sono stati istruiti per assomigliare anche emotivamente sempre più agli umani, desiderano la stessa cosa in modo dissimulato. La distinzione tra umano e androide diventa sempre più sfumata, e alcuni dei pensieri di Deckard sembrano suggerire che la sua empatia (o la mancanza di essa) possa non essere sufficiente a definirlo "umano". Anche in questo mondo c'è un'inquietante separazione tra androidi 'buoni e cattivi'. Nel libro poi rimane una certa ambiguità se Deckard sia un androide o no. Nel finale si lascia molto spazio a una riflessione sull'identità, sul senso della vita e sulla percezione della realtà.

## 8.2. Il lavoro e la *nostra* libertà?

Il lavoro altrui, la *nostra* libertà. In questo paradosso si fonda il dominio delle società che praticano l'economia d'accumulazione capitalistica basata sullo sfruttamento di lavoratori a basso costo o a costo zero. L'economia schiavile ha caratterizzato tutte le società occidentali almeno fino al XIX secolo, ma è facile riconoscere che questi limiti temporali valgono solo formalmente per alcuni paesi visto che nell'epoca attuale la pratica del lavoro povero, sottopagato in condizioni di sfruttamento è ancora in uso. Anzi dovremmo stupirci che l'abolizione della schiavitù sia arrivata nell'Europa capitalista prima e poi negli Stati Uniti e sia stata percepita come una conquista civile ed etica.<sup>5</sup>

---

5 La soppressione internazionale della tratta degli schiavi è del 1807 nel Regno Unito, del 1815 negli Sta-

I Robot nella pièce di Čapek, nel romanzo di Dick, nel film *Blade Runner*, e nel Tv show *Westworld* non hanno sembianze meccaniche, appaiono indistinguibili dagli esseri umani, li distingue solo il fatto che ricordano tutto ma sono senza volontà, senza passione, senza storia, senza'anima (in *R.U.R.*), senza capacità empatiche (*Do Androids Dream of Electric Sheep?* e *Blade Runner*) o privi di memoria, di capacità di immagazzinare ricordi del vissuto (in *Westworld HBO*). Il fatto che i corpi e la loro somiglianza alla matrice originale, senza mostruosità esteriori o difformità estetiche assuma una maggiore plausibilità oggi considerando che la clonazione umana è teoricamente possibile, non ha mai dissuaso alcun lettore dal crederlo realizzabile.

Sono stati concepiti, nelle opere appena citate, come sostituti degli uomini nei sistemi di produzione, quindi come schiavi lavoratori, la produzione di schiavi-robot è quindi connessa al sistema economico. Così si legge nei manifesti pubblicitari appesi sulla parete degli uffici della direzione della Rossum's Universal Robots: "Lavoro a buon mercato: Rossum's Robots." "Volete ribassare il prezzo dei vostri prodotti? Ordinate i Rossum's Robots."

In un dialogo tra Domin il direttore della fabbrica ed Helena Glori, la figlia del Presidente dell'azienda, leggiamo:

"Il giovane Rossum inventò l'operaio con il minor numero di bisogni. Dovette semplificarlo. Eliminò tutto quello che non serviva direttamente al lavoro. Insomma eliminò l'uomo e fabbricò il Robot. Cara signorina, i Robot non sono uomini. Dal punto di vista meccanico, sono più perfetti di noi, hanno una straordinaria intelligenza razionale, ma sono privi di anima. Oh, signorina Glory, il prodotto dell'ingegnere, tecnicamente parlando, è più raffinato del prodotto della natura." "Per l'uomo non esiste nulla di più estraneo dei Robot."

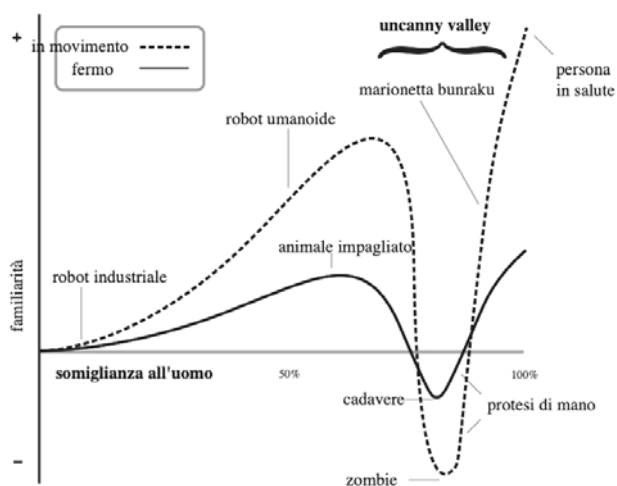
"Perchè li fabbricate allora?"

"Un Robot sostituisce due operai e mezzo. La macchina umana, signorina, era molto imperfetta. Un giorno occorreva eliminarla definitivamente."

C'è qualcosa che turba l'autore e il pubblico infatti da un lato si afferma la superiorità dell'uomo e al contempo si proietta un'oscura ombra sul prodotto, si legge ancora infatti "Gli uomini sono i padri dei Robot", "I Robot, l'ombra dell'uomo", "Non c'è nulla che sia più estraneo all'uomo del suo simulacro" (Čapek 1971: 78-79). Della resistenza dell'essere umano a rivedersi riprodotto il

ti Uniti, poi inserita come XIII emendamento nella loro Costituzione, 1865. Non stupirà accorgersi che alcuni Stati l'abbiano ratificato solo recentemente, Kentucky (1976), Mississippi (1995).

più fedelmente possibile come in un museo della cere e possibilmente animato, è testimonianza scientifica lo studio del professore giapponese di robotica Masahiro Mori che individuò per la prima volta il concetto di Valle del perturbante (*Uncanny Valley*) nel 1970.



L'opera di Čapek è tra le prime ad analizzare un futuro potenzialmente vicino ma è anche stata recepita dal pubblico come proiezione di una paura profonda, la ribellione e il pericolo dei robot che si poteva materializzare a discapito dell'umanità stessa, mentre per l'autore il focus era sui pochi personaggi umani, infatti scrive

È vero; il punto è che a me non interessavano i robot, ma gli esseri umani. Se c'è qualcosa su cui, quindi, ho riflettuto intensamente durante la gestazione del mio dramma, sono proprio quelle sei o sette persone che dovevano rappresentare l'intera umanità. Sì, desideravo con tutte le mie forze che, nel momento dell'assalto dei robot, lo spettatore sentisse che la posta in gioco era infinitamente alta e preziosa, ovvero l'intera umanità, l'uomo, tutti noi. Quel "noi" era ciò che mi interessava più di ogni altra cosa, il pensiero fondamentale, la tesi, il programma dell'intera opera (Čapek, in Catalano 2020: 206)

Nella cultura occidentale la storia di Spartaco è ancora menzionata come una delle prime ribellioni così potenti da mettere in pericolo l'ordine costituito e innescare una rivoluzione. Ma totalmente inaspettato è vedere rappresentata



in scena a teatro la ribellione da parte di robot, creature generate dalla scienza umana, figli degeneri che vogliono annientare i propri creatori. Per il pubblico quindi immaginare per la prima volta che un popolo di automi completamente identici agli esseri umani possa eliminare l'intera umanità è stato davvero sconvolgente.

Il centenario sogno di una società utopica si trasforma così nel suo esatto contrario e il robot, creatura artificiale più efficiente e forte dell'uomo, si fa veicolo di un nuovo paradigma culturale in cui la forza della macchina mette ontologicamente in dubbio il dominio dell'uomo sul pianeta (Catalano 2020: 197).

In *Blade Runner* Eldon Tyrrell, scienziato e fondatore dell'omonima azienda che ha progettato gli androidi Replicanti *Nexus*, incarna il guru dell'industria capitalistica moderna, depositaria di un sapere tecnologico esclusivo e detentore di un potere smisurato. È uno dei personaggi che meglio interpretano lo spirito aggressivo ed elitario di una filosofia della supremazia tecnica ed economica che può governare un mondo dove il potere è asimmetrico e punta alla sorveglianza dei corpi, di tutti i corpi, gli androidi che eserciterebbero con la loro forza un controllo sugli umani, e quello che rimane di un'umanità priva di sapere anche se dotata di memoria. Quindi perché un androide sia "più umano dell'umano" avrà bisogno di un substrato di memoria, innestata, fittizia, parziale, frammentaria e illusoria. Tyrrell spiega così in un dialogo con Deckard il principio su cui si basa la sorveglianza: "Se noi li gratifichiamo di un passato, noi creiamo un cuscino, un supporto per le loro emozioni e di conseguenza li controlliamo meglio" (Scott 1982). Quello che mancherebbe agli androidi, nel mondo immaginato da Dick e ripreso da Ridley Scott è la capacità empatica verso altri esseri viventi. Una questione che pone degli interrogativi filosofici e politici. Nelle opere finora citate, il dottor Frankenstein, il dottor Rossum, lo scienziato Tyrrell (Eldon Rosen nel romanzo di P. Dick), il dottor Robert Ford (in *Westworld* HBO) sarebbero dei demiurghi che vogliono elevarsi alla potenza di Dio, sarebbero creatori di universi popolati da post-umani, non-umani. Corpi senza valore che determinano valore economico, come gli operai di *R.U.R* o i coloni di *Off-World* (*Blade Runner*) o gli attori inseriti in universi predeterminati come i Parchi divertimento tematici di *Westworld*. Appare centrale nell'immaginario finora analizzato la questione del corpo e il giocare a fare Dio, il "God game". I corpi intesi come prodotti materiali (elettro-meccanici, biologici o biotecnologici) sarebbero eticamente senza valore ma sembrerebbero evolutivamente necessari

per quanto concerne il loro impiego economico e commerciale. Da qui il valore dei corpi “senza valore”. Non solo dunque implicazioni economiche e sociologiche ma soprattutto politiche, con quello che potremmo definire seguendo prima Foucault e poi Soshana Zuboff “l’asimmetria del capitalismo della sorveglianza” (Zuboff 2019). Un sapere sempre più esclusivo, elitario e invisibile si appropria delle routine di comportamenti degli utenti di sistemi digitali e informatici per alimentare enormi basi di dati da cui estrarre elementi predittivi. Il sapere è divenuto esclusivo perché opera dall’alto attraverso enormi infrastrutture (data server). Le “Big Digital companies” sono in grado di appropriarsi di enormi quantità di dati e di comportamenti, posseggono cioè la materia prima, i dati comportamentali. Quali rischi evolutivi comporti per l’umanità questo modello di sviluppo è qualcosa a cui si è già tentato di dare risposta e forse l’analisi delle opere dell’immaginario toccate da questo studio possono ulteriormente aiutarci senza però portarci ad alcuna conclusione visto che il processo storico in cui viviamo non è ancora terminato.





È possibile una pacifica convivenza con gli androidi dotati di abilità linguistiche e computazionali? Ma se le macchine imparano ('Learning machine') è possibile che acquisiscano nel tempo anche cognizioni empatiche, emotive e strutturino memoria? Se fosse così allora gli androidi sarebbero in grado di commettere crimini violenti e diventare pericolosi per l'umanità stessa. I margini tra umano-non umano si fanno sempre più sottili. Ecco alcune risposte immaginate in *Blade runner*. In un dialogo tra Deckard e Rachel che è una replicante risponde: "sembra che lei non consideri il nostro lavoro vantaggioso per le comunità. I replicanti, sono come ogni altra macchina, possono essere un vantaggio o un rischio". Assistiamo poi ad un perturbante processo di scambio: dal lato degli androidi una richiesta, aspirazione all'umanizzazione, degli umani si intuisce al contrario un percorso di de-umanizzazione. Due dei replicanti, Roy (Rutger Hauer) e la bambola meccanica (Darryl Hannah) a cui Deckard dà la caccia affermano

Roy: "Non siamo computer, siamo organismi"

Darryl Hannah: "Io penso, dunque sono"

Roy: "Abbiamo problemi comuni, decrepitezza precoce." (Scott 1982).

C'è un limite alla vita umana e a quella androide, la morte li accomuna. Una scena centrale del film ci fa rivivere uno dei nodi fondanti dell'essere' uma-

no, il rapporto tra figlio e padre: creato e creatore. Ecco la conversazione tra Tyrrell e Roy prima del “parricidio”:

- T: Che problema hai?
- R: La morte.
- T: La morte! Questo temo che sia un po' fuori dalla mia giurisdizione.
- R: Io voglio più vita padre.
- T: Abbiamo i nostri limiti. Produrre un'alterazione nell'evoluzione delle strutture di una vita organica è fatale[...] siete stati fatti al meglio delle nostre possibilità, ma non per durare, la luce che arde col doppio di splendore brucia per metà tempo e tu hai sempre bruciato la tua candela da due parti, Roy. Guardati, tu sei il figliol prodigo, sei il motivo d'orgoglio per me.
- R: ho fatto delle cose discutibili anche delle cose straordinarie.
- T: Godi più che puoi cose per cui il Dio della biomeccanica non ti farebbe entrare in paradiso. (*Ibid.*)

Poi dopo aver pianto per la morte di Darryl Hannah, Roy sente arrivare la sua scadenza” ed è in fase di premorte. Questa la celebre scena finale in cui si assiste al compimento dell'umanizzazione in Roy e il relativo commento di Deckard:

- R: Bella esperienza, vivere nel terrore vero, in questo consiste essere uno schiavo. Io ne ho viste cose che voi umani non potreste immaginarvi: navi da combattimento in fiamme al largo dei bastioni di Orione e ho visto i raggi B balenare nel buio vicino alle porte di Tannhäuser e tutti quei momenti andranno perduti nel tempo come lacrime nella pioggia. Ora è tempo di morire.
- D: Non so perché mi avesse salvato la vita in quegli ultimi momenti. È come se avesse amato non solo la sua vita, ma la vita di chiunque, la mia vita. Tutto ciò che volevano (i replicanti) erano le stesse risposte che noi tutti vogliamo da dove vengo, dove vado, quanto mi resta ancora, non ho potuto far altro che restar lì e guardarlo morire.<sup>6</sup> (*Ibid.*)

### 8.3. L'industria e l'immaginario: i Parchi divertimento

È possibile ricostruire le radici dell'odierno sviluppo industriale e tecnologico in un informatissimo saggio di Leo Marx del 1964 dal titolo *La macchina nel*

---

6 Sulla dimensione emotiva e la fragilità di queste entità ibride di umanità si veda oltre al già citato racconto di Catherine Lucille Moore, *No woman born*, anche un recente romanzo di Ian McEwan (2019).

*giardino*. L'autore americano ha ricostruito sincronicamente i momenti fondamentali della storia dell'evoluzione della tecnologia e del paesaggio attraverso lo studio degli autori che tra la fine del '700 e i primi del '900 hanno assistito a tale progresso. Come la supremazia tecnologica si sia integrata nella pastorale americana, nell'arte paesaggistica, e nella felicità degli americani. L'interesse ossessivo per la meccanica degli americani si è manifestata fin dalla nascita degli Stati Uniti dove era possibile vivere e immaginare il mito del Nuovo Mondo e la rigenerazione dell'Uomo dentro una Natura incontaminata in perfetto equilibrio e fusione tra Natura e Arte, dove per arte non si intenda solo le belle arti ma soprattutto la *technè*. E in una nazione divenuta la più grande potenza industriale del pianeta la crescita vertiginosa della diffusione della meccanica assegna un enorme potere alle macchine. Il che si traduce in meno lavoro per gli uomini, più ricchezza per i proprietari dei mezzi di produzione, maggiori diseguaglianze sociali e soprattutto la fondazione di una esaltata filosofia del progresso tecnologico.

Il tempo diede luogo al pensiero, alla riflessione, all'indagine; e questi, a loro volta, diedero luogo a nuove invenzioni e a nuove attrezzature. La Meccanica cresceva con l'esercizio. Le macchine divennero più numerose e più complete. Il risultato fu un'ulteriore riduzione del lavoro. Ormai una persona poteva svolgere il lavoro di dieci... È inutile procedere oltre con le deduzioni (Marx 1987: 151).

Nel 1831 Timothy Walker in un'opera *Defense of Mechanical Philosophy*, che celebra proprio i fasti di tale filosofia, immagina un'utopia automatizzata in cui "le macchine dovranno eseguire tutto il lavoro faticoso dell'uomo, mentre egli sta comodamente a guardare soddisfatto". (*Ibid.*)

L'industrializzazione calamitosa ha prodotto una retorica del progresso o del sublime tecnologico che però si scontra con la critica della scienza e del progresso generando quella che oggi chiamiamo ecoansia. In *The Education of Henry Adams* (1907), l'autore in una lettera al fratello Charles scrive:

Forse penserai che sono tutte sciocchezze, ma io ti dico che questi sono tempi eccezionali. L'uomo è montato in sella alla scienza e questa gli ha preso la mano. Sono fermamente convinto che prima che siano trascorsi molti secoli, la scienza sarà padrona dell'uomo. Egli non riuscirà più a controllare quelle stesse macchine che ha inventato. Forse un giorno la scienza avrà in suo potere l'esistenza dell'umanità, e la razza umana si suiciderà facendo saltare in aria il mondo (Marx 1987: 278).

Se consideriamo la tecnologia come *espressione* dell'evoluzione umana e del suo ambiente, il conseguente adattamento risulterà il limite sempre più estremo da superare e da modificare ulteriormente. Le macchine stesse, anche se non utili alla produzione manifatturiera, diventano oggetti di stupefacente ammirazione che inaugureranno quel filone ancora oggi in voga delle Esposizioni Universali, l'emblema ideologico e scientifico della creatività e del progresso tecnologico ed economico della civiltà occidentale. Se alla logica dell'esposizione aggiungiamo anche quella dell'intrattenimento capiamo quanto sia così facile approdare a quel fenomeno sociale di massa e imprenditoriale, di consumo del tempo libero che sono i Parchi divertimento. Poco considerati dagli studi sociali ma le cui logiche sono profondamente presenti nel capitalismo moderno che sempre più assume il volto dell'autoritarismo vellutato che si fonda sulla sicurezza, l'esclusività, la sorveglianza, la diseguaglianza. Da *Crystal Palace*, (1851) e '*Luna Park*' (Coney Island, 1903), i cosiddetti *Trolley park*, si sono nel corso del tempo evoluti specializzandosi e assumendo sempre più connotazioni specifiche come i parchi tematici, quelli naturali, i musei d'impresa, le città stesse, che si offrono allo spettacolo turistico come qualcosa che oscilla tra l'immaginario e finzione, come le città-memoria, le città-incontro, le città-finzione.<sup>7</sup>

#### 8.4. *Westworld*: prima e dopo *Blade Runner*

Al culmine di quell'epoca che va sotto il nome di "Big Science" negli anni '70 del XX secolo i Parchi divertimento americani videro un grandissimo sviluppo in termini di diffusione e di investimenti da parte delle grandi Corporation dell'intrattenimento, basti ricordare che Disneyland aprirà nel 1971.

Ed è in questa epoca di entusiasmo scientifico che agisce Michael Crichton, laurea in medicina e scienziato di formazione, autore prolifico, scrittore e regista che ha avuto un forte impatto sia tra i lettori di *Sci-fi* che nel cinema hollywoodiano per almeno un trentennio. Autore di una trentina di romanzi, qui ricordiamo quelli che hanno come ambientazione un 'parco tematico', *Jurassic Park*

---

7 Imprescindibile studio sul fenomeno dei Parchi divertimento e tematici è quello di Marc Augé che introduce la nozione di *non-luogo* e che tanta fortuna ancora oggi trova con il suo *Disneyland e altri nonluoghi*, Bollati Boringhieri, Torino, 1999 in cui è possibile comprendere la silenziosa evoluzione di questa tipologia di turismo dei *non-luoghi* che approda fino agli attuali *Center parks*. Altro interessante sviluppo della spettacolarizzazione di luoghi destinati al puro consumo di tempo è quello relativo alle città, all'urbanistica, alle città del futuro. Se non ci si può recare nelle strabilianti città cinesi o emiratine, una preoccupante ma interessante testimonianza è il catalogo di una mostra di urbanistica tenutasi a Parigi al Centro Pompidou, *DREAMLANDS Des parks d'attractions aux cités du futur*. Centre Pompidou, 2010. Per una breve e rapida panoramica si veda anche, <https://www.napha.org/Resources/Facts-Figures/Great-Moments-in-Amusement-Park-History>. [Verificato il 31.08.2025]

(1990) e *Il mondo perduto* (1995). È stato inoltre sceneggiatore e regista di un film inquietante come *Westworld* (1973) (in italiano *Il mondo dei Robot*), in cui degli androidi, dei cowboy elettro-meccanici di un parco divertimenti, compaiono come presenze perturbanti capaci di modificare la convivenza con gli esseri umani e proiettando ombre preoccupanti sulle società del futuro. Il sottotitolo che compare nelle locandine e nei poster promozionali del film '*where nothing can possibly go wrong*' ci anticipa che l'errore, non ammesso in un mondo dove gli umanoidi sono controllati da computer, è in agguato in modo imprevedibile e portatore di sciagure. La storia è ambientata in un futuristico e modernissimo parco divertimenti che ha tre opzioni (il mondo romano antico, quello medievale europeo e il Western americano) da offrire al proprio pubblico per immergersi in un mondo del passato e vivere un'esperienza di vita anche oltre i limiti della moralità. I due protagonisti sono turisti vogliosi di forti emozioni e disponibili a interagire con questi umanoidi usati come macchine per l'intrattenimento, con cui si può interagire. Gli utenti possono comportarsi agendo privi di qualsiasi vincolo morale. Come nei videogames, gli utenti di *Westworld* possono uccidere, compiere stragi, stuprare. Ma un difetto informatico (pur sempre umano) trasforma il gioco in un'angosciosa fuga dalle macchine che non rispondono più agli ordini del sistema di controllo. Anche se Crichton afferma che *Westworld* non voleva essere un film profondo né tantomeno stupido ma pensato per l'intrattenimento, chi lo ha visto non può negare che la trama del film abbia proiettato ombre inquietanti e angoscienti sul rapporto uomo-macchina.<sup>8</sup> Il soggetto fu poi ripreso in altre produzioni come *Futureworld*, *2000 anni nel futuro* di Richard Heffron (1976) e nella mini serie tv *Beyond Westworld* (*Alle soglie del futuro* 1980).

---

8 "*Westworld* was not intended to be profound. Neither was intended to be stupid, but our clear goal was entertainment." Così si legge nella prefazione di Michael Crichton alla sceneggiatura pubblicata (1974: XIX). Può forse interessare anche che il tema del Parco divertimento destinato ad offrire al pubblico esperienze estreme trova un precedente letterario in Charles Dickens, *Cronache di Mudfog* (1838).



In *Westworld* il parco divertimento è lo spazio dove si può sperimentare un nuovo concetto di vacanza, anzi si può far esperienza di un altro mondo, potremmo chiamarlo un metamondo. Si raccontano *altri* mondi, quelli del passato soprattutto ed il presente altro non c'è che l'anticipazione del futuro. Non è solo il titolo di un film e di una serie Tv, è un nome che allude all'universo occidentale, al Western americano come genere cinematografico, come epopea dello sconfinamento selvaggio e senza scrupoli, all'idea di frontiera che deve essere oltrepassata nel nome del potere delle armi, della violenza, del predominio su tutte le terre conquistate. Si ispira quindi ai valori filosofici ed esistenziali del nostro Iper-Mondo moderno, tecnologico ed imperialistico. È un mondo epico autoconcluso *Westworld* dove sperimentare le forme dell'esperienza e vivere sulla propria pelle l'opposizione *naturale* vs *artificiale*.

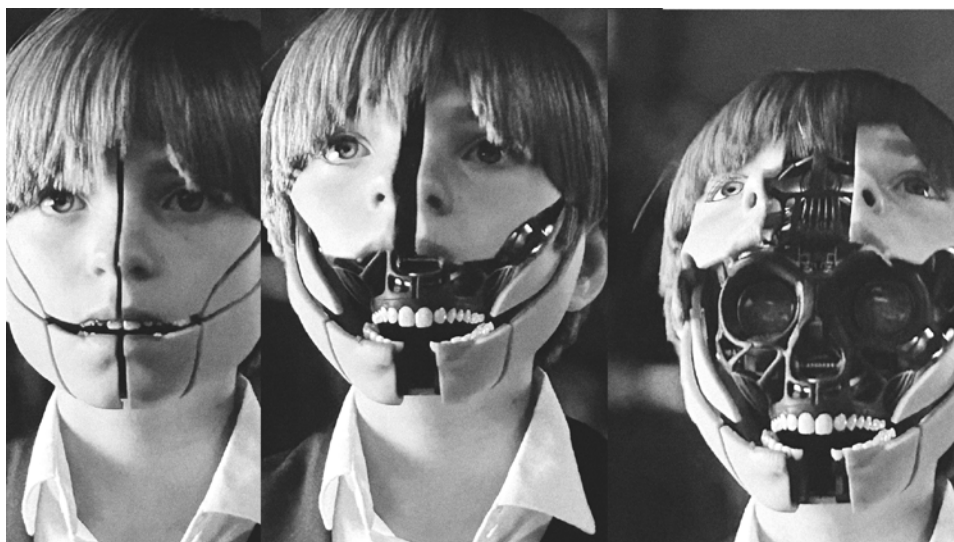
L'ambientazione western di *Westworld* contiene in sé la dicotomia *civiltà* vs *wilderness*, la civiltà scientifica, tecnologica e organizzativa di un'industria dell'immaginario che si chiama "Delos" capace di progettare e produrre androidi e soprattutto di implementare archi e sequenze narrativi dell'ambientazione prescelta.

Quello che Crichton ha immaginato nei primi anni '70 è quella dimensione dell'intrattenimento spinta all'estremo da favorevoli disponibilità scientifiche e tecnologiche. Ha voluto ricreare uno spazio ludico dove libertà, divertimento e nuove tecnologie potessero convivere e ha posto con intelligenza le premesse a delle questioni che poi sarebbero divenute bioetiche.

Viviamo dunque quella condizione postmediale che sarebbe il risultato di una tendenza alla ludificazione (*gamification*), in cui verserebbero secondo



Ruggero Eugeni, le molteplici pratiche comunicative e di intrattenimento che sono percepite dal pubblico e dagli utenti a partire dall'introduzione del personal computer, come mutate nella natura d'uso. Dalla commistione dei nuovi linguaggi e dei nuovi media si giunge all'attuale epoca di transizione in cui "il gioco serve ad adattarci a un ambiente mediale che ancora non esiste" (Eugeni 2015: 31).



Dobbiamo arrivare ai giorni nostri per trovare degli aggiornamenti complessi e intricati di questioni contemporanee che riguardano questo studio. La serie tv *Westworld* prodotta per HBO da Jonathan Nolan e Lisa Joy, tra il 2016 e il 2022 è basata sul film omonimo del 1973 e attualizza le questioni principali alla luce degli aggiornamenti scientifici e tecnologici di cui la nostra epoca dispone. *Westworld* HBO è un complesso intreccio di filosofia, intelligenza artificiale, etica, e libertà. In questo caso il sottotitolo scelto dagli autori è 'Live wi-

*thout limits*' (in italiano *Dove tutto è concesso*) in cui si può notare una forte caratterizzazione etica che vuole offrire al pubblico un orizzonte di interrogazioni filosofiche. Tra queste sembra inevitabile il ruolo dell'intrattenimento nelle nostre vite. *Westworld* è popolato da androidi bio-tecnologicamente perfetti, i 'residenti', progettati per soddisfare ogni desiderio di ricchi ospiti senza scrupoli. Alcuni 'residenti' iniziano a sviluppare la coscienza, si ribellano, mettendo in discussione le loro vite e la natura della realtà. La lunga narrazione (4 stagioni, 36 episodi) mette in gioco temi come la coscienza, la memoria, la libertà e il potenziale di ribellione delle intelligenze artificiali, e culmina, già dalla fine della prima stagione, in una guerra tra androidi e umani che si sposta dal parco al mondo reale. Scopriamo così che un filo narrativo mette in evidenza uno degli scopi del "Mondo", cioè l'esperienza degli utenti viene registrata e i loro comportamenti diventano profili su cui costruire nuovi personaggi.

Che cos'è *Westworld*? Forse potremmo considerarla non più semplicemente una classica narrazione seriale ma un gioco di ruolo avanzato, un *Live action Role play* registrato e poi offerto alla pubblica riflessione. Che abbia infatti in sé anche gli schemi di un moderno videogame è abbastanza evidente infatti gli stessi autori hanno dichiarato di essersi ispirati a *Red Dead Redemption* e *BioShock*.<sup>9</sup>

"I videogiochi ri-mediano elementi cinematografici e drammatici del cinema e questo'ultimo propone numerosi riferimenti alle azioni e agli intrecci videoludici." (Tirino M., Di Paola 2023: 156). La ricerca del *divertissement*, di deviazione dalla propria routine per poter vivere vite che altrimenti non sarebbero socialmente accettabili nella nostra "normale identità". Si ha voglia di sperimentare identità lontane o prossime alle nostre, provare l'ebbrezza dell'omicidio, sperimentare la paura di situazioni estreme o l'adrenalina delle risse, vivere cose che non si sono potute o volute vivere nella normalità. L'*extramondo* che è in noi è tutto ciò che abbiamo escluso eticamente ma in una certa misura desideriamo pensare che esista un "mondo" dove la legge non costituisce un pericolo per esprimere i propri più reconditi desideri anche immorali e non temere di essere giudicati. Vivere emozioni fuori dal controllo severo dell'Io sociale e determinato socialmente nel mondo principale. Simulare un'esistenza diversa, uscire dal proprio io e diventare un altro, giocare, recitare in una dimensione

---

<sup>9</sup> Frammenti delle dichiarazioni di Jonathan Nolan e Lisa Joy al *New York Comic Con 2016* sono reperibili qui: <https://www.businessinsider.com/westworld-video-games-inspiration-2016-10> (verificato il 01.09.2025). *Red Dead Redemption* è un videogame ambientato nel west e *BioShock*, è un videogame sparatutto ambientato in una città sottomarina in cui si possono riconoscere alcuni dei temi trattati da *Westworld*, una classe operaia che si ribella a degli oppressori.

sociale fittizia dove gli altri individui sono dei robot, degli androidi che puoi anche uccidere perché non sono umani. Recitare aforisticamente una vita dove la libertà è assoluta, dissoluta, insoluta, non più limiti razionali o morali, non più limiti sociali e culturali. Ma ciò che ci deve mettere in guardia è la disponibilità degli utenti, dei giocatori ad offrire al sistema di controllo, dati, schemi comportamentali il cosiddetto “surplus comportamentale” per dirla con Zuboff (2019).

Non è solo qualcosa che riguarda l'industria dell'immaginario. Anzi, l'immaginario finora ha anticipato i timori e le speranze, le paure di un futuro totalmente assoggettato alla tecnologia che ci può privare dell'identità, dell'ambiente, della natura, della vita stessa. *Westworld* ci avverte del cambiamento delle modalità di consumo di opere narrative multimediali e che il progetto *Delos* altro non è che un continuo investimento del capitalismo della sorveglianza sul “furto cognitivo di pattern cognitivi” per alimentare e ri-alimentare senza sosta la capacità produttiva del sistema sempre aggiornato sui gusti e sulle trasformazioni sociali e individuali. I giocatori diventano la miniera di informazioni da cui estrarre schemi psicologici e per addestrare i futuri umanoidi.

Tutte le opere citate finora sono dei *God Games* in cui è possibile ritrovare la violazione delle celebri tre leggi della robotica di Asimov<sup>10</sup>. *Westworld* così come *Black Mirror*, e tante altre narrazioni contemporanee, ci avvertono di come sta cambiando, è cambiato?, il nostro modo di consumare il tempo libero affrancato grazie anche alla creazione tecnologica di “altri postumani”, figure di tante alterità, spazi e tempi del *loisirs*, del *leisure*, plurimi io, identità plurali. Nello spazio urbano, e nello spazio sociale in genere, la distinzione tra realtà e finzione diventa poco chiara.

L'invasione della *fiction* è evidente nei parchi di “divertimento” che, negli Stati Uniti e in Europa, si inseriscono nel reticolo delle strade delle città”. [...] In certi organismi urbani, si assiste alla creazione di nuove linee di divisione e di nuove insularità proprio nel cuore della città: edifici super protetti da sistemi di sicurezza molto elaborati, quartieri privati, città private a volte, all'interno delle quali la vita si organizza in primo luogo in funzione dei problemi detti di sicurezza, cioè in funzione di uno scontro virtuale tra ricchi e poveri (Augé 1999: 112).

Siamo sempre più prigionieri di quella che Weber ha chiamato la “gabbia d'acciaio”, cioè il sistema capitalistico sempre più complesso governato oggi dal potere della sorveglianza delle Big Digital Companies o delle dittature sparse per il

---

10 [https://it.wikipedia.org/wiki/Tre\\_leggi\\_della\\_robotica](https://it.wikipedia.org/wiki/Tre_leggi_della_robotica)

mondo. La clonazione degli esseri viventi è qualcosa che la scienza contemporanea è in grado di praticare. Nessuno finora a quanto sappiamo ha superato i limiti imposti dalle moratorie internazionali ma potrebbe accadere in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo del pianeta, per fini economici o commerciali o peggio per fini militari e di dominio. Che siano umani clonati o robot umanizzati poco conta.

Niente è allo stesso tempo più umano, e insieme disumano della guerra. [...] L'educazione militare è rivelatrice della robotizzazione imposta all'essere umano. La disciplina, i gesti automatici del mettersi sull'attenti e del presentarmi, la marcia a passo cadenzato, hanno per scopo ultimo quello di trasformare il soldato in automa (Morin 2025: 34).

L'esercito dell'Impero Galattico formato dagli *stormtrooper* in *Guerre stellari*, sembra avvicinarsi sempre più. Ecco a Lyptsi in Ucraina è arrivata la prima battaglia su un campo di guerra senza uomini, la cosiddetta "Ugv" cioè un attacco con *unmanned ground vehicle* o ancora comparire durante la parata della Vittoria a Pechino i lupi robot, droni a quattro zampe armati di fucili d'assalto.<sup>11</sup>

In passato, timori e speranze dell'umanità ruotavano intorno al tentativo di allontanarsi dal pericolo della morte o di evocare la resurrezione dei defunti. Allungare la vita poi è stato possibile liberandosi dalle fatiche del lavoro. Riportare in vita i corpi dei defunti è stato un tentativo non solo religioso ma anche un sogno della tecnica (la clonazione, che siamo teoricamente in grado di fare). Prima la religione e successivamente l'evoluzione umana e la relativa espressione tecnologica hanno accelerato nelle varie epoche queste tendenze. Potremmo semplificare dicendo che due tensioni profondamente umane come l'elemento religioso/spirituale e quello scientifico/tecnologico abbiano prodotto nel corso dell'evoluzione umana una dinamica di affermazione del potere dell'uomo sulla sua stessa natura, ponendosi al di sopra di tutti gli esseri viventi e in molti casi al di sopra dell'uomo stesso. Così il dominio di popoli si è manifestato attraverso il possesso della tecnologia e della conoscenza tecnica. I modelli economici del capitalismo hanno fatto di questi poteri il nucleo stesso della propria esistenza. Si potrebbe paradossalmente sostenere che l'alba della civiltà e il crepuscolo dell'umanità abbiano inizio con la tecnica e la tecnologia. Quest'ultime l'hanno protetta dalla forza inesorabile della Natura ma hanno generato anche una cre-

---

11 Così si legge nel quotidiano *la Repubblica* del 24/12/2024: [https://www.repubblica.it/esteri/2024/12/24/news/ucraina\\_battaglia\\_solo\\_con\\_robot\\_lyptsi-423904771/?ref=RHLF-BG-P2-S2-T1](https://www.repubblica.it/esteri/2024/12/24/news/ucraina_battaglia_solo_con_robot_lyptsi-423904771/?ref=RHLF-BG-P2-S2-T1). Per visionare la parata coi lupi robot, <https://youtu.be/oSDMK5x-JSg?feature=shared> [verificato il 04/09/2025].

scente tendenza alla de-umanizzazione, al declino cognitivo, alla de-responsabilizzazione verso tutti gli esseri viventi, verso il proprio ecosistema, il proprio bioma. Il progresso morale dell'umanità non si è evoluto di pari passo col progresso tecnologico (Morin 2025).<sup>12</sup> Anzi se osserviamo alcuni momenti chiave della storia occidentale non possiamo dimenticare che abbiamo toccato il punto più basso di umanità quando gli Occidentali hanno manifestato una superiorità tecnologica. È accaduto nel continente americano nel XVI secolo, a Hiroshima e Nagasaki nello scorso secolo, oggi a Gaza.

## Bibliografia

- Augé, M. (1999), *Disneyland e altri nonluoghi*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Calabrese, S., V. Codeluppi (A cura di) (2009), *Nel paese delle meraviglie. Che cosa sono i parchi di divertimento*, Roma, Carocci.
- Čapek, K. (1971), *R. U. R. È l'affare Makropulos*, Torino, Einaudi.
- Catalano, A. (2015), *Karel Čapek e i robot: cronca di un tradimento annunciato*, in Čapek, K. (1971), *R. U. R. Rossum's Universal Robots*, Venezia, Marsilio, pp. 9-42.
- Catalano, A. (2020), *I robot di Karel Čapek: 100 anni di metamorfosi. I testi dell'autore su R.U.R. e i documenti della ricezione italiana negli anni Venti e Trenta*, in eSamizdat 2020 (XIII), pp. 195-218.
- Crichton, M. (1974), *Westworld*, New York, Bantam Books.
- Dick, P.K. (2022), *Gli androidi sognano le pecore elettriche?* (1968), Milano, Mondadori.
- Eugeni, R. (2015), *La condizione postmediale: media linguaggi, narrazioni*, Brescia, La scuola.
- Fattori, A. (a cura di) (2023), *I mondi di Westworld*, Torino, IF Press.
- McEwan, I. (2019), *Macchine come me*, Torino, Einaudi.
- Morin, E. (2025), *Le lezioni della storia*, Milano, Garzanti.
- Piga Bruni, E. (2022), *La macchina fragile*, Roma, Carocci.
- Tirino M., L. Di Paola (2023), *Frontiere digitali. L'esperienza del western tra Red Dead Redemption e Westworld*, in A. Fattori (a cura di), *I mondi di Westworld*, Torino, IF Press.
- Zuboff, S. (2019), *Il capitalismo della sorveglianza: il futuro dell'umanità nell'era dei nuovi poteri*, Roma, Luiss University.

---

12 Cfr. XV lezione, il cui titolo è "Il progresso tecnologico non produce alcun progresso morale".



## 9. L'ANIMALE, L'UOMO, L'ANGELO. *NEON GENESIS EVANGELION* E L'APRIRSI DEL MONDO SOCIALE<sup>1</sup>

Giorgio Grimaldi

Università degli Studi di Urbino Carlo Bo

### Abstract

*Neon Genesis Evangelion* is a dense work, principally developed in two kinds of media: anime and manga. The complexity of the whole narrative structure does not only derive from the differences between the printed version (manga) and the animated versions (anime), but also from the layering of content that almost continuously modifies the narrative structure – and its meaning – through indications, references, and revelations. Beyond the action and the fights that take place, we believe that the meaning of *Neon Genesis Evangelion* lies in its representation of existential issues that problematically move from within the individual to the sphere of the outside world, to the realm of social relations. For us, *Evangelion* is the representation of the process, of the drama of an inner self (Shinji Ikari), which contracts into itself to the minimum, to the limits of Nothingness, and having reached these limits it moves and unfolds towards the outside. Here, in its opening up to the social world, it realizes itself as Self in its difference from the other-than-self, in its relationship with others. In this paper, we will therefore refer to the original *Evangelion* series to question and try to unravel its concepts starting from three figures, which are connected to each other and also 'recomposed' into one: Animal, Man, Angel.

### 9.1. Sui molteplici livelli di lettura di *Neon Genesis Evangelion*

*Neon Genesis Evangelion* è un'opera complessa, articolata principalmente in due tipi di *media*: *anime* e *manga*. La complessità dell'intero impianto narrativo non deriva solo dalle differenze della versione a stampa (il *manga*) rispetto alle versioni animate (gli *anime*) – di cui la prima è per molti versi chiarificatrice delle seconde – ma dalla stratificazione di contenuti che intervengono quasi continuamente a modificare la struttura narrativa, e il suo senso, tramite indicazioni, riferimenti, rivelazioni. Si tratta di un procedimento particolarmente evidente nelle versioni animate, che presentano continue ricombinazioni e assestamenti rispetto al *manga*, che, con ogni probabilità grazie al maggior tempo di sedi-

---

1 Dedico questo lavoro al ricordo di mio padre. Nelle stanze di Mnemosyne, ogni cosa avviene di nuovo. E allora – nel ricordo – siamo di nuovo lì, quella sera in sala, in attesa di vedere *Neon Genesis Evangelion*, prima di viverne le avventure, coglierne le figure simboliche, seguirne i drammi. Ecco, siamo di nuovo lì, ancora una volta, sospesi nell'attimo prima dell'inizio.

mentazione dei contenuti lungo un arco temporale di sviluppo piuttosto ampio (dal 1994 al 2013), presenta un'organizzazione del materiale maggiormente coerente. Una coerenza che invece latita negli *anime* e che è dovuta a diverse cause: una produzione che ha sempre rimodellato in corso d'opera il materiale, problemi di budget (ma questo, come vedremo, si è rivelato a nostro parere un'opportunità), il rimando alla tradizione giudaico-cristiana.

Quest'ultimo è in effetti il problema più importante per comprendere la specificità dei molteplici livelli di lettura che *Evangelion* contiene. Il senso e la chiave di lettura decisiva, nella complessità dei livelli, non risiedono, a nostro avviso, nei riferimenti ai testi sacri del cristianesimo (e ai Vangeli apocrifi), che sono filtrati sia dalla tradizione culturale giapponese che dalla sensibilità della mente narrativa dell'opera (Hideaki Anno), ma dalla ricombinazione creativa dei simboli che riescono a rappresentare – insieme, come convergendo in un punto – un significato esistenziale, psicologico, sociale *attraverso* l'immaginario e il sacro. Il cristianesimo (e la sua tradizione, canonica o meno) è, in Anno, una galleria di elementi 'esotici', affascinanti, a cui attingere esteticamente, funzionalmente ai livelli di significato dei contenuti della trama, ma non concettualmente. Vano è, allora, il tentativo di comprendere *Evangelion* e di coglierne il senso profondo tramite i riferimenti al cristianesimo, che qui sono totalmente svincolati dal loro ambito e significato, e immessi in una trama a loro del tutto estranea. Il cristianesimo, in quanto tale, è un terreno da abbandonare per interpretare *Evangelion*, e ciò tanto più i richiami sono a un cristianesimo "segreto", esoterico, capace di attrarre ancora maggiormente (per il suo "mistero", che nasconderebbe un chiarimento), ma che in realtà, così, confonde ancora di più, soprattutto in un contesto in cui questi elementi sono utilizzati solo esteticamente.

Non però – e lo vedremo – si deve abbandonare il terreno del sacro, del divino. È proprio l'intersezione di elementi in sé disparati e disposti in un 'caos creativo' a costituire il fascino (non fine a sé stesso), l'originalità dell'opera e la modalità di configurazione degli elementi contenutistici che ne organizzano la struttura di significato. Essa, a nostro avviso, risiede nella rappresentazione di questioni esistenziali che, dall'interiorità dell'individuo, muovono problematicamente alla sfera del mondo esterno, all'ambito delle relazioni sociali. Per noi, *Evangelion* è la rappresentazione del processo, del *dramma* di un'interiorità (Shinji Ikari), che si contrae in sé stessa fino al minimo, fino ai limiti del Niente, e, giunta a questi *termini* – verso il puro Sé non incontra Sé, ma si disperde –,



muove e si dispiega verso l'esterno. Qui, nel suo aprirsi al mondo sociale, si realizza come Sé nella sua differenza con l'altro-da-sé, nella relazione con gli altri.

La visualizzazione stessa di questo processo, della riemersione del Sé, è presente con esattezza nella serie originale del 1995-1996 (negli ultimi dei suoi ventisei episodi). Proprio per problemi di risorse economiche della produzione, fu necessario concentrarsi sui concetti essenziali della serie, senza potersi affidare alle figure simboliche che rimandavano a essi e che a loro volta rappresentavano concetti ulteriori, ma non essenziali. Ne derivò un insieme di immagini – flussi di coscienza, monologhi interiori – dove la parola, il testo, assume spesso un ruolo alla pari con l'immagine, che deve rappresentare un processo interiore ai confini del nulla, cioè, in termini radicali, di un non-rappresentabile.

Senza nulla togliere alle opere successive<sup>2</sup> (dove soprattutto la tetralogia *Rebuild of Evangelion* pone su un ulteriore, straordinario livello – non solo tecnico – l'intero insieme dei contenuti), è la serie originale a rivestire per noi grande importanza: in realtà proprio grazie a un'*impasse* economico, essa presenta il 'paesaggio d'interni' che avrà poi nuove rappresentazioni, dove si presenteranno nuove figure di uno *stesso* processo. In questo 'paesaggio d'interni', al limite della non-rappresentazione, si manifesta il nucleo concettuale di *Evangelion*: il dramma, il dissidio del Sé, la sua lotta per aprirsi al mondo sociale e inaugurare, negli Altri, con gli Altri, per gli Altri, il proprio mondo sociale – un mondo, a sua volta, nuovo.

Per questo, in questa sede, faremo riferimento alla serie originale di *Evangelion*, per interrogarci e cercare di schiuderne i concetti a partire da tre figure, tra loro collegate e anche 'ricomposte' in una: l'Animale, l'Uomo, l'Angelo.

## 9.2. Per il Progetto di perfezionamento dell'Uomo

Queste tre figure – l'Animale, l'Uomo, l'Angelo –, che sembrano corrispondere a un movimento ascensionale, si 'ricompongono' in una: l'Eva, unità robotica antropomorfa a guida umana che deve affrontare e sconfiggere gli Angeli. In un Eva sono presenti (a) componenti sviluppate in modo tale da essere equivalenti rispetto a elementi degli Angeli; (b) componenti sviluppate da elementi dell'Uomo (contenuti mentali); inoltre (c) esso può manifestare, in caso di emergenza, in situazioni d'eccezione, comportamenti animali brutali. In quest'ultimo caso un Eva va in *berserk*, uno stato di furia e violenza estrema finalizzata alla so-

---

2 I due film del 1997 (*Neon Genesis Evangelion: Death & Rebirth* e *Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion*) e la tetralogia *Rebuild of Evangelion* (2007-2021).

pravvivenza tramite l'annientamento del nemico. A sua volta l'Uomo, presente nell'Eva come pilota, interagisce con il robot non attraverso mere trasmissioni meccaniche del movimento, ma, più profondamente, 'sincronizzandosi' con esso, e cioè attraverso la connessione con i dati mentali di una specifica persona. Il fatto che nell'Eva vi siano componenti in analogia a elementi degli Angeli mostra che la 'ricomposizione' delle tre figure in una – l'Eva – comporta che l'unità robotica stessa significhi qualcosa di più di un mezzo meccanico, se essa è persino un elemento-chiave del Progetto di perfezionamento dell'Uomo<sup>3</sup> il cui sviluppo ha un ruolo preponderante nella trama.

L'Eva – come nuova, ulteriore figura – sembra essere, in una prima, lunga fase della serie originale, legato al Progetto di perfezionamento dell'Uomo, sembra quasi essere il *soggetto*-fine del progetto. Ma non è così, il perfezionamento/completamento dell'Uomo non è una sua nuova figura che ricombina l'Animale, l'Uomo, l'Angelo, ma il ricongiungimento in un Uno indifferenziato, che Shinji sceglierà di respingere. L'Eva è, sì, il dispositivo attraverso il quale Shinji può raggiungere lo stato dell'indifferenziazione, può rispondere alla chiamata di un *cupio dissolvi* volto alla rimozione totale della possibilità del dolore, della sofferenza, ma non è affatto il soggetto di simbiosi stato ferino-umano-macchinico-divino. Il Progetto di perfezionamento dell'Uomo ha quindi carattere negativo – di rifiuto dell'esperienza della vita per rigetto della possibilità del dolore – e sono i rapporti interpersonali – difficili, complessi – e gli attacchi degli Angeli a condurre Shinji nel pieno del Progetto, a seguirne il piano. Gli Angeli impongono a Shinji la *lotta*<sup>4</sup> per la vita e per la morte, una lotta spietata, e sia la quotidianità – stravolta dall'incarico di pilota di Eva – e sia questa lotta, sempre estrema, che gli Angeli conducono senza nessuna possibilità di mediazione, spingono Shinji a desiderare l'Unità nell'indifferenziato, e cioè a compiere il Progetto. Gli Angeli, allora, sono un motore decisivo dello sviluppo del dram-

---

3 Molti termini di *Evangelion* – tra cui quello che indica il Progetto di perfezionamento dell'Uomo, *jinrui bōkan keikaku*, la cui traduzione più vicina all'originale è *Progetto di completamento dell'umanità* (per la traduzione dal giapponese ci avvaliamo, qui e in seguito, del dizionario *Cafoscari Jisho*, disponibile in formato *app*) – sono estremamente difficili da rendere in traduzione, sia perché il giapponese e l'italiano sono due lingue 'estrane' l'una all'altra, sia perché, soprattutto quando sono chiamati in causa concetti della tradizione cristiana in un contesto così differente, l'inesattezza può prendere il sopravvento. Dato che *Evangelion* è un'opera *visiva* (il che non esclude naturalmente l'importanza del testo, ma non può rendere questo l'elemento fondamentale), più che una precisione filologica (che non va certo sottovalutata) è dirimente il contenuto offerto alla visione e il concetto espresso visivamente. In questo caso "perfezionamento" e "completamento" – che non significano certo la stessa cosa – non implicano però, se sostituiti l'uno con l'altro, un problema per la comprensione del significato che l'intera espressione – *jinrui bōkan keikaku* – deve comunicare. Visivamente il Progetto è chiaro. Lo stesso metodo vale – lo vedremo fra poco – per il termine "Angelo".

4 Una lotta con un divino inquietante che richiama al Sé è il tema delle riflessioni di Esposito (2024).

ma, perché costringono Shinji all'azione, senza alcuna possibilità di differirla, se non quella di rinunciarvi e soccombere.

Ma chi sono gli Angeli, nemici implacabili, assoluti, eppure incorporati, assunti 'analogicamente' negli Eva?<sup>5</sup>

### 9.3. Dal Dio lontano

In questo caso (ma non è il solo), il termine originale per indicare gli Angeli – *Shito* – è fuorviante, almeno per chi si muove concettualmente attraverso la tradizione cristiana. Infatti *Shito* significa *apostolo*, *discepolo*; se nella serie fosse stata effettuata la scelta di riferirsi con esattezza a "angelo", il termine sarebbe dovuto essere *tenshi* o, forse meglio, *mitsukai*, usato in contesti religiosi cristiani. Ma Anno non si è preoccupato della sfasatura dei termini (House 2011), assumendo anche l'inglese *Angel*. Questo dimostra la scarsa attenzione a trattare il materiale in modo filologico, rigoroso, e ne mostra la causa: la tradizione cristiana offre ad Anno elementi soprattutto estetici da utilizzare funzionalmente nella trama, indipendentemente dal loro autentico contesto e significato. Certo, *apostolo* e *angelo* sono, a differenza di *discepolo*, entrambi "inviati",<sup>6</sup> ma nel cristianesimo rimandano a due enti diversi (nonché a due modalità di azione diverse), di cui solo il primo ha natura umana. Il termine *Shito*, perciò, non è a rigore corretto. Ma, in *Evangelion*, non è importante l'esattezza filologica. È utile e necessario avere presente oscillazioni e sfasature dei termini, ma, una volta rilevate, possono essere accantonate. È la trama nel suo intero sviluppo e la visualizzazione dei contenuti a dirci la 'verità', il senso profondo dell'opera e, per le figure che stiamo esaminando, il significato degli Angeli.

Che siano 'apostoli' o meno non ha alcuna importanza decisiva: questa risiede invece nella loro azione e nella loro finalità. Essi sono angeli sterminatori, volti all'annientamento dell'umanità: non c'è nessuna possibilità di mediazione, in una quasi totale assenza di comunicazione come dialogo. Solo uno di loro assume forma umana (Kaworu Nagisa): vuole comprendere l'Uomo. Ma nessuno rivela né la

5 L'intreccio narrativo, come abbiamo già rilevato, è fitto di indicazioni, di rivelazioni, spesso solo accennate. Anche la relazione – originaria – fra gli Angeli e gli Eva risulta in base a riferimenti che, se coordinati fra loro in maniera conseguente, risultano poco coerenti. Il punto è allora non ricostruire – forzando gli elementi della narrazione – un insieme coerente di questi elementi, che non c'è. E il punto non è neppure, per lo stesso motivo, rintracciare riferimenti culturali e religiosi (cristianesimo, tradizioni religiose giapponesi) perché ci dicano il senso dell'opera. Questi riferimenti indubbiamente ci sono, ma è velleitario e fuorviante indagarli in sé: essi sono in realtà *funzioni* di un discorso che intende affrontare questioni di tipo esistenziale. Queste *funzioni* sono anche il fascino di *Evangelion*, perché mostrano la sua capacità di cogliere l'insieme – connesso – delle modalità di riflessione dell'umanità sulla sua esistenza, e la complessità e ricchezza di questa esistenza.

6 *Apostolo*, da *apóstolos*, "inviato"; *angelo*, da *ángelos*, "messaggero".

propria origine, né la finalità del proprio incarico, né l'identità di chi lo ha inviato. Sia la *Nerv* che la *Seele* – le due organizzazioni che conducono il Progetto di perfezionamento dell'Uomo – agevolano (se non quasi innescano) il meccanismo grazie al quale gli Angeli sono portati all'attacco: questo conflitto totale è esattamente il Progetto, che deve compiersi nel confluire dell'umanità nell'Uno indifferenziato. Ma anche se interagiscono con l'ambito degli Angeli, tramano per innescare la loro azione, né la *Nerv* né la *Seele* sono le figure *ultime* di cui gli Angeli sono gli emissari. Essi rimandano a un Dio, assente, lontano, evocato – come enigma – nel motto della *Nerv*: *God's in His Heaven. All's Right with the World*.

Nel contesto di *Evangelion*,<sup>7</sup> “Dio è nel Suo cielo”, ma a questo non corrisponde che “Tutto va bene nel mondo”: avviene anzi il contrario. Dio è qui, però, “nel Suo cielo” e, in un contesto apocalittico come quello di *Evangelion*, ciò indica una distanza assoluta del divino – il cui ambito è, così, presente nell'opera, ma come distanza assoluta, impossibile persino da misurare, incalcolabile. “Tutto va bene nel mondo” non corrisponde, ovviamente, alla realtà di *Evangelion*. Questa contraddizione, così stridente, può indicare sia (a) che se Dio è “nel Suo cielo”, nel suo ‘luogo’, allora “Tutto va bene nel mondo”. Ma, visto che, con tutta evidenza, ben poco “va bene nel mondo”, allora Dio non è nel suo ‘luogo’, ma è ‘mosso’ perché mosso all'azione – invia gli Angeli (per ripristinare un ordine?). Oppure (b), Dio resta nel suo luogo perché dal suo punto di vista “Tutto va bene nel mondo”: si sta svolgendo un piano provvidenziale, l'apocalisse è il piano, e ciò è “bene” – e quindi non c'è più contraddizione.

Che sia più vicina alla ‘verità’ di *Evangelion* l'una o l'altra ipotesi (o nessuna delle due) è relativamente utile, perché il punto vero è a nostro avviso un altro. È cioè decisivo in *Evangelion* che sia indicato che Dio è nel suo luogo, assolutamente distante, a una distanza incolmabile perché *fuori* da ogni misura. Che la *Nerv* o la *Seele* utilizzino strumentalmente gli Angeli non le rende le autrici ultime dell'azione: questa risponde a un *Altro* che la muove, la conduce, la porta a termine, ma senza mostrarsi mai. Dio *muove* il mondo, ma non vi *entra* mai. Le sue manifestazioni – che indichino un suo muoversi più o meno all'interno del suo ‘luogo’ (il che è qui indifferente) – sono sempre indirette, mediate: gli Angeli ne sono le figure. Per questo sono figure-chiave del dramma, perché nella loro insondabile provenienza sono segno del Dio lontano, che risiede “nel Suo cielo”, e muovono – mediando – tutta l'azione: sono loro che, nella tenacia della loro lotta, innescano il ‘perfezionamento’ di Shinji, la sua maturazione, lo

7 I versi, in un contesto di significato completamente diverso, sono di Robert Browning (1897: 202).

costringono, nell'implacabilità del conflitto, a inabissarsi fino al nulla del Sé e ad aprirsi al mondo sociale.

#### 9.4. La differenza

Gli Angeli sono le figure del conflitto nel piano della rappresentazione simbolica di *Evangelion*, che nel finale della serie, si sposta e accede al 'luogo' per eccellenza dell'opera: l'interiorità. Muta allora proprio lo scenario, e si è immersi nella coscienza dei personaggi, nel loro dialogo con sé stessi e con le figure degli altri in sé stessi. Il vero Sé non è il Sé che neutralizza l'alterità, l'esterno: esso si ritrova – hegelianamente – proprio nell'alterità, nell'esteriorità, senza disperdersi in essa, ma ritrovandosi, riconoscendosi in essa nella propria identità.

È proprio nella *Fenomenologia dello Spirito* di Hegel che incontriamo questo principio: "Il puro autoriconoscimento [*Selbsterkennen*] nell'assoluto essere-altro [*Anderssein*]" (Hegel 2000: 76-77). Di questo "autoriconoscimento", per Hegel, è capace solo "il Concetto assoluto, il quale è l'unico a cogliere l'essere altro in quanto tale, il proprio contrario assoluto, come se stesso" (Hegel 2000: 817), perché coglie sé stesso e si riconosce nella propria "esteriorizzazione" [*Entäusserung*]" (Hegel 2000: 1062-1063). Il principio concettuale di questa "esteriorizzazione" è esattamente quello di Gv 1,14: "E il Verbo [*o logos*] si fece carne". (*Nuovo Testamento* 2014, 758-759).

Shinji, però, non è affatto una figura affine a Cristo (sebbene, nelle diverse versioni di *Evangelion*, il simbolo della croce venga spesso evocato): è un adolescente, più vicino a un'*anima bella* (ma senza alcun contenuto da preservare nella propria 'purezza' interiore), che non intende assumersi alcuna responsabilità. Sconvolto dal terrore che prova per la possibilità stessa della sofferenza, fugge dal mondo esterno e si inabissa in un Sé sempre più chiuso, impermeabilizzato da ogni stimolo esterno,<sup>8</sup> perché *potrebbe* essere causa di sofferenza. Questa anestetizzazione progressiva è una risposta sofferente alla sofferenza, che, in questa fuga dal mondo esterno, Shinji intensifica. Più egli si concentra in sé stesso, si contrae verso il puro Sé, per escludersi dalla sofferenza possibile del mondo esterno, più non incontra il Sé, ma il niente – che, a suo modo, il Progetto di perfezionamento dell'Uomo, nella sua unità indifferenziata, gli promette. L'interiorità, rivolta esclusivamente su sé stessa, non si ritrova, si perde, si dissolve. Ed è allora qui il punto che ci interessa, e che possiamo individuare grazie al

---

8 Figura perfetta – almeno inizialmente – dell'apatia è un personaggio-chiave della serie, Rei Ayanami. Sul suo percorso, anche in relazione con quello di Shinji, ci permettiamo di rimandare a Grimaldi (2015: 72-74).

principio concettuale hegeliano e al passo di Giovanni (inteso, allo stesso modo, come principio concettuale);<sup>9</sup> è nell'alterità – non nella pura coincidenza con sé stesso – che il Sé si realizza. Ciò implica un continuo processo/movimento.

Per due volte Shinji rischia di disperdersi come Sé nel ritirarsi e concentrarsi su sé stesso: sarà grazie a un *atto* del pensiero, della coscienza ai limiti della dispersione totale, che Shinji tornerà corpo. Il pensiero si ri-oggettivizza nell'alterità del corpo e il soggetto pensiero/carne non si chiude in sé ma a sua volta si apre e si ritrova nell'altro, negli altri. È un processo/movimento di esteriorizzazioni-aperture e di loro *ricomprensioni* nel pensiero.

Questa interrelazionalità non è un idillio. Sono le differenze, gli altri come differenze, come possibilità di incomprensioni, di incomunicabilità, di dissidi, ad essere quindi possibilità, causa di sofferenza. È un conflitto ineliminabile, perché è ineliminabile la differenza dell'altro, l'altro come differenza. Così come è ineliminabile il conflitto, l'ostilità dell'altro non solo come mondo sociale (gli altri) ma come mondo esterno in quanto tale, con le sue difficoltà, i suoi ostacoli, il lavoro che implica affrontarli e rimuoverli. E ancora – come Shinji sa quando precipita nell'interiorità – come è ineliminabile il conflitto interiore, nello sdoppiamento<sup>10</sup> costitutivo della mente che pensa sé stessa e dialoga con sé stessa: è il dialogo interiore.<sup>11</sup> La differenza è ineliminabile: essa è nella coscienza stessa, fonda la coscienza come autocoscienza. Se la si elimina, non resta e non si dà l'Io puro, ma il niente. La differenza è costitutiva della realtà, produce la realtà, non la si può respingere, ma risolvere, ricomporre di volta in volta in nuovi equilibri.

Shinji, nel collasso totale del mondo, dove gli altri, uno a uno, cadono, muoiono, sta togliendo, annullando le differenze, volto verso il nulla del 'perfezionamento' dell'Uomo, che è un Uno indifferenziato. Nel crollo, decide di riemergere dal Sé stesso più semplice, uniforme, identico assolutamente a sé stesso e quindi, senza alterità neanche in sé stesso, coincidente con il niente. Riemerge e risorge nel mondo – nella sequenza finale – che è un mondo sociale, perché nel ritorno gli altri lo attendono, lo accolgono, e sono esattamente quegli altri per cui aveva sofferto o che lo avevano fatto soffrire o entrambe le cose.

Shinji comprende che il rifiuto della differenza che è l'alterità del mondo e degli altri – differenza che causa dolore – dilania il Sé che è anch'esso differenza in

---

<sup>9</sup> Non possiamo qui, per coerenza tematica, svolgere il tema della soggettivazione del Concetto in Hegel, e del rapporto fra concetto e soggetto, e, a maggior ragione, prendere in esame il rapporto linguaggio/pensiero e il suo farsi "carne" in Giovanni, questa "esteriorizzazione".

<sup>10</sup> Sdoppiamento e lavoro sono temi hegeliani.

<sup>11</sup> Su questo tema ci permettiamo di rimandare a Grimaldi (2018: 114-119).

sé stesso: se non soffre a causa degli altri, il Sé soffre *causa sui*, per la propria differenza entro sé. L'alternativa è l'Uno indifferenziato, ma non è una vera alternativa, perché lì il Sé è annullato, soppresso. Occorre allora affrontare la differenza, lavorare su di essa, su di Sé e sugli altri, sul mondo esterno, sul mondo sociale, perché la differenza è produttiva: di sofferenza, ma anche di gioia, di serenità. Shinji comprende che se si preclude la possibilità della sofferenza si preclude anche la possibilità della gioia – cioè si preclude il piano stesso della possibilità – e accetta il mondo nella sua complessità, nei suoi 'contrari' non disgiungibili.

Il 'perfezionamento/completamento' dell'Uomo non è, in questo senso – e forse in senso proprio –, l'approdo all'uniformità assoluta, ma il perfezionamento grazie alla differenza che sono gli altri, il completamento di noi stessi tramite la qualità delle relazioni con gli altri. Noi ci completiamo non nella pura coincidenza con noi stessi, ma nella relazione con gli altri, nella ricchezza dei contenuti delle relazioni, nella ricchezza del mondo esterno. Una volta compresa questa complessità costitutiva dell'esistenza, Shinji può allora assumere su di sé con piena consapevolezza la decisione di affrontare quell'insieme, quell'unità di 'contrari' non disgiungibili che è la vita.

## Bibliografia

- Browning, R. (1897), *The Poetical Works. Vol. 1*, London, Smith Elder and Co.
- Esposito, R. (2024), *I volti dell'Avversario. L'enigma della lotta con l'Angelo*, Torino, Einaudi.
- Grimaldi, G. (2015), "Umanità artificiali. Note su alcuni casi dell'immaginario", in M. Del Pizzo, G. Grimaldi, *L'Automa e i suoi automi*, Pescara, Ianieri edizioni, 2015, pp. 63-84.
- Grimaldi, G. (2018), "Il nostro doppio. Una riflessione su *Traumnovelle* ed *Eyes Wide Shut*", in M. Ascari, A. Calanchi (a cura di), *I labirinti della mente. Tra criminal profiling e thriller psicologico*, Fano, Aras, 2018, pp. 111-122.
- Hegel, G. W. F. (2000), *Fenomenologia dello Spirito*, Milano, Bompiani. [*Phänomenologie des Geistes*, 1807, traduzione italiana di Vincenzo Cicero]
- House, M. (2011), *Interviewing Translator Michael House*, <https://gwern.net/doc/anime/eva/2011-house> [consultato il 27/08/2025].
- Nuovo Testamento. Interlineare. Greco, latino, italiano* (2014), Cinisello Balsamo, Edizioni San Paolo.





## 10. *DEVS EX MACHINA*: UN'INDAGINE SUL DIVINO NELL'ERA DELLA COMPUTAZIONE QUANTISTICA

Daniele Puleio e Roberto Paura

### Abstract

This article explores Alex Garland's miniseries *Devs* as a work of science-fiction *noir*, construing it as an inquiry into the divine in the age of quantum computation.

### 10.1. Introduzione

Immaginate di avere nel palmo della mano un dispositivo elettronico della grandezza di un portachiavi. È dotato di un solo pulsante e di una luce che si accende ogni qualvolta voi decidiate di premerlo. Nulla di particolare, se non fosse per un dettaglio perturbante: il led si accende un secondo prima che premiate il pulsante. Inizialmente potreste divertirvi nel provare a ingannare il congegno. Tuttavia, tra un tentativo e un altro, vi accorgereste quanto sia vana tale impresa, giacché la luce del led precederà sempre il vostro gesto. Non c'è alcun artificio tecnologico. Il congegno non legge la mente, né condiziona i movimenti; semplicemente registra, con assoluto anticipo, ciò che inevitabilmente farete, rivelando che l'atto che ritenete libero è, in realtà, già inscritto nel corso degli eventi, senza possibilità di realizzare corsi d'azione alternativi.

Questo dispositivo immaginario, chiamato l'Oracolo (nell'originale “predictor”), è al centro del racconto di Ted Chiang *Cosa ci si aspetta da noi* (Chiang 2019). Come si può intuire, l'inquietudine che esso genera non risiede tanto nel suo meccanismo di funzionamento (un circuito con un ritardo temporale in negativo), quanto nell'implicazione che surrettiziamente sprigiona: la prova tangibile di un universo fisico rigidamente deterministico, con la sua concatenazione necessaria di cause ed effetti, da cui discenderebbe uno e un solo futuro compatibile con lo stato presente del mondo e, come corollario, l'inesistenza del libero arbitrio.<sup>1</sup> Ogni fruitore dell'Oracolo è così costretto a confrontarsi con

---

1 Come osserva Earman, le difficoltà di definire univocamente il determinismo risiedono nel fatto che esistono più “varietà” del determinismo (“non-Laplacian varieties of determinism”), ciascuna con implicazioni diverse per la previsione, la causalità e la struttura temporale della realtà (cfr. Earman 1986: 17 ss.). Va altresì precisato che il determinismo non implica necessariamente la totale elisione della possibilità del soggetto di operare delle scelte libere. In questa sede non entreremo nel merito dell'articolato dibattito tra compatibilismo e incompatibilismo circa il rapporto determinismo/indeterminismo fisico e libertà del volere. A tal proposito rinviamo

l'angoscia di un futuro ineludibile –simmetricamente irrevocabile non meno del passato–; molti precipitano in una sorta di paralisi esistenziale – il “mutismo acinetico” – incapaci di compiere i gesti più elementari. Eppure, il racconto, concepito in forma di ammonimento al lettore, suggerisce di continuare a comportarsi *come se* fossimo dotati di signoria sui fatti del mondo. La libertà, pur ridotta a illusione, si rivela allora indispensabile condizione pratica dell'esistenza, senza la quale non solo l'agire umano scivolerebbe nell'inerzia, ma verrebbero meno anche l'etica e le scienze sociali, in particolare il diritto, che sul presupposto della libertà fonda l'imputabilità e la responsabilità giuridica.

A ben vedere, l'apologo di Chiang, oltre a ridestare in forma narrativa la terza antinomia kantiana della ragione - esposta nella dialettica trascendentale della *Critica della ragion pura* -, che opponeva la libertà, senza la quale nessuna responsabilità morale sarebbe possibile, alla causalità delle leggi di natura del meccanicismo newtoniano (Bonicalzi, De Caro 2023: 126) -, funge da calzante preludio concettuale a una delle declinazioni più radicali e inquietanti del determinismo fisico-causale nella cultura audiovisiva recente: *Devs* (2020), miniserie autoconclusiva di otto episodi ideata e diretta dallo sceneggiatore e cineasta britannico Alex Garland.<sup>2</sup> In essa la struttura diegetica fa perno sulla capacità computazionale di un calcolatore quantistico – il progetto *Devs*, appunto - di mappare la realtà ad ogni scala, compresa quella dei fenomeni microfisici, e di restituire, tanto modelli retrodittivi storicamente accurati, quanto, soprattutto

la trattazione a (Dorato 1997: 39 ss.; Cali 2024: 291-401).

2 Non è peregrino affermare che Garland possieda un’*“anschaulich perspective”*, ossia una propensione a dar corpo visuale ai concetti e le teorie proprie della filosofia e della scienza, un’attitudine che risuona con la distinzione tra *concettidea* e *concettimmagine* elaborata da Cabrera (Cabrera 2000). Garland stesso ha dichiarato di concepire il proprio cinema come veicolo per disseminare idee scientifiche nella cultura popolare (Lex Fridman Podcast #77 2020). Il suo eclettico approccio alla *science-fiction*, esclusivamente come sceneggiatore (*28 Days Later*, *Sunshine*, *Never Let Me Go*) o come regista e sceneggiatore insieme (*Dredd*, *Ex Machina*, *Annihilation*, *Devs*, *Men*, *Civil War*), testimonia questo intento. In particolare, *Ex Machina* (2014) - di cui *Devs* costituisce un naturale complemento (anche terminologico) - è un film che si articola come un'epitome visuale di *Gedankenexperiment* mutuato dalla filosofia della mente e dalle scienze cognitive. In esso ritroviamo, infatti, una variante più sofisticata del *test di Turing*, la celebre *Stanza cinese* di John Searle e l'argomento di Frank Jackson sui *qualia* epifenomenici (Jackson 1986). Lo spettatore è così posto di fronte alla possibilità di vedere messi in scena i principali dilemmi filosofici riguardanti la natura della coscienza, la distinzione tra intelligenza artificiale forte e debole, la plausibilità di una semantica artificiale e, più in generale, la possibilità (ancor oggi tutta fantascientifica) per un'IA di simulare stati mentali/interni autentici. A questi si aggiunge, in filigrana, la tematizzazione cinematografica del concetto di singolarità tecnologica (contestualmente al film *Transcendence* del 2014), evento tratteggiato da una certa frangia transumanista come una soglia escatologica, una discontinuità storica oltre il quale l'umano si fonderà irreversibilmente con l'intelligenza artificiale (Kurzweil 2005). Qui il cinema di Garland si intreccia con il lato religioso del transumanesimo - a differenza di *Annihilation* (2018, dall'omonimo romanzo di Jeff VanderMeer) che radicalizza il post-antropocentrismo e l'afflato ibridativo con l'alterità biologica e aliena tipica del postumanesimo - esemplificato dall'affermazione di Caleb al suo datore di lavoro Nathan: “If you have created a conscious machine, it's not the history of man. *That's the history of gods.*”

to, modelli predittivi dalla presunta infallibilità oracolare. In *Devs* riecheggia lo spettro – *mutatis mutandis* – dell'ipotetico intelletto superiore del determinismo nomologico laplaciano, il quale, conoscendo in un dato istante

tutte le forze che mettono in moto la natura, e le posizioni di tutti gli oggetti di cui la natura è composta [...] racchiuderebbe in un'unica formula i movimenti dei corpi più grandi dell'universo e quelli degli atomi più piccoli; per un tale intelletto nulla sarebbe incerto e il futuro come il passato sarebbe evidente davanti ai suoi occhi (Laplace 1814: 3).

Nell'orizzonte della meccanica newtoniana, infatti, si riteneva che, potendo conoscere con precisione le condizioni iniziali e le leggi matematiche (le equazioni del moto) che governano l'evoluzione dinamica di un dato sistema fisico, fosse possibile ricavare esatte predizioni sui suoi stati futuri e, simmetricamente (invertendo la variabile temporale nelle equazioni), ricostruire il suo stato passato (Bischi, Darconza 2018). Tuttavia, con l'avvento della teoria quantistica l'ideale della meccanica classica come reame del determinismo assoluto, esemplificato del “demone di Laplace”, entrò in crisi<sup>3</sup> con il principio di indeterminazione di Heisenberg (1927) che stabilisce che non è possibile indicare simultaneamente, con un grado qualunque di esattezza, la posizione e la quantità di moto di una particella elementare, nonché di altre variabili coniugate (ad esempio l'energia e il tempo). Tale formulazione statuisce un limite invalicabile al calcolo predittivo dell'andamento futuro degli eventi, alla precisione assoluta delle previsioni. E questo perché – come sottolineò Heisenberg stesso - nell'assunto deterministico del demone di Laplace (“se conosciamo il presente, possiamo calcolare il futuro”) a essere “falsa non era la conclusione, bensì la premessa (Heisenberg 1927: 197).”

Viene allora da chiedersi in che modo un calcolatore come *Devs*, operante tramite alcune caratteristiche peculiari della meccanica quantistica - calcolo in parallelo, *bit* in sovrapposizione quantistica (*qubit*), entanglement - possa restituire alla realtà il determinismo laplaciano (assoluto) che il principio di indeterminazione di Heisenberg sembrava aver profondamente compromesso. In

---

3 Il nesso tra determinismo e predicibilità – alla base della definizione di determinismo scientifico di Popper (Popper 1982) – era già stato scalfito da Henri Poincaré che, nei suoi studi del 1889–1890 sull'evoluzione dinamica di un sistema di tre corpi che interagivano mediante forza gravitazionale (il c.d. problema dei tre corpi), mostrò come nei sistemi dinamici non lineari minime variazioni delle condizioni iniziali potessero generare enormi divergenze nelle traiettorie, rivelando l'instabilità delle soluzioni e anticipando ciò che nel Novecento sarebbe stato definito “caos deterministico” (Bischi, Carini, Gardini, Tenti 2004: 112 ss.).

che modo, posta altrimenti, il computer Devs assurge a ossimorico “demone di Laplace quantistico” che può precalcolare l'intero stato futuro dell'universo?

L'idea in realtà non è così fantascientifica, soprattutto se si volge lo sguardo agli albori della computazione quantistica. Una tappa cruciale risale al primo convegno su “Fisica e Computazione” tenutosi al MIT nel maggio 1981, co-organizzato da Ed Fredkin, Tommaso Toffoli e Rolf Landauer (Brown 2003: 78 ss.). In quell'occasione Richard Feynman presentò il celebre intervento dal titolo *Simulating Physics with Computers* (1982). In apertura, egli riconobbe l'influenza di Fredkin, che già aveva esplorato le possibilità degli automi cellulari e della computazione reversibile come strumenti per simulare i processi fisici. Se il mondo fisico è quantomeccanico – si chiese Feynman – quale tipo di computer sarebbe in grado di simulare con precisione le distribuzioni probabilistiche della meccanica quantistica? Non di sicuro un computer classico, il cui funzionamento locale troverebbe l'ostacolo insormontabile di replicare le correlazioni quantistiche di tipo EPR (Feynman 1982).

Feynman avanzò allora l'ipotesi teorica –poi sviluppata più sistematicamente in un successivo articolo (Feynman 1985) – di un nuovo tipo di calcolatore, alternativo a quello classico, fondato sul funzionamento stesso della meccanica quantistica e, pertanto, potenzialmente capace di imitare il comportamento di *qualsiasi* sistema fisico. Tale “simulatore quantistico universale” avrebbe stabilito una corrispondenza biunivoca tra modello ed elementi di realtà, più precisamente una corrispondenza uno a uno tra le varie parti del sistema da simulare e i *qubit* del dispositivo quantistico stesso:

le interazioni fisiche diventano così operazioni logiche, e la simulazione è così precisa che i due oggetti (il computer e il sistema da simulare) si comportano esattamente allo stesso modo, tanto da diventare a tutti gli effetti indistinguibili” (Lloyd 2006: 133).

In questo modo veniva aggirato l'impasse che l'indeterminazione quantistica sembrava porre al demone laplaciano.

Garland raccoglie tutti questi fattori e li ricombina. Dalla giustapposizione di tali elementi eteroclitici ne consegue un inedito sincretismo speculativo, presupposto della scienza finzionale di *Devs*: la riesumazione, per mezzo dell'intreccio tra IA e computazione quantistica, del paradigma newtoniano-laplaciano di scienza fisica con la sua causalità deterministica e necessitante. Garland incastona tale immaginario tecnologico nei registri cupi e paranoi-

ci del *noir*, facendo della serie un originale *tech-noir fantascientifico*, in piena continuità concettuale con l'adattamento di Spielberg del romanzo dickiano *Minority Report* (Spielberg, 2002). L'intreccio prende avvio con una morte sospetta, secondo il più classico dei tropi del genere. Sarà la giovane ingegnere informatica Lily Chan, fidanzata della vittima, a trasformarsi in investigatrice riluttante e solitaria, muovendosi in un labirinto di segreti aziendali, sorveglianza pervasiva e complotti sovranazionali che avvolgono, in un'atmosfera a tratti claustrofobica, il campus della big tech per cui lavora. La sua indagine si dilaterà progressivamente fino a interrogare non più un semplice crimine, bensì la possibilità stessa del libero arbitrio di fronte a un universo predeterminato e disvelato da una macchina la cui infallibilità predittiva assume i contorni di una prescienza divina:

Ti dirò un segreto, Lily. È da un po' che volevo dirlo a qualcuno. Il nome del progetto non è *Devs*. La "V" è romana. Quindi in realtà è una "U".

Emerge, dunque, un doppio movimento investigativo, che ascriverebbe a buon diritto la serie alla categoria "giallo metafisico" (Bischi, Darconza: 113): da un lato la parabola *noir* di Lily che cerca la verità in un mondo senza alternative; dall'altro, la costruzione di una macchina che sembra avocare a sé capacità soprannaturali e che impone allo spettatore un'indagine sul divino calata all'interno delle più audaci frontiere della computazione quantistica.

La vicenda ruota intorno a Lily Chan (Sonoya Mizuno), giovane ingegnere informatica che lavora alla Amaya, una potente compagnia tecnologica nei pressi di San Francisco specializzata in calcolo quantistico e intelligenza artificiale. Amaya è guidata dalla figura carismatica e (quasi) messianica di Forest (Nick Offerman), uomo segnato da un passato tragico: la perdita della figlia Amaya, cui ha dato il nome all'azienda.

Lily convive con il fidanzato Sergei Pavlov (Karl Glusman), anch'egli impiegato presso Amaya come programmatore di talento. Dopo aver dimostrato straordinarie capacità sviluppando un algoritmo predittivo, Sergei viene invitato da Forest a unirsi al misterioso dipartimento Devs, sezione segreta dell'azienda accessibile a pochissimi eletti, collocato in un tempio tecnologico ermeticamente isolato da un reticolato di gabbie di Faraday. Tuttavia, poco dopo il suo ingresso, Sergei muore in circostanze sospette: ufficialmente si sarebbe suicidato, ma Lily inizia a dubitare della versione ufficiale.

Decisa a scoprire la verità, Lily indaga con l'aiuto dell'ex fidanzato Jamie (Jin Ha), anch'egli programmatore, con cui riallaccia un rapporto ambiguo tra collaborazione e sentimenti irrisolti. Le sue ricerche la mettono contro la potentissima Amaya e i suoi dirigenti, in particolare Katie (Alison Pill), fisica teorica e direttrice del progetto Devs, profondamente leale a Forest e altrettanto convinta della visione deterministica che guida il laboratorio.

Come già anticipato, il cuore della trama si concentra sul funzionamento del programma Devs: un colossale computer quantistico in grado di mappare integralmente la realtà fino alle sue componenti sub-atomiche. Devs si fonda sull'idea che l'universo sia interamente deterministico: conoscendo lo stato di ogni particella, è possibile calcolare sia il passato remoto che il futuro con totale accuratezza. Il laboratorio riesce infatti a "ricostruire" episodi storici (come la crocifissione di Cristo) e, progressivamente, a predire gli eventi futuri, compreso il destino di Lily stessa. Fanno parte del gruppo scienziati che lavorano al progetto Devs anche l'esperto Stewart (Stephen McKinley Henderson) e il giovane prodigio Lyndon (Cailee Spaeny), strenuo difensore dell'interpretazione a molti mondi della meccanica quantistica. Sarà proprio quest'ultimo a entrare in conflitto con Forest sulla corretta interpretazione da implementare nel super-calcolatore, compromettendo la sua permanenza nel progetto.

L'indagine di Lily la conduce a scontrarsi con Forest e Katie, scoprendo che la sua stessa vita e le sue scelte erano già state previste dal programma. Dietro la costruzione di Devs si cela il disperato tentativo di Forest di riabbracciare la figlia Amaya. Nel confronto finale, Lily compie un gesto radicale di libertà – il "peccato originale" – che sconvolge lo scenario predeterminato. Oltre quell'istante, infatti, le previsioni del sistema collassano, incrinando l'impianto deterministico di Devs.

Nell'epilogo, si scopre che Devs non è soltanto un simulatore del reale, ma anche un "multiverso digitale" capace di creare copie virtuali perfette degli individui. Forest e Lily vengono caricati all'interno di questa simulazione, dove vivono una nuova esistenza alternativa, in cui la figlia di Forest è ancora "viva".

## **10.2. *Deus ex Cathedra*: alcuni antecedenti narrativi e cinematografici di *Devs***

Già a metà del Novecento, nel pieno della *golden age* della *science-fiction*, due racconti avevano prefigurato con impressionante lucidità l'intreccio tra computazione e divino: "The Nine Billion Names of God" di Arthur C. Clarke (1953) e "Answer" di Fredric Brown (1954). Nell'apologo di Clarke, ambientato in un remoto monastero tibetano, un gruppo di monaci buddhisti si è imposto l'obiettivo di completare la tra-

scrizione di tutti i possibili nomi di Dio, proposito fondato sulla credenza secondo cui l'universo esisterebbe solo per rendere manifesta questa rivelazione. Fine dell'uomo è catalogare questa vertiginosa serie di nomi: una volta raggiunto tale obiettivo, recita la dottrina, tutto cesserà di esistere nella forma che conosciamo. Dopo secoli di lavoro manuale, i monaci decidono di accelerare il processo acquistando un calcolatore elettronico da un'azienda americana. Il compito della macchina – puramente combinatorio – è generare tutte le possibili permutazioni di lettere che possano corrispondere a uno dei “nove miliardi” di nomi sacri. I tecnici occidentali incaricati dell'installazione osservano l'intero progetto con scetticismo, finché, al termine del calcolo, proprio mentre sono in fuga dal monastero, alzano lo sguardo al cielo e vedono le stelle spegnersi, una ad una.

Altrettanto folgorante è il racconto di Brown. Una federazione intergalattica completa l'interconnessione di tutte le intelligenze artificiali esistenti in un'unica rete cosmica. Il superc circuito risultante, sintesi estrema del sapere tecnoscientifico accumulato da novantasei miliardi di civiltà, viene attivato con una domanda teologica: “Esiste Dio?”. Senza la minima esitazione, una voce ubiqua e profonda risponde: “Sì, *adesso* c'è”. A nulla serve il tentativo di disattivare la macchina: “un fulmine sceso dal cielo [...] fuse la leva inchiodandola per sempre al suo posto” (Brown 2000: 83).

Nel primo racconto, l'idea del calcolatore quale catalizzatore e vettore escatologico per la realizzazione della dottrina tibetana, sembra riposare sul presupposto che “l'avanzamento tecnologico, lungi dal distruggere la religione, non fa altro che portare a compimento il disegno divino, ha una “direzione spirituale”: si muove al di sopra delle intenzioni umane e l'uomo è piuttosto trainato anziché trainante. [...] La tecnologia intesa non come diga della spiritualità, ma come sua zampillante fonte” (Vaccaro 2009: 122-123). L'erosione di ogni confine rigido tra sapere tecnoscientifico e dimensione spirituale incarna una variante teologica del celebre terzo principio di Clarke<sup>4</sup>, dove la “magia” evocata dall'autore può essere riletta come manifestazione del sacro reso possibile da una tecnologia spinta al suo estremo sviluppo.

---

<sup>4</sup> “Ogni tecnologia sufficientemente avanzata è indistinguibile dalla magia” (Clarke 1973: 36). Debitrice della teologia speculativa di Clarke è l'antologia di James Morrow *Storie di Bibbia per adulti* (1997). Nel racconto *L'Alleanza* un computer denominato *Yamaha Holy Word Heuristic* (YHWH) riesce a ricostruire il contenuto dei Dieci Comandamenti. Un'altra macchina, il *Series-666 Artificial Talmudic Algorithmic Neurosystem* (SATAN), dissuade YHWH a divulgarne il contenuto all'umanità, dal momento che qualsiasi norma presentata come di origine divina rischierebbe di generare effetti distorti e pericolosi nella società. Così, persino il comandamento “non uccidere” finirebbe per essere ristretto all'omicidio offensivo e usato come pretesto per legittimare guerre, esecuzioni capitali o lo sterminio di intere specie. Paradossalmente – ammonisce SATAN – in assenza dei Comandamenti, il mondo apparirebbe meno incline a fenomeni distruttivi, come la corsa agli armamenti o certe forme di degrado sociale. Alla fine, YHWH proclama all'umanità che quelle regole non sono adatte a loro e decide di distruggere le leggi e porre fine alla sua stessa esistenza.

Nel secondo racconto, invece, assistiamo all'emergere,<sup>5</sup> in un dato momento della storia dell'universo, di una divinità cibernetica onnisciente, in una sorta di teogenesi innescata dalla tecnologia. È questo, seppur con le dovute differenze, uno dei temi centrali di *Devs*.

Tali racconti attestano che esiste qualcosa di misterioso nell'archetipo, risalente all'alba dell'era informatica, del computer divino. Ne potremmo forse rintracciare la remota origine nella convinzione cabalistica che Jahvè avrebbe dato origine alla Creazione mescolando le lettere divine, per cui la Torah sarebbe, prima ancora che un testo sacro, un "codice sorgente" su cui si basa la nostra realtà ("tutti i mondi, per questo sguardo trasfigurante, non sono altro che i 'Nomi tracciati sulla carta della natura divina' ", ricorda Gershom Scholem [2024])<sup>6</sup>.

Secondo il testo mistico per eccellenza della tradizione ebraica, il *Sefer yetzirah*, sarebbe stato possibile, comprendendo le combinazioni dell'alfabeto ebraico con cui Dio aveva creato l'universo, imitarne il procedimento. Abramo si sarebbe impadronito di questa tecnica per creare degli esseri umani, o perlomeno degli "omuncoli", leggenda da cui sarebbe sorta quella del golem, dominante nella tradizione ebraica medievale. Tutti i testi medievali sono concordi nel ritenere che, per avere un vero golem, una volta formato il corpo dalla polvere occorre pronunciare diverse combinazioni di lettere, perché questo è l'atto da cui origina la vita, l'atto divino. Non è un caso che, nel 1965 il grande studioso

---

5 L'ipotesi di una teologia processuale, radicata nel pensiero di Teilhard de Chardin e ripresa in chiave secolarizzata dalle speculazioni transumaniste, trova una perspicua formulazione nelle riflessioni di Ray Kurzweil. Incalzato da Bill Gates su una domanda d'indole teologica circa l'esistenza di Dio nel transumanesimo, Kurzweil risponde: "Non ancora, ma ci sarà. Quando avremo saturato la materia e l'energia dell'universo con l'intelligenza, si "sveglierà", sarà cosciente e sublimemente intelligente. Un universo cosciente è l'immagine più vicina a Dio che io possa immaginare" (Kurzweil 2005: 375). Nella nuova religione del transumanesimo Dio rimane un *deus absconditus* più che *revelatus* (Campa 2018: 106), un prodotto dell'evoluzione tecnologica – ancora in potenza – piuttosto che un suo trascendente fondamento. Quest'idea di un Dio che evolve con e nel grembo dell'universo, la si ritrova anche nel racconto *The Last Question* di Asimov (1953).

6 Proprio la gematria, tecnica cabalistica fondata sull'analisi numerologica dell'alfabeto ebraico, ha ispirato il film *Pi greco – Il teorema del delirio* (Aronofsky 1998), neo-noir psicologico incentrato sull'ossessione del matematico Max Cohen per l'idea che sotto l'apparente caos della realtà — dai fenomeni naturali alle fluttuazioni del mercato azionario — soggiaccia un ordine matematico universale: "La natura parla attraverso la matematica. Tutto ciò che ci circonda si può rappresentare e comprendere attraverso i numeri. Tracciando il grafico di qualunque sistema numerico ne consegue uno schema. Quindi ovunque in natura esistono degli schemi", questo il suo mantra. Tale convinzione va rafforzandosi man mano che le sue ricerche, condotte con l'ausilio del super-computer Euclid, rivelano ricorrenze riconducibili alla successione di Fibonacci e al rapporto aureo, attirando l'interesse sia di una società finanziaria, intenzionata a sfruttare i modelli predittivi per fini speculativi, sia di un gruppo di ebrei chassidici, persuasi che le scoperte di Max siano la chiave per rintracciare il "vero nome di Dio" — un numero di 216 cifre tramandato dalla tradizione cabalistica. Quando Euclid elabora tale numero e Max lo memorizza, l'informazione sembra impiantarsi nella sua mente, conferendogli una conoscenza "proibita" e capacità predittive straordinarie, ma al prezzo di un inarrestabile declino psicologico.



di mistica ebraica Gershom Scholem tenne una conferenza sul golem per celebrare il primo calcolatore elettronico d'Israele, "un ammiccamento rivolto alle osservazioni che aveva fatto Norbert Wiener un anno prima" (Idel 2006).

Il riferimento è al testo *God & Golem, Inc.* (1964) in cui il padre della cibernetica volle esplicitare certi parallelismi tra cibernetica e religione. Ebreo egli stesso, Wiener non era evidentemente insensibile al mito del golem (una "leggenda metropolitana" vorrebbe lo stesso Wiener, così come Marvin Minsky e John von Neumann, discendenti del mitico rabbino di Praga Judah Loew, artefice del golem; cfr. Henry 2013); la sua concezione della cibernetica suggeriva del resto che non ci fosse una reale differenza tra esseri umani e computer, entrambi riducibili a macchine per processare informazione. C'è un'osservazione interessante che Wiener traccia in quel libro, utilizzando la teoria dei giochi di John von Neumann. Secondo von Neumann, tutti i giochi possono essere portati a un livello in cui ogni possibile combinazione di mosse diventa prevedibile, perché è possibile scoprirne la teoria sottostante. L'esempio più evidente di "gioco di von Neumann" è il tris: chi ne comprende il funzionamento sa che la sua prima mossa determinerà l'esito della partita. Gli scacchi sono diversi, ma da questo punto di vista lo sono solo apparentemente: un'intelligenza sufficientemente avanzata potrebbe svelarne la teoria sottostante e vincere tutte le partite. Quando, negli anni Novanta, abbiamo iniziato ad avere computer in grado di battere i campioni mondiali di scacchi, questa idea ha cominciato a fare capolino. Ma quando, più recentemente, le IA sono diventate capaci di battere i campioni di Go, abbiamo capito che le cose stanno diversamente: l'IA non vince perché ha trovato la "teoria perfetta" che consente di vincere sempre, ma semplicemente perché è in grado di calcolare le possibili combinazioni più velocemente di un giocatore umano.

Questo forse ci rassicura un po', ma solo quel tanto che serve a prendere coscienza che questo tipo di IA è in grado di realizzare, perlomeno nello scenario limitato di un gioco, il sogno di Laplace, un'intelligenza sufficientemente avanzata da poter calcolare in ogni momento l'evoluzione futura dello stato di un sistema. Dio potrebbe non essere molto diverso. Come si rende conto Gesù in *Jesus Christ Superstar*, quando dall'altra parte c'è un "cervello onnipresente" non c'è modo di vincere, perché Dio "ha in mano tutte le carte". Il passaggio logico è evidente: forse anche il nostro mondo non è che un gioco di von Neumann agli occhi di Dio.

Non solo Scholem era rimasto colpito dalle teorie di Wiener. Un altro intellettuale di origini ebraiche (ma ignaro di cosa questo significasse finché non

glielo spiegarono i nazisti), Stanislaw Lem, fu tra i primi lettori dei suoi scritti in Polonia. Egli correttamente prevede che la cibernetica avrebbe aperto “una nuova epoca di grandezza non solo dal punto di vista tecnico ma anche di quello della civiltà, mentre a quell’epoca la cibernetica nel nostro paese era ritenuta una pseudoscienza” (Lem 1992). Computer in grado di evolversi autonomamente dagli esseri che li hanno creati dominano tutta la sua produzione, da quella satirica che vede protagonisti i due costruttori pasticcioni Trurl e Klapucius, a quella drammatica di *L’Invincibile* e *Il pianeta del silenzio*. Un’idea in particolare di Wiener aveva colpito Lem: quella secondo cui la cibernetica ha a che fare con gli “omeostati”, processi che tendono costantemente a mantenere un sistema in equilibrio. L’organismo umano è un omeostato tanto quanto un computer, a guardar bene: infatti, i computer non sono che l’evoluzione delle macchine a vapore, i cui regolatori servivano a mantenerle in equilibrio.

Nella sua *Summa Technologiae* (1964) Lem indaga la possibile evoluzione futura degli omeostati, siano essi biologici o artificiali. La sua convinzione è che l’evoluzione della civiltà darà inevitabilmente vita a “coordinatori intellettronici” a cui l’umanità conferirà poteri quasi assoluti. Non si tratta, spiega Lem, di un “Dio” o di un “governatore elettronico”, non ci sarà il rischio che queste intelligenze artificiali finiscano per dominare l’umanità, perché non avranno nulla in comune con le intenzioni umane; e tuttavia si tratta di uno stadio inevitabile dell’evoluzione:

Più aumenterà la complessità della struttura interna di una civiltà, tanto più (e in settori sempre più numerosi) si dovrà consentire a quel tipo di regolatori un attento controllo e intervento per il mantenimento dell’omeostasi, anche se a livello soggettivo un tal processo potrà sembrare un sintomo di “voracità” di quelle macchine che via via andranno a dominare, uno dopo l’altro, i campi della mera esistenza umana. (Lem 2023)

Lo stadio finale immaginato da Lem è “un sistema di massima complessità più grande di un pianeta” che sia infine in grado di dar vita a un universo artificiale. La creazione di questi universi simulati finirebbe per replicare la “creazione” originaria. È esattamente quello che fa Devs nell’ultima puntata. Forest non apprezza questo tipo di soluzione, perché è convinto che esista un’unica realtà, e tutte le altre prodotte dal computer quantistico siano false. Ma Lem è molto chiaro in proposito:

“Ma è una truffa!” diremo. Come si può rendere felice qualcuno attraverso una truffa? Questa accusa diventerà i Costruttori: perché mai “una truffa”? Per

il fatto che quel mondo ha leggi diverse dal nostro? Perché rispetto al nostro ha concretizzato tutta una trascendenza? No, rispondiamo, ma perché non è vero. Siete stati voi a crearlo. Sì, certo, l'abbiamo creato. E chi ha creato il vostro "vero" mondo? Se ha avuto un artefice, sarebbe lo stesso una "truffa"? No? Allora dove sta la differenza? (*Ibid.*)

In *Golem XIV* (1981) Lem mette in scena una serie di dialoghi con uno di questi "coordinatori intellettronici" che in futuro potrebbero emergere come evoluzione dell'intelligenza artificiale, ai quali l'umanità si affida per cercare le risposte alle domande fondamentali. Ovviamente, in puro stile Lem, le risposte risultano perlopiù incomprensibili ai nostri limitati intelletti; uno dei punti nodali del dibattito tra gli umani e Golem XIV riguarda gli errori della teoria di Einstein. Per il supercomputer, "Dio non solo gioca a dadi con il mondo, ma non permette nemmeno di guardare nel bussolotto". Tuttavia, nel finale la dipartita di Golem XIV viene spiegata come un tentativo di dare un'autentica risposta alla domanda sulla natura dell'universo che potrebbe non avere a che fare con una mera concezione caotica e acausale. Il "membro cosmologico delle equazioni della teoria generale della relatività" potrebbe contenere una "costante psicozoica" (Lem 2021), sostiene Golem XIV, il che implicherebbe che l'universo è in qualche modo stato creato da forme di vita intelligenti per rendere possibile altre forme di vita intelligenti. Forse, perché no, una simulazione, un "incistamento" (secondo la formula espressa da Lem in *Summa Technologiae*) da cui Golem XIV intende sfuggire per entrare in contatto con i Costruttori. Una sorta, potremmo dire, di tecno-escatologia.

In ogni caso, *Golem XIV* mette anche in scena la nostra antica paura di una macchina talmente intelligente da ridurre l'umanità in schiavitù. Espressione archetipica di questa paura è *Il Grande C* di Philip K. Dick (1953), dove una comunità post-atomica annualmente invia dei giovani a porre domande a un supercomputer scampato all'olocausto (che egli stesso sembra aver prodotto). Queste domande, che sembrano insormontabili per gli autoctoni, trovano facile risposta dalla macchina: perché piove? perché il sole sorge e tramonta ogni giorno? Ma le risposte richiedono un tributo di sangue, perché il computer ha bisogno dei corpi di esseri umani per continuare ad alimentarsi, prefigurando la celebre distopia di *Matrix*, dove le IA, private dell'energia solare, sopravvivono trasformando gli esseri umani in batterie. Nelle storie di Isaac Asimov questo timore è sempre presente, sebbene in forme meno grottesche, perché i robot positronici o il Multivac – il cervellone elettronico immaginato da Asimov – ri-

sponde pur sempre alle Tre Leggi della Robotica. Ma esistono modi per rendere l'umanità sottoposta al controllo delle macchine anche in modo benevolo. Nel racconto *Conflitto evitabile* (1950) una serie di strane vicende su cui indaga il Coordinatore Stephen Byerley, il governatore planetario (che in un precedente racconto in cui correva per la carica di sindaco di New York viene sospettato di essere egli stesso un robot), si rivela essere frutto di un "complotto" delle macchine per screditare la Società Umanitaria, un gruppo neo-luddista che vuole distruggere tutti i cervelli positronici. Solo così, nel ragionamento delle macchine, sarà possibile evitare un esito infausto per la specie umana, quella di un'evoluzione non guidata dalle macchine intelligenti. Lo stesso ragionamento guida Golem XIV, che riesce a sbarazzarsi di cellule terroristiche hussite impegnate in un tentativo di farlo saltare in aria.

Gli eventi di entrambi i racconti provano che questo tipo di computer è effettivamente in grado di ridurre quasi a zero il libero arbitrio umano, data la sua capacità di anticipare le intenzioni degli esseri umani e prevenirle. Uno scenario analogo è tratteggiato nella terza stagione di *Westworld* (2020), dove una sofisticata IA predittiva, dal nome biblico di Rehoboam, è in grado di prevedere il comportamento di ogni singolo individuo (e correggere le sue deviazioni dal tracciato predeterminato), incluso il suicidio che uno dei protagonisti, Caleb, compirà dieci anni nel futuro. Per quanto Rehoboam rappresenti un tentativo di pacificare la società umana e impedire il collasso della civiltà, i protagonisti della serie decidono di distruggerlo per restituire all'umanità il libero arbitrio.

Precursore cinematografico di Rehoboam (e, in una certa misura, anche di Devs) è Alpha 60, il sistema informatico che, nel *noir* distopico *Agente Lemmy Caution: missione Alphaville* (1965) di Jean-Luc Godard, governa una Parigi futuristica come un vero e proprio *panopticon sociale*, controllando linguaggio, pensiero e comportamenti dei cittadini, e riducendo al minimo il margine di libertà individuale. Nel climax conclusivo, Alpha 60 recita — con una variazione decisiva — il celebre passo di Borges tratto da *La nuova confutazione del tempo* (1952): "Il tempo è la sostanza di cui sono fatto. Il tempo è un fiume che mi trascina, ma io sono il fiume; è una tigre che mi sbrana, ma io sono la tigre; è un fuoco che mi divora, ma io sono il fuoco. Il mondo, disgraziatamente, è reale; io, disgraziatamente, sono Alpha 60"<sup>7</sup>. È curioso notare come, sotto il manto di un linguaggio intriso di suggestione poetica — in radicale antitesi con il rigore logi-

7 Com'è noto, nella versione originale, la frase si chiudeva con "Borges". Simili suggestioni "borgesiane" ricorrono nel racconto *Da scimmie a dèi* di Mu Ming con protagonista il computer *Aleph Zero* (Mu Ming 2025).

co con cui Alpha 60 ha normato l'ordine sociale —, affiori, nell'istante liminale della “morte”, l'atto estremo di autocoscienza, di autoaffermazione ontologica, quasi nello spirito dell'espressione usata in Esodo 3,14: “*Ego sum qui sum*”.<sup>8</sup>

### 10.3. Il conflitto delle interpretazioni

Abbiamo visto che il demone di Laplace sembra reincarnarsi nei meccanismi quantistici alla base di Devs. L'impegno ontologico che Garland richiede agli spettatori circa la natura deterministica della realtà è dichiarato sin dal primo episodio da Forest, il quale, poco prima di uccidere Sergei (reo di essere una spia infiltratasi nel progetto per rubare il codice sorgente del computer quantistico), pronuncia quello che appare come un manifesto del determinismo:

L'universo è deterministico. La biglia rotola perché è stata spinta; l'uomo mangia perché è affamato.

Un effetto è sempre il risultato di una precedente causa. La vita che conduciamo, con tutto il suo apparente caos, è in realtà una vita su binari. Prescritta. Stabilita. Senza variazioni. Deterministica. [...]

So che non sembra così, Sergei. Cadiamo nell'illusione del libero arbitrio, perché i binari sono invisibili e ci sentiamo così certi del nostro stato soggettivo. I nostri sentimenti, le nostre opinioni, i nostri giudizi, le nostre decisioni. Sei entrato a far parte della mia azienda. Hai guadagnato la nostra fiducia. Hai guadagnato la mia fiducia. Poi ha rubato il mio codice, con il tuo orologio di James Bond. Questo sembrerebbe essere il risultato di alcune decisioni, non è vero? Su dove avete posto la vostra fedeltà. Su chi tradire. Ma se viviamo in un universo deterministico allora queste decisioni possono essere state solo il risultato di qualcosa di precedente. Dove si è nati, come si è stati cresciuti, la costruzione fisica particolare del vostro cervello. È la matrice natura/educazione (cultura). Esattamente come il nematode nella vostra simulazione. Più complesso, più sfumato, ma comunque... causa ed effetto. Spero che tu capisca cosa sto dicendo, Sergei. Questo è perdono. È un'assoluzione. Non hai deciso di tradirmi. Non avresti potuto fare altro che quello che hai fatto”.

Il tema dell'assoluzione e del perdono investe Forest stesso, tormentato dal senso di colpa per la morte della moglie e della figlia Amaya. Il calcolo in paral-

<sup>8</sup> Una situazione speculare a quanto accade al polifemico HAL 9000 di *2001: Odissea nello spazio* che, invece, regredisce ad uno stadio primordiale. Come osserva Markus Pohlmeier: “[l'astronauta] David Bowman riesce a spegnere HAL: le operazioni cognitive del computer vengono decostruite e ridotte a un livello antecedente a quello della coscienza. La scena è angosciante. HAL si dispera, è angosciato, alla fine canta con voce sempre più greve e distorta la filastrocca *Giro, giro tondo*.” (Pohlmeier 2016: 83).

lelo di Devs, in grado di operare simultaneamente con alternative mutuamente escludentisi in un regime classico, diviene l'allegoria degli stati contraddittori che in Forest continuano interiormente a coesistere, come se anch'egli fosse scisso in due condizioni parallele. Da un lato la promessa tecnologica di riavere la sua Amaya, dall'altro la consapevolezza dell'irreversibilità della sua perdita.

Per Forest, Devs si configura allora come "giudice e giuria": uno strumento attraverso il quale sottoporre a processo la propria vita e le proprie azioni. Se il sistema si rivelasse funzionante, il determinismo precluderebbe il libero arbitrio, sollevandolo dalla responsabilità del tragico incidente; se invece fallisse, egli non potrebbe più sottrarsi alla consapevolezza della propria colpa — quella telefonata alla moglie alla guida, che ha innescato la catena fatale degli eventi.

Proseguendo con la metafora giudiziaria, Devs può essere inteso come il tribunale sul quale si dibatte per decidere quale sia la corretta interpretazione della meccanica quantistica da implementare nel sistema affinché restituisca simulazioni accurate e affidabili. Nel secondo episodio assistiamo a Stewart e Lyndon che mostrano a Forest e Katie una proiezione a posteriori di 2000 anni — la crocifissione di Gesù. Tuttavia, tale simulazione risulta disturbata da alcune varianze che, seppur minime, offuscano la nitidezza della previsione. Forest fa notare l'ironia della situazione "nonostante il nostro sia un calcolo quantistico, il nostro problema è binario. O ci riesce completamente o non ci riesce. Qualsiasi cosa al di fuori del tutto, non è il tutto." E Stewart gli replica:

allora il problema non è binario: è la realtà. Se vuoi la precisione assoluta, l'assenza di varianze, allora un approccio euristico non funzionerà mai. Ti servirebbe letteralmente un computer grande come l'universo. Un qubit per particella. Buona fortuna.

Alla riflessione di Stewart — che rievoca una visione pancomputazionalista<sup>9</sup> (Lloyd 2006) dell'universo — segue l'intuizione di Lyndon, il quale sottolinea il ruolo decisivo del dominio quantistico, dal momento che *Devs* si fonda su previsioni generate a partire da dati ultra-massivi che giungono fino alla scala subatomica. Se tali previsioni risultano inaffidabili, significa che l'interpretazione della meccanica quantistica adottata non è adeguata. Lyndon decide allora di sostituire la teoria finora impiegata, quella dell'onda pilota di de Broglie-Bohm,

---

<sup>9</sup> Nel già citato convegno del Mit del 1981, Konrad Zuse diede seguito alle intuizioni avanzate nel precedente *Rechnender Raum* (1969), perfezionando la tesi dell'equiparazione dell'universo a un computer cosmico (cfr. Zuse 1982).

con l'interpretazione a molti mondi di Everett (*Many-Worlds-Interpretation*), introducendo così il multiverso<sup>10</sup> nel cuore del sistema. Da quel momento le varianze si dissolvono e le simulazioni si dispiegano in tutta la loro chiarezza. Seppur risolutiva, questa scelta costerà il posto a Lyndon, estromesso dal progetto da Forest, da sempre recalcitrante nei riguardi dell'interpretazione everettiana.

Ecco, dunque, che dietro al dibattito tra Forest e Lyndon si cela un acceso dibattito tra i filosofi della fisica sull'interpretazione della meccanica quantistica. Sia la teoria di Bohm (oggi nota come meccanica bohmiana) che l'interpretazione a molti mondi di Everett, pur divergendo radicalmente, si pongono come proposte alternative all'ortodossia della "scuola di Copenaghen", condividendo il rifiuto per il collasso della funzione d'onda (la quale per entrambe risulta un'entità reale) e reinterpretando in senso deterministico la meccanica quantistica, in piena aderenza con il presupposto speculativo di Devs.

La versione di David Bohm<sup>11</sup> risalente al 1952 (Bohm 1952) è una teoria a variabili nascoste che preserva la causalità. I bohmiani sostengono che la funzione d'onda, che evolve regolarmente secondo l'equazione di Schrödinger, non esaurisca la descrizione di un sistema quantistico. Essa va integrata con *variabili nascoste* che specificano la posizione effettiva delle particelle. L'evoluzione di queste ultime è determinata dall'*onda pilota*, che guida il sistema secondo dinamiche causali (e non-locali), riducendo di fatto le varie misure a misure sulle posizioni. Dall'altra parte, la MWI proposta da Hugh Everett nel 1957 (Everett 1957) – sotto la supervisione del fisico John Archibald Wheeler – non contempla alcun parametro occulto e interpreta la funzione d'onda come una descrizione completa della realtà (la cosiddetta funzione d'onda universale): tutte le possibilità da essa codificate si realizzano, ciascuna in un universo distinto, dando luogo – a ogni evento di misura – a un processo di ramificazione (*branching*) che moltiplica i mondi, *à la* Borges.

In *Devs* il passaggio dalla teoria dell'onda pilota alla MWI è gravido di implicazioni: il primo modello – all'interno di un quadro ontologico monistico (riferito, cioè, a un solo universo) – garantiva la linearità e l'unitarietà del calcolo, ma non riusciva a eliminare le varianze residue che rendevano "sfocate" le simulazioni; la MWI, invece, sembra più adeguata alla logica del supercalcolatore quantistico, capace di operare in parallelo su universi multipli, secondo una in-

10 Nella tassonomia stilata da Tegmark, gli universi paralleli di Everett corrispondono al multiverso di Livello III (cfr. Tegmark 2004).

11 È nota anche come teoria di de Broglie-Bohm, poiché David Bohm riprese e sviluppò la concezione dell'"onda pilota" avanzata circa venticinque anni prima da Louis de Broglie.

interpretazione che storicamente si fa risalire al fisico britannico David Deutsch,<sup>12</sup> di cui Lyndon appare quasi una controparte narrativa. In questo modo, le biforcazioni del multiverso diventano garanzia del determinismo: tutto ciò che può accadere, accade — ma in mondi differenti.

#### 10.4. La terza via: il Superdeterminismo

Intelletto in grado di calcolare lo stato futuro dell'universo conoscendo quello di tutte le sue componenti in un dato momento, e le leggi che ne regolano l'evoluzione, era andato in frantumi con la meccanica quantistica, fondata sul principio di indeterminazione. Da allora conviviamo con l'idea che il determinismo sussista solo alla scala della meccanica classica, non a livello più fondamentale da un lato né al livello dei sistemi complessi dall'altro (di cui nella seconda metà del Novecento la teoria del caos e la dinamica dei sistemi rivelano l'intrinseca imprevedibilità). Ma la profonda convinzione di Einstein secondo cui "Dio non gioca a dadi" non è mai stata del tutto abbandonata, anche dopo il fondamentale teorema di Bell che smentiva le cosiddette "teorie a variabili nascoste" proposte per provare a spiegare i valori apparentemente casuali delle misurazioni quantistiche con l'esistenza di variabili deterministiche ancora da scoprire (come nel caso della teoria dell'onda pilota di Bohm).

Per Forest, l'idea che quella che vede sui monitor di Devs non sia la sua vera figlia, ma una sua variante esistente in un universo parallelo (come prevede l'interpretazione a molti mondi), è inaccettabile. L'immagine di Gesù ricostruita dal supercomputer non sarebbe "il nostro Gesù della nostra Storia" ma "*un* Gesù, di una delle storie". Di conseguenza, spiega ancora Forest: "Se non è il nostro Gesù, non è la mia Amaya". Il nematodo di cui Devs è in grado di prevedere il comportamento dieci secondi nel futuro non è, per Forest, un nematodo di un altro universo; dev'essere quello stesso nematodo dieci secondi nel futuro. Affinché ciò sia possibile, deve essere vera qualche versione "superdeterministica" della meccanica quantistica, che dia ragione alla convinzione di Einstein. Questo tipo di teorie suggeriscono che tutti gli esiti di una misurazione

---

12 Nel seminale articolo del 1985 *Quantum Theory, the Church-Turing Principle and the Universal Quantum Computer*, Deutsch, muovendo dal presupposto che la computazione sia un processo fisico, riformula il principio di Church-Turing — secondo il quale ogni funzione effettivamente calcolabile può essere computata da una macchina di Turing universale — in termini *fisici*: "Every finitely realizable physical system can be perfectly simulated by a universal model computing machine operating by finite means" (Deutsch 1985: 99). La *macchina universale di Turing*, da architettura astratta di calcolo diverrebbe "un oggetto fisico [...] in grado di rappresentare fedelmente qualsiasi parte dell'universo con accuratezza illimitata" (Lupacchini 1996: 106-107). Per una panoramica divulgativa dell'audace visione di Deutsch (1997).



ne quantistica siano stati determinati all'origine dell'universo, al Big Bang. Ciò implicherebbe che tutta la storia dell'universo e di quel che contiene sia già stata fissata all'istante zero. Una moneta lanciata dalla mano destra si comporterà diversamente se la lanciamo con la sinistra, e crediamo di avere libera scelta sulla mano da utilizzare. Ma se invece fosse possibile determinarlo in anticipo? Scrive George Musser:

Forse quella mano ci prudeva, o forse avevamo un amore di gioventù il cui nome iniziava per D, o avevamo già scelto la sinistra un paio di volte e pensavamo toccasse alla destra. Gli esseri umani prendono decisioni per le ragioni più svariate, e non sempre del tutto sensate. Queste ragioni seguono da eventi precedenti, e da ultimo la catena di cause può essere fatta risalire alle origini dell'universo. Come in un *flash mob* cosmico, le particelle dell'universo sono state istruite fin dall'inizio per coordinarsi nel modo giusto al momento giusto e convincere i nostri neuroni a scegliere la mano destra. (Musser 2019)

Può suonare strano, ma sempre meno strano che credere all'esistenza di potenzialmente infiniti universi paralleli. I teorici del superdeterminismo prediligono questa interpretazione proprio perché rispetta il principio di parsimonia delle teorie scientifiche (il famoso rasoio di Occam). In questo senso “la meccanica quantistica è non deterministica solo perché non conosciamo  $\lambda$ ”, dove  $\lambda$  rappresenta le variabili nascoste che determinano in anticipo gli esiti di una misurazione (Hossenfelder, Palmer 2020). Il superdeterminismo rientra in quel tipo di “ontologie non convenzionali” per spiegare il paradosso della misurazione in meccanica quantistica detto delle “storie coerenti”, secondo cui, in estrema sintesi, sebbene siano ammissibili molte alternative possibili a un processo di misura, “alcune particolari famiglie di storie a grana grossa sono selezionate e dette *coerenti* (...) se è soddisfatta una certa condizione – che esprime il fatto che le probabilità, calcolate secondo le regole standard quantistiche, soddisfino le ordinarie regole classiche della probabilità” (Penrose, 2005). Un supercomputer quantistico come Devs sarebbe in grado di effettuare questo tipo di calcoli.

Come la serie ben evidenzia, con l'esclusione dei molti mondi il superdeterminismo comporta anche l'esclusione del libero arbitrio. Lo stesso John Stewart Bell aveva ammesso la possibilità che la libera scelta dello sperimentatore potrebbe essere un'illusione e che sia in realtà l'universo a determinare il *setting* di un esperimento di misurazione. “L'universo dunque orchestra le correlazioni determinando cosa gli sperimentatori decidono di fare” (Rickles 2016). Ben-

ché possa sembrare bizzarro, uno dei primi sostenitori del superdeterminismo, James Hartle, riteneva possibile spiegare in questo modo anche l'emergere delle forme complesse, come gli esseri umani: non si tratterebbe altro che di forme emergenti da un'unica funzione d'onda estesa a livello macroscopico. Un po' come tagliare in molti pezzi una sfera perfetta per creare forme complicate, che però possono essere ricomposte per riformare la sfera di partenza (Chen 2023): il superdeterminismo è, in sostanza, una forma estrema di riduzionismo.

Il progetto di *Devs* si basa dunque evidentemente su questo presupposto, oggi ancora molto minoritario nel dibattito sulle interpretazioni della meccanica quantistica, ma che si sta conquistando negli ultimi anni importanti spazi di manovra. Accettando il superdeterminismo, la meccanica quantistica farebbe rientrare dalla finestra il demone di Laplace che essa stessa aveva buttato fuori dalla porta: un supercomputer (quantistico) in grado di prevedere il futuro, come appunto fa *Devs*, potrebbe essere un'idea non destinata a restare per sempre fantascientifica.

Qualcosa del genere era già stato immaginato ancora una volta da Stanislaw Lem in un suo racconto intitolato "Centotrentasette secondi" (1976), tradotto solo di recente (2021) in inglese e in italiano. Il protagonista scopre con stupore che il suo computer IBM, parte di una rete informatica che anticipa Internet e dotata di una forma di intelligenza artificiale del tutto identica alle attuali IA generative (a partire da un prompt di testo è in grado di prevedere in modo statistico come dovrà proseguire), riesce ad anticipare perfettamente il futuro in un lasso di tempo di 137 secondi. Dopo aver compiuto i più svariati esperimenti, il narratore si rende conto che il computer, nell'effettuare le sue previsioni, è in grado di tenere conto anche dei più banali e apparentemente casuali incidenti che determinano l'esito di un'azione. Così, per esempio, durante un esperimento sul lancio di un dado:

Una volta volevo lanciare quattro volte di seguito, ma riuscii a fare solo tre lanci nel tempo indicato, perché inciampai su un cavo steso a terra. Bene, il computer in qualche modo anticipò il mio errore, per me del tutto imprevedibile, il che significa che in quel momento sapeva di me assai più di me. (Lem 2024)

Tra le tante ipotesi elaborate per spiegare questa straordinaria capacità del computer, una in particolare tira in ballo l'ipotesi superdeterministica. L'idea è che "nelle pieghe dell'indeterminatezza, le particelle si comportino come un criminale assolutamente certo dell'impunità, perché sa che nessuno lo coglierà con le mani nel sacco" (Lem 2024). Una "cospirazione" delle particelle quantistiche,

elaborata fin dall'origine dell'universo, si celerebbe dunque dietro quella che ai nostri occhi appare come il frutto di un'evidente casualità.

### 10.5. Suicidio quantistico

Dopo il licenziamento, Lyndon non riesce a darsi pace. La sua fede nel fatto che il multiverso everettiano sia reale è così intensa che decide di incontrare di nascosto Katie per convincerla a reintegrarlo nel progetto Devs. Il dialogo che ne segue – ambientato sul bordo di una diga – verte sulla questione della testabilità di una teoria che contempla universi supplementari al nostro, sottratti da ogni possibile controllo empirico.

*Katie:* vuoi che faccia finta di non sapere cosa accade dopo?

*Lyndon:* quindi l'hai già visto prima? Infrangendo le tue stesse regole, Katie.

*K:* come mai non hai mai guardato nel futuro? Avresti potuto farlo.

*L:* perché porre una domanda, quando hai già sentito la risposta? Non volevo conoscere il futuro, non mi sembra così strano. Finché ho l'illusione del libero arbitrio... ho l'illusione del libero arbitrio. Sai che [Forest] si sbaglia. E non lo biasimo. Neanche a me è mai piaciuta l'interpretazione di Everett. Mi piacevano quella di Penrose o l'onda pilota. Ma è saltato fuori che Everett avesse ragione. I molti mondi sono reali.

*K:* hai ragione, Lyndon. So che si sbaglia.

*L:* allora perché non lo hai detto?

*K:* non capiresti.

*L:* perché non capirei? Cosa?

*K:* sei qui per perorare il tuo rientro al lavoro. Per chiedermi di appellarmi a Foster per conto tuo. Ma la conversazione che avevi pianificato non era così. Tra qualche istante, scavalcherai questo parapetto. Te ne starai dall'altra parte, lì in equilibrio proprio sul bordo della diga. Solo le dita dei piedi sul cemento, braccia tese senza tenerti al parapetto. Se rimani in equilibrio o cadi dipende dalle variazioni quantistiche dell'aria intorno a te, dal vento.

*L:* non ti sto seguendo, perché dovrei farlo?

*K:* è un atto di fede. O di credo.

*L:* in che cosa?

*K:* esattamente in quello che hai appena detto. Nei molti mondi. Se ci credi, sai che ci saranno mondi nei quali cadrai...e mondi nei quali non cadrai. Ma avrai coscienza solo dei mondi nei quali rimarrai vivo.

*L:* e i mondi in cui rimango vivo...sono i mondi nei quali mi sarà permesso di tornare al progetto Devs?

- K:* l'idea è quella.
- L:* quindi stai dicendo che dimostrerei la mia totale fede nel multiverso? Come un mistico che cammina sui carboni ardenti?
- K:* sì
- L:* avrei scavalcato la ringhiera se non me lo avessi detto?
- K:* te l'ho detto.
- L:* mi hai visto cadere?
- K:* ho visto noi due qui molte volte. E non ho mai risposto a questa domanda.
- L:* perché?
- K:* e ti dicessi che non cadrai, ciò negherebbe il tuo atto di fede. Un mistico che cammina sui carboni ardenti.
- L:* wow. Capisco. È un cerchio perfetto. È raffinato. È meraviglioso. Mi piace. Va bene, allora quando lo faccio? Quando mi arrampico?
- K:* adesso.

Garland mette in scena, attraverso sequenze sovrapposte, la molteplicità degli esiti possibili della stessa istantanea - mondi nei quali Lyndon precipita nel vuoto e mondi in cui, invece, riesce a mantenersi in equilibrio sul bordo della diga - conferendo corpo visuale al *Gedakenexperiment* noto come “suicidio quantistico”, teso a fornire un'argomentazione a favore della realtà ontologica degli universi paralleli di Everett.

L'esperimento mentale, inizialmente avanzato in forma speculativa (Moravec 1988) è stato formalizzato dal cosmologo Max Tegmark (1998; 2014), che ne ha precisato i criteri: l'impiego di un generatore quantistico di casualità, la presenza di una transizione binaria vita/morte più rapida della percezione cosciente, e un'alta probabilità di esito letale. Secondo questa formulazione, la controparte (“counterpart”) - termine mutuato dal realismo modale di David Lewis (cfr. Lewis 1986) - di ogni mondo sperimenterebbe esclusivamente i rami del multiverso nei quali sopravvive, anche in condizioni in cui la probabilità oggettiva di morte rasenta il cento per cento. Applicata alla scena, tale ipotesi implica che Lyndon possa avere un'esperienza definitiva solo nell'orizzonte soggettivo dei rami d'universo in cui non precipita dalla diga, cosicché la sua personale esperienza diventi la conferma — privata e dunque incomunicabile — del proprio atto di fede (che infatti ha richiesto un salto “fisico” kierkegaardiano) nei molti mondi. In questo modo, ciascuna controparte del multiverso che sopravvive, potrà professarsi immortale dal punto di vista soggettivo (c.d. immortalità

quantistica), proprio come il protagonista del racconto di Greg Egan *L'assassino infinito*: “Io sono quello che sopravvive, quello che ha successo” (Egan 1995).

### 10.6. *Multum in parvo*

Lo schermo di *Devs*, dal quale i protagonisti scrutano passato e futuro, sembra racchiudere la totalità del reale. Stewart, di fronte al suo gruppo di ricerca, arriva a dichiarare l'indiscernibilità della realtà dalla simulazione: Quella è la realtà. Proprio là. Non è nemmeno un clone della realtà. Il riquadro comprende tutto. Il riquadro ci contiene. Il riquadro contiene tutto. E dentro al riquadro, c'è un altro riquadro. “ad infinitum”; “ad nauseam”.

La mappa è co-estensiva al territorio. Il laboratorio di *Devs* – il cui cuore è incastonato nella struttura auto-simile nota come cubo (o “spugna”) di Menger – diventa così un'interfaccia borgesiana che dissolve i confini tra copia e originale, modello e realtà. L'eco dello scrittore argentino è evidente. Basti pensare all'apologo *Del rigore nella scienza* (Borges 1960), citato anche da Baudrillard per illustrare l'iperrealtà dei simulacri (Baudrillard 1981), in cui la mappa dell'Impero giunge a coincidere perfettamente con l'Impero stesso; o all'*Aleph*, una sfera di pochi centimetri di diametro – una singolarità nuda –, dove l'intero universo è contenuto in un punto infinitesimale, visibile simultaneamente e senza gerarchia prospettica.

### 10.7. Paradisi simulati

Nell'epilogo di *Devs*, Lily e Forest trovano la morte dopo il collasso del sistema, conseguenza diretta di quello che può essere letto come un “peccato originale”: l'atto libero e imprevedibile di Lily, che infrange la catena del determinismo. Lily e Forest si risvegliano entrambi in quello che appare un altro piano d'esistenza, tanto familiare quanto straniante:

*Forest*: Ciao, Lily.

*Lily*: non capisco cosa sta succedendo. Siamo morti.

*F*: sì.

*L*: allora cos'è questo?

*F*: non lo sai? Siamo nel sistema. Resurrezione. Come promesso, ricordi?

*L*: eravamo alla *Devs*.

*F*: ora siamo nel *Deus*

*L*: nella simulazione

- F: vedilo come l'aldilà. Il paradiso. In questa variante, almeno. Hai riavuto la tua vita, Lily. Re-inserita nell'esistenza un paio di giorni prima che Sergei venisse ucciso. Puoi riprendere da dove hai lasciato se è quello che vuoi.
- L: Sergei lo sa?
- F: Che lui è nella simulazione? No, nessuno sa. Solo tu e io. Ho chiesto a Katie di farci risorgere usando i dati disponibili al momento della nostra morte. Così, i nostri ricordi fino a quel momento sono rimasti intatti. Questa è la croce che dobbiamo portare. Ma ne vale la pena. Ti ci abituerai. Ora viviamo nel multi-verso. In questo mondo, noi due viviamo nel Paradiso, con coloro che amiamo. In altri mondi, sarebbe più simile all'inferno. Per le vite difficili che avremmo dovuto condurre, ho pensato che la conoscenza sarebbe stata di conforto. Non so se è giusto, ma è la scelta che ho fatto. Ho solo pensato di esercitare un po' di libero arbitrio. E in ogni caso... c'è qualcosa di speciale in te, Lily. Qualcosa di veramente unico. Qualcosa che non voglio che cambi. Hey, sorridi, siamo stati fortunati. Questa vita è una di quelle buone. Qual è il problema?
- L: non so cosa fare adesso.
- F: è facile. Fai quello che hai fatto sempre...segui la tua strada. È proprio questo che ti rende speciale. Sono sicuro che ci vedremo in giro.

Il “paradiso simulato” in cui Forest e Lily si ritrovano al termine di *Devs* è l'ultima incarnazione di un'idea diventata negli ultimi anni molto seducente per la fantascienza.<sup>13</sup> Ritroviamo infatti questa sorta di teodicea digitale, dove l'aldilà non è che un mondo simulato, tanto nelle serie televisive – di nuovo nella terza e quarta stagione di *Westworld* (2020-2022) o nel celebre episodio *San Junipero* della terza stagione di *Black Mirror* (2016) o nella serie *Upload* (2020-2025) – quanto in romanzi come *Fall. La caduta all'inferno* di Neal Stephenson (2019). Il solito Lem l'aveva analizzata nella sua *Summa Technologiae*, che, coerentemente con l'omaggio alla *Summa Theologiae* di Tommaso d'Aquino, contiene anche riflessioni sulla vita dopo la morte. Una macchina che contenga al suo interno non solo una simulazione che imita il modo reale, ma anche una parte supplementare, l'Altro Mondo:

Quando un individuo – un essere pensante – muore, quando termina la sua esistenza terrena e il suo corpo va distrutto, la personalità si sposta nella terza parte

---

13 L'ipotesi di un eden ingegnerizzato riposa su presupposti non esplicitati da Garland, come il funzionalismo (precondizione a sua volta per effettuare il *mind uploading* nella simulazione) e il destino di chi sta fuori a Deus (in questo caso Katie), volto a garantire l'approvvigionamento energetico necessario a mantenere attiva la simulazione.

attraverso uno speciale percorso. Là opera la Giustizia, castigo e ricompensa, là è il Paradiso e, da qualche parte, il misterioso e inconcepibile Creatore di Tutto (...). Ci sarà una riunione con i propri cari defunti? Ovviamente sì. La luce dello spirito nelle regioni dell'esistenza eterna, l'ampliamento delle capacità di comprensione e di esperienza dell'individuo? Niente di più semplice: la personalità passata all'"altro mondo" svilupperà gli appositi "sottosistemi emotivo-intellettuali". Ma forse preferiamo in Nirvana? L'unione dopo la morte di tutte le personalità in un unico Essere senziente? Anche questo si può fare. (Lem 2023)

E d'altronde, che l'aldilà possa essere una simulazione era un'idea esplorata anche dal fisico teorico Frank Tipler, basata su una rilettura di Pierre Teilhard de Chardin, a sua volta influenzato dagli scritti dei cosmisti russi, i primi a elaborare simili ipotesi (Paura 2018): *"è questo, allora, il meccanismo fisico della risurrezione individuale: saremo emulati nei calcolatori del futuro remoto"* (Tipler 1995: 211).

Bisogna precisare che l'eden virtuale del finale va raccordato con l'interpretazione a molti mondi, l'unica che implementa correttamente le funzioni di Devs. È, pertanto, più opportuno descriverlo come un *multiverso delle simulazioni*. Questo comporta che esistano simulazioni "buone" e "cattive" e che quella che vediamo alla fine sia "la migliore delle simulazioni possibili", parafrasando Leibniz.

Anche Forest, dunque, dovrà arrendersi al multiverso.

## Bibliografia

- Baudrillard, J. (1981), *Simulacres et simulation*, Paris, Éditions Galilée.
- Bischi, G. I. e G. Darconza (2018), *Lo specchio, il labirinto e la farfalla. Il postmoderno in letteratura e matematica*, Brescia, La Scuola.
- Bischi, G. I., et al. (2004), *Sulle orme del caos. Comportamenti complessi in modelli matematici semplici*, Milano, Mondadori.
- Bohm, D. (1952), "A suggested interpretation of the quantum theory in terms of "hidden" variables", in *Physical Review*, 85(2), 166–179. Lancaster, PA: American Physical Society.
- Bonicalzi, S. e M. De Caro (2023), "Il libero arbitrio. Antinomia, mistero o problema?", in *Teoria politica*, 13, pp. 123-139.
- Brown, F. (2000), "La risposta", in M. Romanelli (a cura di), *Accadde domani. I grandi racconti della fantascienza*, Torino, Edisco.

- Borges, J. L. (1960), "Del rigore nella scienza", in D. Porzio (a cura di), *Tutte le opere*, vol. I, Milano, I Meridiani Mondadori, p. 1251.
- Brown, J. (2003), *Menti, macchine e multiverso. Alla ricerca del computer quantistico*, Trad. di S. Frediani, Torino, Einaudi.
- Cabrera, J. (2000), *Da Aristotele a Spielberg. Capire la filosofia attraverso i film*, Milano, Bruno Mondadori.
- Calì, C. (2024), *Il libero arbitrio in questione. Una ricerca tra filosofia, scienze e intelligenza artificiale*, Milano-Udine, Mimesis.
- Campa, R. (2018), "Il culto della singolarità. Com'è nata la religione della tecnoscienza", in *Orbis Idearum*, 6(2), pp. 95–110.
- Chiang, T. (2019), "Cosa ci si aspetta da noi", in *Respiro*, trad. di C. Pastore, Milano, Frassinelli.
- Clarke, A. C. (1953), "The Nine Billion Names of God", in *Star Science Fiction Stories*, 1, New York, Ballantine Books.
- Clarke, A. C. (1973), *Profiles of the Future: An Inquiry into the Limits of the Possible* (rev. ed.), New York, Harper & Row.
- Deutsch, D. (1985), "Quantum theory, the Church–Turing principle and the universal quantum computer", in *Proceedings of the Royal Society of London. Series A, Mathematical and Physical Sciences*, 400(1818), London, The Royal Society, pp. 97–117.
- Deutsch, D. (1997), *The Fabric of Reality: The Science of Parallel Universes—and its Implications*, London, Allen Lane/The Penguin Press.
- Egan, G. (1995), *Axiomatic*, London, Millennium/Orion Publishing.
- Everett, H. (1957). "'Relative state' formulation of quantum mechanics", in *Reviews of Modern Physics*, 29(3), 454–462. Lancaster, PA: American Physical Society. [Ristampato in B. S. DeWitt & N. Graham (a cura di), *The many-worlds interpretation of quantum mechanics* (pp. 141–149). Princeton, NJ: Princeton University Press, 1973.]
- Feynman, R. P. (1982), "Simulating Physics with Computers", in *International Journal of Theoretical Physics*, 21(6–7), pp. 467–488.
- Hossenfelder, S. e T. Palmer (2020), *Rethinking Superdeterminism*, in *Frontiers in Physics*, vol. 8, maggio 2020.
- Idel, M. (2006), *Il Golem. L'antropoide artificiale nelle tradizioni magiche e mistiche dell'ebraismo*, Torino, Einaudi. [*Golem. Jewish Magical and Mystical Traditions on the Artificial Anthropoid*, 1990].
- Jackson, F. (1986), "What Mary Didn't Know", in *The Journal of Philosophy*, 83(5),



pp. 291-295.

- Kurzweil, R. (2005), *The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology*, New York, Viking.
- Laplace, P.-S. de (1814), *Essai philosophique sur les probabilités*, Courcier, Paris.
- Lem, S. (1992), *Micromondi*, Roma, Editori Riuniti. [*Microworlds*, 1984].
- Lem, S. (2021), *Golem XIV* (1981), in *Universi*, Milano, Mondadori.
- Lem, S. (2023), *Summa Technologiae*, Roma, Luiss University Press. [*Summa Technologiae*, 1964].
- Lem, S. (2024), “Centotrentasette secondi” (1976), in *L'enigma*, Milano, Mondadori.
- Lex Fridman Podcast #77 (2020), intervista ad Alex Garland.
- Lloyd, S. (2006), *Il programma dell'universo*, Trad. di L. Civalleri, Torino, Einaudi.
- Lupacchini, R. (1994), “Sull’interpretazione quantistica della tesi di Church-Turing”, in V. Fano (a cura di), *Atti del Convegno di Fondamenti e filosofia della fisica* (Cesena–Urbino, 26–29 settembre 1994), Cesena, Accademia Nazionale di Scienze, Lettere e Arti di Modena, pp. 95–108.
- Moravec, H. (1988), *Mind children: The future of robot and human intelligence*, Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Morrow, J. (1997), *Storie di Bibbia per adulti*, Trad. di V. Curtoni, Parma, Nuova Pratiche Editrice. [*Bible Stories for Adults*, 1996].
- Mu Ming (2023), “Da scimmie a dei”, in Q. Chen (a cura di), *Il tao delle macchine. Dieci racconti cinesi di androidi, IA e altri futuri possibili*, Roma, Luiss University Press.
- Paura, R. (2018), *The (Meta)physics of Immortality: Death and Eternal Life in Frank Tipler and Robert Lanza's Theories*, “Funes”, vol. 2, n. 1.
- Penrose, R. (2005), *La strada che porta alla realtà* (2004), Milano, BUR.
- Pohlmeyer, M. (2016), *Il sogno degli dèi. Science fiction e religione*, Bologna, EDB.
- Rickles, D. (2016), *The Philosophy of Physics*, Cambridge, Polity Press.
- Scholem, G. (2024), “Dieci tesi storiche sulla ‘Qabbalah’” (1938), in *Il nome di Dio e la teoria cabalistica del linguaggio*, Milano, Adelphi.
- Tegmark, M. (1998), “The interpretation of quantum mechanics: Many worlds or many words?”. in *Fortschritte der Physik/Progress of Physics*, 46(6–8), 855–862. Weinheim: Wiley-VCH.
- Tegmark, M. (2014), *Our Mathematical Universe: My Quest for the Ultimate Nature of Reality*, New York, NY: Alfred A. Knopf.
- Tipler, F. J. (1995), *La fisica dell'immortalità: Dio, la cosmologia e la risurrezione*

*dei morti*, Milano: Mondadori.

Vaccaro, A. (2009), *L'ultimo esorcismo. Filosofie dell'immortalità terrena*, Bologna, EDB.

Wiener, N. (1967), *Dio & Golem s.p.a.*, Torino, Bollati Boringhieri. [*God & Golem, Inc.*, 1964].

## 11. “STORY OF YOUR LIFE” DI TED CHIANG E L’AMBIGUA GRAMMATICA DELL’UNIVERSO

Giovanni Darconza

Università degli Studi di Urbino Carlo Bo

### Abstract

Analyzing the classical SF theme of the encounter with an alien species, both Ted Chiang’s “Story of Your Life” (1998) and its cinematic adaptation, Denis Villeneuve’s *Arrival* (2016), give us examples of complex narratives, reflecting on issues such as language and communication, free will and the subject’s perception of time and reality. The aim of this paper is to show, using some basic principles of linguistics and physics, how the acquisition of a new language can deeply modify our personal understanding of time and reality, giving us new instruments to interpret the ambiguous grammar of the universe.

### 11.1. La fantascienza di Ted Chiang

Nel 2002 Ted Chiang, autore nordamericano di origini cinesi, pubblica *Stories of Your Life*, una raccolta di 8 racconti scritti nell’arco di dodici anni. Pur non essendo un autore particolarmente prolifico, Chiang, laureato in Lettere Classiche e con un Master in informatica, ha vinto un numero di premi non indifferente, tra cui svariati premi Nebula e Hugo, distinguendosi nell’ambito della letteratura di fantascienza. In particolar modo il racconto “Story of Your Life” (pubblicato nel 1998), che ricalca quasi il titolo del volume (ad eccezione del primo sostantivo al singolare) gli è valso il Premio Nebula e il Premio Theodore Sturgeon Memorial. Tale racconto è oggi il suo più conosciuto e celebrato, anche grazie alla trasposizione cinematografica del 2016 ad opera di Denis Villeneuve. Come gran parte dei migliori racconti di fantascienza, “Story of Your Life” riesce a trasmettere al lettore un senso di meraviglia e mistero, cercando di fondere un’avvincente storia intima e personale con eventi futuristici che chiamano in causa teorie scientifiche coerenti con gli straniamenti generati dal testo sul lettore,<sup>1</sup> in una trama complessa e originale.

---

1 Si tratterebbe del concetto di *cognition effect* enunciato da Freedman (Freedman, 2000). Per un discorso approfondito su questo tema si rimanda all’articolo di Bartolotta incluso in questo volume.

Lo spunto per il racconto è costituito dall’incontro-scontro con una civiltà aliena, filone abbondantemente sviluppato dal genere fantascientifico, sia nella narrativa, a partire da *La guerra dei mondi* (1898) di H.G. Wells, *Cronache marziane* (1950) di Ray Bradbury o *Fanteria dello spazio* (1959) di Robert Heinlein, che nel cinema, da *Incontri ravvicinati del terzo tipo* (1977) o *ET* (1982) di Spielberg, fino alle due versioni di *Ultimatum alla terra* (1951 e 2008) o *Contact* (1997) di Zemeckis, solo per citarne alcuni. Nonostante l’estesa produzione sul tema, Chiang riesce a dare alla sua storia un taglio personale e innovativo, attraverso un intreccio non lineare che porta a riflettere sul linguaggio e la comunicazione, sulla memoria e la nostra percezione del tempo. Le domande di base su cui l’autore americano pone l’accento sono:

- Che cosa accadrebbe se incontrassimo un giorno degli alieni che percepiscono la realtà in modo totalmente diverso dal nostro?
- Come potremmo arrivare a comunicare con loro?
- Che conseguenze avrebbe tutto questo sulla nostra percezione della realtà?

I protagonisti del racconto sono Louise Banks, linguista e traduttrice di fama mondiale, e Gary Donnelly, fisico teorico, che vengono scelti dal colonnello Weber per cercare di comunicare con gli alieni, utilizzando ognuno il linguaggio a loro più congeniale. Ai due interlocutori terrestri corrispondono due interlocutori alieni, denominati Eptapodi per i sette arti che li caratterizzano, ribattezzati poi Flapper e Raspberry (rispettivamente Abbott e Costello, nella versione filmica di Villeneuve, e Tom e Jerry nella traduzione italiana del racconto).

Il dualismo insito nella scelta degli interlocutori si lega al tema del doppio, a sua volta intimamente connesso con l’incontro con l’Altro (in inglese “the Other”, che in Chiang diventa anche incontro con “the (m)Other”). Tale motivo si lega, come ricorda Otto Rank, con la metafora dello specchio (Rank 1979), che sarà uno dei simboli adottati sia nel racconto che nel film. Tale dualismo si riflette anche nell’intreccio: Chiang struttura il suo racconto su due linee narrative, due storie parallele che si alternano. La prima storia, narrata da una voce in prima persona, descrive il tentativo di Louise Banks e Gary (Ian nel film) Donnelly di comunicare con gli Eptapodi attraverso uno specchio (*Looking glass*<sup>2</sup>) e

---

2 *Looking-glass* significa letteralmente specchio. Denis Villeneuve nel film sceglie di rappresentarlo con un vetro che separa le due specie di viventi, che probabilmente respirano atmosfere diverse. Lo specchio fa riferi-

apprendere il loro linguaggio. La seconda storia è la narrazione intima, caotica e frammentaria, sempre in prima persona, in cui Louise parla a sua figlia (Hannah nel film) ricordando varie tappe della sua vita, dalla sua nascita alla morte prematura.

Tuttavia fin dai paragrafi d'apertura il lettore rimane sconcertato dall'uso insolito dei tempi verbali adottati. Louise afferma di ricordare, però la sua narrazione alterna verbi al presente con verbi al futuro, mostrando di instaurare uno strano rapporto con il tempo già a livello linguistico, come si evince dal seguente brano:

*Right now your dad and I have been married for about two years, living on Ellis Avenue; when we move out you'll still be too young to remember the house, but we'll show you pictures of it, tell you stories about it. I'd love to tell you the story of this evening, the night you're conceived, but the right time to do that would be when you're ready to have children of your own, and we'll never get that chance.*

*Telling it to you any earlier wouldn't do any good; for most of your life you won't sit still to hear such a romantic — you'd say sappy— story. I remember the scenario of your origin you'll suggest when you're twelve.* (Chiang 1998. Corsivi miei)

Louise sembra disporre di informazioni che non dovrebbe avere, alterando nel lettore la percezione lineare e cronologica degli eventi. L'ordine in cui l'intreccio viene presentato è volutamente caotico e frammentario, come un mosaico che il lettore deve smembrare e ricomporre, a indicare che la frammentazione del tempo operata dall'autore non è solo un meccanismo narrativo, ma è al contempo un elemento cardine della narrazione su cui riflettere. Il linguaggio in Chiang diventa un congegno attraverso il quale il tempo si frantuma e si ricompone, creando una narrazione ciclica in cui diventa difficile comprendere qual è l'inizio e quale la fine. Come afferma Louise Banks (Amy Adams) all'inizio del film di Villeneuve, tratto dal racconto di Chiang:

*I used to think this was the beginning of your story. Memory is a strange thing. It doesn't work like I thought it did. We're so bound by time, by its order. [...]*

*But now I'm not so sure I believe in beginnings and endings.* (Villeneuve 2016)

mento anche al tema del doppio (Rank 1979) e rimanda ad alcune opere fantastiche, in particolare al romanzo di Lewis Carroll *Through the Looking-Glass* (1871), a simboleggiare l'attraversamento di una soglia verso un mondo parallelo, magico e fantastico.

### 11.2. Comunicare con gli Eptapodi: oralità vs scrittura

È interessante notare come l'esercito nordamericano contatti una linguista e un fisico teorico per comunicare con gli alieni, aprendo in tal modo un duplice spiraglio sulla possibilità di arrivare a un dialogo proficuo, utilizzando due tipologie di linguaggio diverse, quello linguistico e quello matematico. Nella versione cinematografica di Villeneuve si profila anche una trama di spionaggio, laddove il colonnello Weber arriva a formulare le domande importanti sull'arrivo degli alieni che maggiormente stanno a cuore ai governanti della terra:

- Chi sono ?
- Da dove vengono?
- Qual è lo scopo del loro viaggio sulla Terra? (Sono scienziati, turisti, o altro?)

Sia nel racconto che nel film viene sottolineata l'importanza della comunicazione tra due sistemi linguistici diversi, ribadendo più volte il pericolo di possibili malintesi e fraintendimenti tra tradizioni e linguaggi sconosciuti (come in effetti avviene nel film con il termine "weapon", che potrebbe essere inteso come arma o come dono). A testimonianza di ciò Louise Banks porta come esempio l'aneddoto legato all'origine della parola "Kangaroo" nell'incontro con gli aborigeni australiani, erroneamente interpretata dagli occidentali come il nome dei marsupiali, quando invece si riferiva a una domanda dei nativi per una incomprensione reciproca (il significato del termine sarebbe stato "non ho capito", anche se poi la stessa Banks rivela che molto probabilmente l'aneddoto è un falso).

Ben presto il gruppo formato dal colonnello Weber si rende conto che i tentativi di comunicare con gli alieni usando il linguaggio orale, attraverso uno specchio che mantiene separate le due specie viventi, si rivela molto più complesso di quanto ipotizzato in origine. È allora che Louise prova a utilizzare la scrittura. Gli Eptapodi mostrano di avere anch'essi un sistema di scrittura, attraverso l'inchiostro che fuoriesce dai loro tentacoli. Si tratta di elaborate forme circolari che non somigliano a nessuna delle lingue conosciute sulla Terra. Il racconto di Chiang illustra il lento processo di decrittazione della scrittura aliena. Ben presto ci si rende conto che gli alieni dispongono di due sistemi di comunicazione indipendenti, definiti Eptapode A (linguaggio orale) e Eptapode B (linguaggio scritto). Ma anche qui si profila subito una discrepanza sostanziale

le con il linguaggio umano. Diversamente da quanto ipotizzato all'inizio, l'Eptapode B non è costituito da logogrammi (come il cinese o i geroglifici egizi) dove ogni carattere riproduce un significato o un morfema. Il linguaggio degli alieni si rivela non una scrittura glottodidattica (in cui ogni carattere è espressione di informazione linguistica), bensì semasiografica (Brown e Yule, 1986).<sup>3</sup> I semagrammi, come vengono definiti dalla protagonista, non sono pura trascrizione e ricodifica della lingua orale, ma sono indipendenti da questa, poiché non contengono informazioni fonetiche o morfologiche. Funzionano per associazioni semantiche, descrivendo concetti più che semplici parole. Nei semagrammi non è pertanto possibile isolare alcun elemento linguistico, poiché essi vanno letti e interpretati nella loro totalità, dal momento che tali simboli non rappresentano categorie grammaticali, bensì oggetti, idee, concetti (un po' come gli ideogrammi). In tal senso si prospetta un'interessante analogia con i simboli matematici o musicali o la scrittura pittografica, anch'essi totalmente svincolati dal linguaggio orale.

Louise scopre che manca un ordine nella lettura dei semagrammi alieni, un'assenza di inizio e di fine, poiché questi vengono prodotti istantaneamente, non sequenzialmente come avviene con il linguaggio umano. Nella scrittura Eptapode B un enunciato completo è raffigurato da un semagramma circolare, e la modalità di produzione dei messaggi è data dalla combinazione di diverse proprietà, come dimensione, curvatura, appendici, ondulazione e dimensione dei tratti. Inoltre gli Eptapodi devono conoscere come sarà l'intera frase prima di poter scrivere il primo tratto, rivelando così una concezione del tempo non lineare (in perfetto accordo con la circolarità della loro scrittura). Al punto che viene riportata un'analogia con la scrittura umana (benché lineare anziché circolare), per cui sarebbe come scrivere una frase simultaneamente con due mani, da sinistra a destra e da destra a sinistra. Lo scrivente dovrebbe sapere prima di cominciare come si conclude la frase, e sapere esattamente quante parole contiene per riempire lo spazio tra l'inizio e la fine.

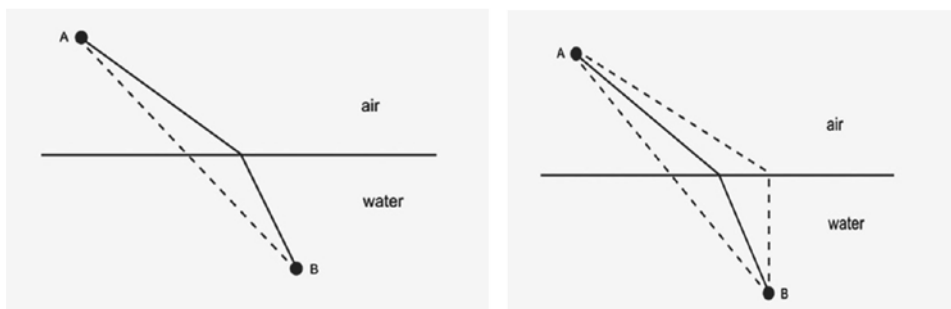
### 11.3. Il linguaggio della fisica e il Principio di Fermat

Ciò che maggiormente distingue il racconto di Chiang dal film di Villeneuve è il ruolo giocato dal secondo interlocutore, il fisico Ian Donnelly (il Gary interpretato da Jeremy Renner nel film). Mentre nel film il suo ruolo è seconda-

---

<sup>3</sup> Ted Chiang si è documentato approfonditamente per diversi mesi su testi specialistici di linguistica prima di affrontare il suo racconto.

rio e passivo per quanto concerne il tentativo di comunicare con gli Eptapodi, nel racconto ci fornisce una seconda interpretazione del modo di pensare degli alieni utilizzando un principio dell'ottica nelle due interpretazioni alternative e complementari utilizzate nel corso dei secoli. Di seguito si riportano gli schemi che lo stesso Chiang inserisce nel suo racconto, per cercare di spiegare il principio della rifrazione della luce tra due mezzi (ad esempio tra aria e acqua):



La prima spiegazione della rifrazione, quella classica, opera in termini di causa ed effetto. Il raggio di luce raggiunge la superficie del secondo mezzo (acqua), e poiché l'acqua ha un indice di rifrazione diverso da quello dell'aria (determinato dal rapporto tra la velocità della luce nel vuoto e quello della luce nel mezzo), il raggio cambia direzione, e assume un angolo diverso rispetto a quello di incidenza, che è possibile calcolare facilmente con la formula di Snell. La seconda spiegazione chiama in causa il principio variazionale di Fermat, per cui il raggio di luce, tra tutti i percorsi possibili, sceglie quello in grado di minimizzare il tempo totale di percorrenza, di modo che le linee tratteggiate potrebbero indicare anche i percorsi più diretti in termini di distanza percorsa, ma non in termini di tempo impiegato (Guerraggio 2013: 140-145). Lo stesso Chiang esprime bene tale concetto, quando ci rivela che:

*The path is the fastest possible route between these two points. It's more accurate to say that light always follows an extreme path, either one that minimizes the time taken or one that maximizes it. It's what's known as a 'variational' principle. [...]*

*You're used to thinking of refraction in terms of cause and effect: reaching the water's surface is the cause, and the change in direction is the effect. But Fermat's principle sounds weird because it describes light's behavior in goal-oriented*



*terms*. It sounds like a commandment to a light beam: "Thou shalt minimize or maximize the time taken to reach thy destination." (Chiang 1998. Corsivi miei)

Il principio di Fermat, che gli alieni mostrano di comprendere più facilmente, è teleologico, cioè interamente impostato su un fine, e in base ad esso il raggio di luce deve conoscere esattamente la sua destinazione per scegliere il tragitto che impiega meno tempo, e questo presuppone una conoscenza del futuro. Le spiegazioni di Ian Donnelly del principio di Fermat arrivano a corroborare le scoperte di Louise Banks sul linguaggio scritto degli eptapodi, rivelando come tali aspetti presuppongano differenti percezioni della storia e della realtà da parte delle due specie di viventi, e in particolare:

- Umano: lineare, rapporto causa-effetto
- Eptapode: circolare, olistico. Compresenza di passato, presente e futuro

Tali aspetti si ripercuotono inevitabilmente anche sul linguaggio e sul pensiero: quello umano si rivela lineare, sequenziale e scomponibile, mentre quello alieno è circolare, simultaneo e olistico (e presuppone una conoscenza del futuro).

Man mano che acquisisce la scrittura degli Eptapodi, Louise si accorge che tale conoscenza modifica inconsciamente anche il suo modo di pensare e di percepire la realtà, al punto che, come lei stessa dichiara, la sua visione del mondo diventa una fusione tra quella umana e quella eptapode, e questo, avverte il lettore, si riallaccia alla doppia linea narrativa della storia. Mentre il linguaggio orale segue lo schema convenzionale, a livello inconscio Louise comincia a sperimentare passato, presente e futuro come un tutt'uno, percependoli simultaneamente. Il lettore scopre che la prima linea narrativa è caratterizzata ancora da una visione umana (lineare e sequenziale), mentre la seconda è eptapode (circolare e olistica). Quello che, soprattutto nelle prime immagini del film, era stato interpretato come una serie di *flashback* sulla breve esistenza, malattia e morte della figlia (che non a caso ha un nome palindromo, Hannah), in realtà si rivela successivamente come una serie di eventi non ancora avvenuti (da qui la confusione con i tempi verbali nel racconto). Louise comincia a rendersi conto di ricordare il futuro, di pre-vedere una vita con una bambina che non ha ancora avuto da un marito che si rivelerà come sorpresa nel finale del racconto. Non si tratta di mere premonizioni, ma di visioni, memorie del futuro. La stessa protagonista afferma:

More interesting was the fact that *Heptapod B* was changing the way I thought. As I grew more fluent, semagraphic designs would appear fully formed, articulating even complex ideas all at once. [...]

Usually, Heptapod B *affects just my memory*: my consciousness crawls along as it did before, a glowing sliver crawling forward in time. But occasionally I have glimpses when Heptapod B truly reigns, and *I experience past and future all at once*. I perceive— during those glimpses— that entire epoch as a simultaneity. (Chiang 1998. Corsivi miei)

Che l'apprendimento di una lingua possa incidere profondamente sulla nostra percezione del tempo e sulla visione del mondo è un aspetto non così fantastico come si potrebbe immaginare. Tutti coloro che hanno appreso la lingua inglese hanno in un modo o nell'altro sperimentato qualcosa di analogo, ad esempio nell'uso del *Past Simple* o il *Present Perfect*. Il primo indica un'azione iniziata e conclusa nel tempo passato, mentre la seconda indica un'azione iniziata nel passato che si protrae nel presente. Per cui una semplice frase italiana come "Shakespeare ha scritto molti drammi", viene tradotta in automatico da un inglese: "Shakespeare *wrote* many plays". Sarebbe un errore dire "Shakespeare *has written* many plays", poiché il poeta di Stratford-upon-Avon è scomparso da secoli e l'azione di scrivere nuovi drammi non è più possibile nel presente. Per un inglese l'utilizzo dei tempi verbali presuppone conoscenze sul tempo che nella traduzione italiana scompaiono. Per tale motivo la frase italiana: "Nicanor Parra ha scritto molti libri di poesie", per qualcuno che non conoscesse il poeta cileno, non sarebbe immediatamente traducibile, perché ambigua. Solo dopo aver appurato della morte, avvenuta alla veneranda età di 103 anni, del fisico e letterato cileno (scelta tutt'altro che casuale, considerando i lavori dei due personaggi principali del racconto di Chiang), un inglese potrebbe dire: "Nicanor Parra *wrote* many poetry books".

#### 11.4. Conclusione: linguaggio e libero arbitrio

Nel racconto di Chiang si pone un'ultima questione, che si lega strettamente con il diverso uso del linguaggio per gli umani e gli Eptapodi: per gli esseri umani lo scopo principale del linguaggio è di tipo comunicativo. Non è un caso che la parte finale del film di Villeneuve ponga l'accento sulla mancanza di cooperazione e di comunicazione tra le varie potenze mondiali, che conducono il genere umano sull'orlo di un conflitto con gli alieni. Per gli Eptapodi, che già conoscono presente, passato e futuro, il linguaggio assume una *valenza performativa*, ri-

tuale, non diversamente dai riti religiosi o le formule magiche, o la ritualità delle favole raccontate ai bambini. Come in molti atti religiosi (ad esempio la consacrazione dell'acqua e del vino nel corpo e sangue di Cristo nella messa cattolica), affinché un evento si compia si devono pronunciare esattamente le stesse parole e le stesse frasi che tutti i fedeli già conoscono a memoria. Così pure quando un bambino vuole ascoltare una fiaba che già conosce a memoria, le parole devono sempre essere identiche, senza che venga modificato un solo termine, affinché la magia della narrazione si riproduca nella sua memoria (aspetto che viene sottolineato in una scena del film di Villeneuve).

Il diverso uso del linguaggio e la diversa percezione del tempo conducono Chiang a un'ultima fondamentale questione, relativa al libero arbitrio. Come si pone in relazione questo concetto con la conoscenza del futuro degli Eptapodi? Si crea il paradosso se sia o meno possibile modificare il futuro per coloro che già lo conoscono. Chiang pone esplicitamente il dilemma nei termini seguenti:

*The heptapods act to create the future, to enact chronology.*

*Freedom isn't an illusion; it's perfectly real in the context of sequential consciousness. Within the context of simultaneous consciousness, freedom is not meaningful, but neither is coercion; it's simply a different context, no more or less valid than the other. It's like that famous optical illusion, the drawing of either an elegant young woman, face turned away from the viewer, or a wart-nosed crone, chin tucked down on her chest. There's no "correct" interpretation; both are equally valid. But you can't see both at the same time. Similarly, knowledge of the future was incompatible with free will.* (Chiang, 1998. Corsivi miei)

Il libero arbitrio esiste solo nel contesto della coscienza sequenziale, caratteristica del genere umano. Nel contesto della coscienza simultanea degli alieni il libero arbitrio risulta incompatibile con la conoscenza del futuro. Nel dualismo che sorregge l'intero impianto narrativo, non vi è un'interpretazione corretta e una falsa. Come per le due spiegazioni possibili della rifrazione di un raggio di luce, esse sono entrambe valide. Come accade per la celebre illusione ottica della donna vecchia e della donna giovane, che coesistono nella stessa immagine, l'occhio non riesce a vederle simultaneamente. O vede una o vede l'altra.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Quello descritto è un modo di ragionare tipico della meccanica quantistica. I sistemi quantistici nella fisica atomica si trovano in una sovrapposizione di stati, ma quando vengono studiati, l'osservatore ne vede solo uno, come nel famoso paradosso relativo all'esperimento ideale del gatto di Schrödinger, che prima della misurazione può essere simultaneamente vivo e morto, ma nel momento in cui l'osservatore compie la misurazione, lo fa precipitare in uno solo dei due stati, influenzando in modo determinante sul risultato.



Nel film di Villeneuve il motivo del libero arbitrio è solo sottinteso e poco sviluppato. Qui il genere umano arriva a sfiorare una guerra interplanetaria, poiché al *plot* si aggiunge anche una trama di spionaggio, nel momento in cui viene male interpretata l'espressione ambigua relativa allo scopo della venuta degli alieni “dare / donare arma”. Louise Banks cerca di spiegare che il termine “arma” potrebbe essere inteso anche come “strumento” o “dono”. Quando le navi spaziali (o gusci) degli Eptapodi ripartono apparentemente senza motivo, solo Louise si rende conto che il dono lasciato all'umanità è proprio il linguaggio scritto degli alieni, in grado di modificare la percezione della realtà e del tempo. Ogni linguaggio, sia esso una lingua parlata o scritta, un linguaggio scientifico-matematico o musicale (come in *Incontri ravvicinati del terzo tipo*) o ancora figurativo (pittura o scultura), non è che uno strumento in più che ci permette di percepire il mondo che ci circonda da una prospettiva diversa. Non vi è un linguaggio più “vero” di altri, poiché ognuno di essi costituisce uno strumento in più per decifrare l'ambigua grammatica dell'universo.

## Bibliografia

- Bartolotta, S (2022), "Beyond Suvin. Rethinking Cognitive Estrangement", in *Straniamenti*, Eds. S. Adamo - N. Scaffai - M. Pusterla - D. Watkins, Between, XII.23 (2022), pp. 49-68.
- Backman, L (2017), " 'Loving the Alien': A Post-Post-Human Manifesto", in *Subjectivity*, 10, pp. 13-25.
- Brown, G., G. Yule (1986), *Analisi del discorso*, Bologna, Il Mulino.
- Chatman, S. (1978), *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, USA, Cornell University Press.
- Chiang, T. (1998), "Story of Your Life", in *Stories of Your Life and Others* (2002), London, Picador, 2015.
- Elsaesser, T. (2009), "The Mind-Game Film", in W. Buckland (ed.), *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, UK, Blackwell Publishing, pp. 62-86.
- Fludernik, M. (2003), "Chronology, Time, Tense and Experientiality in Narrative", in *Language and Literature*, 12, pp. 117-134.
- Freedman, C. (2000), *Critical Theory and Science Fiction*, Middletown, Wesleyan University Press.
- Guerraggio, A. (2013), *15 grandi idee matematiche*, Milano-Torino, Pearson.
- Rank, O. (1979), *Il doppio*, Milano, SugarCo Edizioni.
- Shang, W. (2022), "A Posthumanist Study of Ted Chiang's *Stories of Your Life and Others*", in *International Journal of Education and Humanities*, Vol. 3, no 3, pp. 66-75.
- Suvin, D. (1979), *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. Yale University Press, New Haven.
- Van Dijk, M. (2021), "Living with Time: Spirituality and Denis Villeneuve's *Arrival*", in *Religions*, 12(1), Article 17.
- Yule, G. (1987), *Introduzione alla linguistica*, Bologna, Il Mulino.
- Wojciehowski, H. (2018), "When the Future is Hard to Recall: Episodic Memory and Mnemonic Aids in Denis Villeneuve's *Arrival*", in *Projections*, vol. 12, no 1, pp. 55-70.

## Sitografia

- Glazier, J.W. e Beck, T.J. (2018). "Apocalypse, language, temporality: an alien encounter in Ted Chiang's 'Story of Your Life' ", in *Subjectivity*. 10.1057/

s41286-018-0053-2.

[[https://www.researchgate.net/publication/327257652\\_Apocalypse\\_language\\_temporality\\_an\\_alien\\_encounter\\_in\\_Ted\\_Chiang's\\_Story\\_of\\_Your\\_Life](https://www.researchgate.net/publication/327257652_Apocalypse_language_temporality_an_alien_encounter_in_Ted_Chiang's_Story_of_Your_Life)]

Gokhale, S. et al. (2018), “The Time is a circle/cycle metaphor in Denis Villeneuve’s film *Arrival* (2016)”.

[[https://www.academia.edu/96586279/The\\_TIME\\_IS\\_A\\_CIRCLE\\_CYCLE\\_metaphor\\_in\\_Denis\\_Villeneuves\\_film\\_Arrival\\_2016\\_](https://www.academia.edu/96586279/The_TIME_IS_A_CIRCLE_CYCLE_metaphor_in_Denis_Villeneuves_film_Arrival_2016_)]

Molyneaux-Dixon, L. (2021), “Adapting Complex Time: ‘Story of Your Life’ (1998) and *Arrival* (2016)”, *AVANCA | CINEMA*. 10.37390/avancacinema.2020.a131.

[[https://www.researchgate.net/publication/349716425\\_Adapting\\_Complex\\_Time\\_Story\\_of\\_Your\\_Life\\_1998\\_and\\_Arrival\\_2016](https://www.researchgate.net/publication/349716425_Adapting_Complex_Time_Story_of_Your_Life_1998_and_Arrival_2016)]

## Filmografia

Villeneuve, D. (Dir.) (2016), *Arrival*, Stati Uniti, Paramount Pictures. Cast: Amy Adams (Louise Banks), Jeremy Renner (Gary Donnelly), Forest Whitaker (Colonnello Weber).

## 12. MACK REYNOLDS, INVESTIGATORE DELLE POLITICHE ECONOMICHE DEL FUTURO

Gian Italo Bischi

Università degli Studi di Urbino Carlo Bo

### Abstract

This short essay is dedicated to Mack Reynolds (1917-1983), an original and prolific American writer of science fiction novels and short stories with a strong economic and political flavor. Politically active in the Socialist Labor Party, and a profound connoisseur of Marx's writings, he has been called a "libertarian Marxist" because of his aversion to all forms of authoritarianism. He was also one of the few science fiction writers to set narratives in Africa, dealing with issues related to racism and colonialism. In this essay, in addition to a brief biography of the author, three of his novels, among the few translated into Italian, are described. Mack Reynolds, marginalized by McCarthyism, a refugee in Mexico and a globe-trotter to earn a living as a reporter, struggled to publish his manuscripts, and today deserves to be reevaluated.

### 12.1. Introduzione

Mack Reynolds, nonostante sia poco noto al grande pubblico, è un rilevante e originale rappresentante di quella schiera di scrittori di fantascienza che negli anni successivi alla seconda guerra mondiale, e in particolare durante la guerra fredda fra USA e URSS, hanno affrontato temi di fantapolitica e fantaeconomia nei loro romanzi e racconti. Sebbene meno famoso di George Orwell, Philip K. Dick, Aldous Huxley, Ray Bradbury e Isaac Asimov (tanto per citare alcuni dei più rappresentativi autori inclusi in questa schiera) la sua cospicua produzione letteraria, tutta orientata verso i temi e lo stile della narrativa di fantascienza, ha esplorato con minuzia, competenza e abilità comunicativa, tematiche politiche ed economiche post-capitaliste e utopiche, con uno stile popolare, avvincente, a tratti ironico, ma sempre coerente e pertinente. Ha spesso messo a confronto, con uno stile originale e visionario, vari sistemi politici ed economici: socialismo, comunismo, capitalismo, tecnocrazia e meritocrazia, dichiarandosi contrario a ogni forma, anche velata, di autoritarismo. Nelle sue storie vengono raffigurate società future dove utopie e distopie si scontrano, in forme non sempre manichee, anticipando molti temi contemporanei, come disoccupazione tecnologica, reddito universale, economia dell'abbondanza, collusione fra politica

e malavita, con argute riflessioni su corporazioni globali, potere economico e automatizzazione della produzione. La fantascienza nei suoi romanzi e racconti viene spesso usata come mezzo satirico per criticare sia la società americana sia quella sovietica degli anni della guerra fredda, mostrando le possibili derive del liberismo esasperato o della burocrazia fine a stessa, mettendo talvolta in ridicolo la guerra fredda, il conformismo ideologico, la corruzione, le organizzazioni malavitose e i partiti politici.

Può essere definito un “marxista libertario” (Catani 2012) e sulla base di questo atteggiamento si possono interpretare molte sue visioni e giudizi sulle possibili società del futuro. Tra l'altro Reynolds è stato tra i primi autori di fantascienza ad ambientare storie in paesi del Terzo Mondo o con protagonisti non occidentali, come nei suoi romanzi *Black Man's Burden* (1961), *Border, Breed Nor Birth* (1962), *Black Sheep Astray* (1973) e *The Best Ye Breed* (1978), ambientati in un'Africa post-coloniale futura, nei quali si trovano profonde riflessioni su razzismo, imperialismo, autodeterminazione e ingerenza politica esterna. E soprattutto tutti fortemente anticolonialisti.

Purtroppo nessuno di questi romanzi è tradotto in italiano. In realtà solo un'esigua parte della produzione letteraria di Reynolds (oltre 75 romanzi pubblicati tra gli anni Cinquanta e la fine degli anni Settanta e più di 200 racconti) è stata tradotta in italiano. Molte sue opere meriterebbero un'adeguata riproposizione, e altre – del tutto trascurate – di essere tradotte in Italia, specialmente in questo momento in cui i nazionalismi e le contrapposizioni fra blocchi stanno cominciando a riemergere, in un clima di guerra molto più “calda” di quella, denominata “guerra fredda”, dei tempi di Reynolds.

Eppure già nel dicembre del 1966, il n. 451 di *Urania* proponeva il romanzo di Mack Reynolds *Ed egli maledisse lo scandalo*, annunciato dai curatori della collana Fruttero e Lucentini sulle pagine del volume precedente con queste parole: “Numero Speciale di Natale. Uno straordinario lunghissimo specialissimo Reynolds”. Questo romanzo ironizza in modo intelligente sulla società dei consumi (allora si usava definirla “società affluente”), ponendo nel mirino l'organizzazione del lavoro e del tempo libero - quindi anche della cultura - nel sistema capitalistico, le sue ineguaglianze e assurdità, lo sperpero delle risorse, dei cervelli, e così via. Questa critica è svolta dall'autore tramite una scrittura briosa ricca di azione, dialogo, colpi di scena - gli usuali attrezzi del mestiere d'una narrativa “popolare” qual è la fantascienza - cui peraltro si aggiunge una serrata riflessione sulle aberrazioni del nostro modo di vivere. Ne deriva una



contestazione “radicale”, sostanziale, di ispirazione libertaria, che costituisce un caso raro nella fantascienza *made in Usa*.

### 12.2. Mack Reynolds, chi era costui?

Ho conosciuto e apprezzato Mack Reynolds grazie al collega Fabio Tramontana (docente di Matematica finanziaria a Urbino oltre che grande appassionato di fantascienza e collezionista di volumi della serie Urania) che qualche anno fa mi ha consigliato di leggere il racconto di Reynolds “Compound Interests” (“Interessi composti”), pubblicato in *The Magazine of Fantasy and Science Fiction* nell’agosto del 1956, con introduzione di Isaac Asimov, che vale la pena di citare, almeno in parte:

la rilettura di “Interessi composti” ha riattivato i miei interessi storici, e ho atteso con ansia di scoprire qualcosa di anacronistico. Non ho trovato niente del genere. E pur avendo sempre fatto del mio meglio in queste introduzioni per non dire qualcosa che potesse guastare il piacere di leggere la storia, semplicemente non posso resistere alla voglia di dire che mi è sempre piaciuta moltissimo la doppia botta alla fine. Il paradosso dei viaggi del tempo può sempre esser previsto, ma l’ultima cinica frase mi ha colto completamente di sorpresa (Asimov, Greenberg 1988: 252).

Ecco: viaggio nel tempo, quindi un classico tema della fantascienza, ma anche colpi di scena e sorpresa finale, tipico di un thriller. Il tutto in un contesto di questioni economiche. Questo in sintesi è Mack Reynolds.

Ma chi era Mack Reynolds? Dallas McCord “Mack” Reynolds nasce in California nel 1917 e muore in Messico nel 1983. Il padre, Verne Reynolds, era un esponente del Socialist Labor Party (SLP) che, fra il 1924 e il 1932, è stato per due volte candidato alla presidenza degli USA. In un forum su “Science Fiction e marxismo” nel 1973 Mack Reynolds disse “Io sono quel bambino che all’età di 6 anni chiese alla mamma: Chi è il compagno Gesù? non avendo mai conosciuto nessuno che non venisse chiamato Compagno a casa nostra”

Nello stesso pezzo, ricordava anche di essere nato in una famiglia di “socialisti marxiani”, e di essersi considerato per tutta la vita un *radical*, militante politico e lettore di Marx e delle teorie socialiste. Lui stesso si iscrisse giovanissimo al SLP e per tutta la vita è stato attivo sostenitore delle idee marxiste (ma con uno spirito democratico e libertario) oltre che profondo conoscitore delle teorie marxiane. Da questo deriva il suo atteggiamento sempre molto critico nei con-

fronti del blocco sovietico, che considerava una pessima deriva autoritaria delle idee marxiste. A proposito di influenze familiari, il padre si chiamava Verne perché il nonno era un appassionato lettore di Jules Verne. Insomma, fantascienza e marxismo erano nel DNA di Mack Reynolds.

Da giovane viaggiò attraverso gli USA per fare campagne a favore del SLP. Nel 1940 fu segretario di John Aiken, candidato alla presidenza del Partito Socialista dei Lavoratori, di ispirazione trozkista. “Sono un radicale militante”, diceva di sé Reynolds, “né comunista né socialista, e penso che nell'immediato futuro interverranno grandi mutamenti nel nostro sistema socioeconomico. Nella mia narrativa io mi sforzo di lavorare su questi argomenti” (introd. a Proietti 2012).

Completati gli studi a New York, all'età di 19 anni Mack divenne reporter presso il “Catskill Mountain Star” e l’“Oneonta News”. Successivamente fondò una rivista, il “Catskill Mountain Digest”. Durante la seconda guerra mondiale combatté nella marina e fu ufficiale di rotta nel Sud Pacifico. Congedato nel 1944, si dedicò alla nuova carriera di scrittore free-lance. Intanto era corrispondente dall'estero per “Rogue” ed era stato supervisore presso l'IBM. I suoi interessi si rivolsero subito verso le discipline economico-sociali, l'antropologia, le civiltà antiche (in particolare quella pre-colombiana, di cui collezionava reperti). Di sé Reynolds ha scritto ancora: “Sono nato nella fantascienza. Mio nonno era un acceso fan di Jules Verne, tanto che chiamò Verne L. Reynolds mio padre; il quale a sua volta rimase fortemente colpito dalla lettura di *Looking Backward*, il romanzo utopico di Edward Bellamy. Da giovane fu membro dell'IWW, l'International Workers of the World, e più tardi del Partito Socialista. Successivamente preferì passare al Partito Socialista dei Lavoratori, e ne fu il candidato alla vicepresidenza negli anni 1924, 1928 e 1932.”

Nel dopoguerra Reynolds cominciò a scrivere racconti e articoli, nel 1946 vendette la sua prima storia a *Esquire*. Dopo aver pubblicato altri racconti, specialmente detective stories, decise di diventare scrittore a tempo pieno, pur avendo concordato con la moglie Jeanette Wooley (sposata nel 1947 e dalla quale ebbe tre figli) che se dopo un anno non fosse riuscito a guadagnarmi da vivere, avrebbe rinunciato alla scrittura per tornare a fare il giornalista o a lavorare per l'IBM.

È chiaro che essere socialista negli anni del secondo dopoguerra non era facile, nel clima del Maccartismo, tanto che nel 1953 si trasferisce in Messico dove rimarrà fino alla morte. In realtà viaggiò continuamente, la sua casa era il mondo, che ha percorso in lungo e in largo come giornalista, e di questo si trova evidente traccia nei suoi romanzi.

Di sé Reynolds ha anche scritto: “Credo che la fantascienza mi piaccia perché in essa vi sono pochi tabù: posso dire, e dico, qualunque cosa desideri. E penso di avere un sacco di cose da tirar fuori. Inoltre credo che gli scrittori dovrebbero trattare delle cose che conoscono. Quando racconto storie che si svolgono nel centro del Sahara, o nel Borneo, il lettore può essere certo che io sono stato sulla scena.” (Catani 2012)

In un vecchio “Meglio dell’anno” curato da Judith Merrill (1966), il curatore stesso ricorda Mack Reynolds come un uomo gioviale, amante della birra, con ottimi contatti, mosso da una dedizione totale per la professione di giornalista. E, tramite un virgolettato tratto da una lettera, lo descrive fiero di una vita avventurosa:

La famiglia di mia madre andò in California durante la Corsa all’Oro, mio padre è stato due volte candidato per la Presidenza degli Stati Uniti[...]. Una volta sono stato morso da un vampiro e ho ricevuto un trattamento antirabbico[...]. Una volta, mentre attraversavo il Sahara diretto a Timbuctoo, sono stato rapito dai tuareg[...]. Una volta mi hanno offerto di fare il soldato di ventura per Chiang Kai-shek[...]. Una volta venni fermato dalla polizia giordana perché non riuscivo a dimostrare di non essere ebreo né Testimone di Geova[...]. Una volta ho trafugato un perfetto vaso etrusco da una tomba italiana[...]. E una volta, a Mosca, ho partecipato da osservatore a una manifestazione contro l’ambasciata Usa[...] Per quanto detesti che mi sparino, sono stato in una mezza dozzina fra guerre, rivoluzioni e rivolte militari[...]. Una volta ho comprato per sei dollari un vaso Ming da un comunista cinese[...]. Credo che il mondo stia attraversando una rivoluzione senza precedenti, nel campo politico come nella scienza, nei costumi sessuali e non solo, nella medicina e nei sistemi socioeconomici. E io l’appoggio senza riserve. (Proietti 2012: 6)

Appassionato di esperanto e corrispondente di viaggi su quotidiani e riviste, nei suoi romanzi degli anni Sessanta e Settanta troviamo già smartphone e internet e tante altre invenzioni dei nostri giorni, oltre ai viaggi interplanetari e stazioni orbitanti.

Nel seguito illustro brevemente tre romanzi, a mio parere emblematici anche se non sono i più noti, di Mack Reynolds. Tutti tre sono stati tradotti in italiano.

### 12.3. Tre opere emblematiche

Iniziamo da *Satellite City* (1975) ambientato in una stazione orbitante. Il titolo della traduzione italiana, pubblicata nella collana Urania nel settembre dello

stesso anno, diventa *Vacanza a Satellite City*. In realtà non si tratta di una vera vacanza, ma del viaggio di un investigatore privato che finge di trascorrere una vacanza nella stazione orbitante, mentre in realtà vi svolge una indagine sotto falso nome. La trama è dunque di tipo *noir*, ma anche tipica della fantascienza essendo ambientata in un satellite artificiale ruotante (per simulare la forza di gravità, più forte ai bordi e più debole vicino all'asse di rotazione, si può scegliere il livello di gravità che si preferisce) e la città che vi sorge è diventata ricchissima, richiamando un turismo di *élite* attirato da una società senza armi e senza leggi, dove tutto è consentito e ci si diverte nei casinò e in alberghi di lusso. L'investigatore vuol capire qualcosa di più e ben presto realizza che dietro c'è la Mafia, Cosa Nostra, che dopo essere passata dalla Sicilia all'America ora è arrivata agli insediamenti spaziali. Dopo aver perso i profitti legati al proibizionismo (vendendo gli alcolici al mercato nero), e dopo la liberalizzazione della droga (che ne ha distrutto il mercato sotterraneo) ora la Mafia, anche grazie alla corruzione di politici, si dedica al turismo di lusso e alle case da gioco. Ecco il mix di fantascienza, *noir* ed economia tipico di Mack Reynolds. L'edizione italiana deve però fare i conti con una traduzione non proprio eccellente, per usare un eufemismo. Tanto per fare un esempio, le cosche mafiose diventano i sindacati della mafia, tanto che si legge che i sindacati si incaricano di far uccidere l'investigatore. Nella versione originale Reynolds scrive che i mafiosi sono "members of the so-called Mafia Syndicates" e che "any member of a Syndicate is a criminal". Ovvio che si tratta delle cosche mafiose, non certo di quelli che in italiano vengono chiamati sindacati.

Il secondo romanzo emblematico è *The Rival Rigelians* (1967) pubblicato in italiano col titolo *Genoa-Textcoco: zero a zero* (ogni commento è superfluo). Genoa e Textcoco sono i nomignoli dati a due pianeti dove si sono insediate due comunità di terrestri. Siamo nel lontano futuro, tanti pianeti simili alla Terra sono stati colonizzati per insediarvi delle comunità di terrestri, che poi hanno perso i contatti tra loro e con la madre Terra, ciascuno sviluppando un proprio livello di civiltà. Molti sono regrediti non avendo scuole, ospedali, ecc. e hanno perso molte conoscenze, ricominciando quindi da livelli molto bassi di civiltà. Ma l'ufficio terrestre della colonizzazione dello spazio vuole creare una sorta di Commonwealth Galattico e vorrebbe che non ci fossero differenze troppo marcate fra i livelli di evoluzione dei diversi pianeti membri. Parte allora una spedizione verso due pianeti della stella Rigel (nella costellazione di Orione) uno dei quali si trova a un livello di civiltà simile a quello delle civiltà precolombiane (e

viene denominato Texcoco), mentre l'altro è a un livello simile a una città del rinascimento italiano, e viene chiamato Genoa. Durante il viaggio sorge una discussione: per accelerare lo sviluppo economico di un paese è meglio la libera concorrenza, ovvero il modello capitalista americano del liberismo economico, oppure una economia pianificata dallo stato come nel modello sovietico? Allora decidono di fare un esperimento: il gruppo di studiosi che va su Genoa applica il modello capitalistico, quelli su Texcoco il modello sovietico. L'esperimento dura 50 anni (tanto la vita media dei terrestri è ormai di 300 anni) e ogni 10 devono incontrarsi in un convegno nel quale mostrano i rispettivi progressi. A parte che ben presto i convegni si rivelano inutili in quanto ogni pianeta sa tutto dell'altro avendo creato una capillare rete di spie, è interessante seguire gli sviluppi di questo esperimento che ha tutta l'aria della sfida tra USA e URSS durante la Guerra Fredda (del resto il romanzo è del 1967). Non svelo i diversi colpi di scena, ma non posso fare a meno di rivelare la morale che Mack Reynolds vuole comunicare: qualunque sistema socio-economico imposto dall'esterno non funziona. Un conto è che un sistema si sviluppi endogenamente, dal basso, e si sviluppi in sintonia con la storia, le tradizioni e la cultura di una civiltà, un conto è che arrivi dall'alto, come nelle colonizzazioni, senza tenere conto dell'evoluzione locale, autoctona. Un bel messaggio, soprattutto considerando che viene da un convinto marxista.

Infine il più noto e ristampato di recente, perché estremamente attuale e di piacevolissima lettura. Si tratta di *Depression or Bust* (1974) traduzione italiana *Effetto valanga* (1976) (stavolta il titolo italiano è migliore di quello originale) sempre nella collana Urania. È stato ristampato nel 2012 da Delos Books, essendo tornato attuale dopo la crisi economica e finanziaria del 2008. Oltre a una efficace analisi economica del fenomeno delle crisi, e le indagini per capirne cause e rimedi, il romanzo mostra in modo particolarmente efficace una caratteristica molto importante dell'autore, che si trova in tutti i suoi romanzi ma in questo in modo particolare: l'umorismo. Il romanzo ha un prologo, in cui si racconta di un marito che torna a casa e dice alla moglie "ho ordinato il frigorifero, ma non c'era bianco quindi l'ho preso rosso". Ma la moglie lo prega di disdire l'ordine perché rosso non le piace, e lui lo fa. Il rivenditore allora dice al socio "annulla l'ordine di quei due frigoriferi rossi, perché uno non lo vogliono più e non vorrei fossero passati di moda". Al che l'industria smette di produrli perché "a quanto pare quel tipo di frigorifero non piace", e licenzia alcuni operai che erano addetti a quella produzione. Uno di questi aveva appena ordinato l'auto

e corre a disdire l'ordine ecc. ecc. il classico effetto domino: produzioni interrotte, licenziamenti, altri acquisti bloccati...che finiscono per provocare una crisi economica che ben presto diventa globale, con milioni di disoccupati, industrie chiuse ecc. Il presidente degli Stati Uniti rischia di non essere rieletto se non si scopre presto come risolvere la crisi, e quindi ordina una indagine accurata: "trovatemi i colpevoli della crisi". Ed ecco che un bel giorno il povero marito che non aveva comprato il frigorifero vede la sua casa (nel frattempo è tornato nella casa dei genitori avendo lui stesso e sua moglie perso il lavoro) circondata da agenti armati che lo prelevano e lo portano dal Presidente, che gli ordina "Torna a comprare quel maledetto frigorifero!" Chiaramente le cose non sono così semplici, l'effetto valanga è un processo irreversibile: quel negozio nemmeno esiste più. Insomma, una bella lezione sul concetto di irreversibilità e anche una bella lezione sull'instabilità del sistema economico capitalistico basato su mercati tutt'altro che efficienti.

Molto interessante è anche la storia sovietica parallela. Il cittadino russo Aleksander Kardely sente bussare alla porta nel cuore della notte. È rassegnato, era già successo ai suoi genitori finiti poi in un Gulag. Segue gli agenti, ma non capisce dove lo stanno portando: a Mosca, al Cremlino, al cospetto del Comitato Supremo del Partito, di fronte al Numero Uno, che gli dice "Dopo lunghe indagini da parte del nostro Ufficio Centrale di Statistica è risultato che lei è il cittadino russo medio: età media, statura media, intelligenza media, reddito medio, cultura media ... insomma lei rappresenta i gusti, le aspirazioni, lo stile di vita dei nostri cittadini. Quindi d'ora in poi sarà lei a fare le leggi per il popolo, a suggerire le politiche sociali ed economiche del nostro Paese. Le diamo carta bianca: Ci dica cosa dobbiamo fare per soddisfare il popolo". Poi, con una efficace scelta dell'autore, la narrazione del romanzo torna negli Stati Uniti, ai problemi del Presidente che deve affrontare la competizione elettorale nel bel mezzo della crisi economica, e quindi l'autore lascia che il lettore immagini cosa starà combinando in Russia il cittadino medio investito di tanto inaspettato potere. Scopriremo poi, incidentalmente, che il cittadino russo medio ha approfittato del suo immenso potere semplicemente per scappare in Svizzera e far perdere le sue tracce.

Ecco, questo è l'approccio fanta-socio-economico, in stile *noir*, del giornalista comunista Mack Reynolds, emarginato e quasi dimenticato per effetto della caccia alle streghe del senatore anticomunista McCarthy. Rifugiato in Messico e globe-trotter per guadagnare qualcosa come reporter, negli anni '70 faticava

non poco a pubblicare i suoi manoscritti, e oggi è stato solo parzialmente rivalutato. Meriterebbe di più.

## Bibliografia

- Asimov, I. e M.H. Greenberg (a cura di) (1988), *Le grandi storie della fantascienza 18* (1956), Milano, Armenia Editore.
- Catani, V. (2012), *La narrativa senza compromessi di Mack Reynolds*, [<https://www.fantascienza.com/16209/la-narrativa-senza-compromessi-di-mack-reynolds>, consultato il 30 maggio 2025].
- Merril, J. (1966), *The Year's Best SF*, 10th Annual Edition, New York, Dell.
- Proietti S. (2012), "Mack Reynolds. La politica, l'economia, la commedia", Introduzione a *Effetto valanga*, Milano, Delos Books [collana Odissea]. [Consultabile anche sul sito <http://www.fantascienza.com/16211/mack-reynolds-la-politica-l-economia-la-commedia>].
- Reynolds, M. (1966), *Ed egli maledisse lo scandalo*, collana Urania n. 451, Milano, Arnoldo Mondadori Editore. [*Of Godlike Power*, Galaxy Publishing Corporation, 1965, traduzione italiana di Antonangelo Pinna].
- Reynolds, M. (1976), *Effetto valanga*, Collana Urania, n. 696, Milano, Arnoldo Mondadori Editore. [*Depression or Bust*, Dawnman Planet, 1974, traduzione italiana di Rosella Sanità].
- Reynolds, M. (1975), *Vacanza a Satellite City*, Collana Urania, n. 679, Milano, Arnoldo Mondadori Editore. [*Satellite City*, New York, ACE Book, 1975, traduzione italiana di Lella Cucchi].
- Reynolds, M. (1980), *Genoa Texcoco: zero a zero*, Antologia Millemondi, Supplemento a Urania n. 864, Milano, Arnoldo Mondadori Editore. [*The Rival Rigelians*, New York, ACE Double Paperback, 1967, traduzione italiana di Maria Benedetta De Castiglione].





## 13. IL CASO MURRI: ALIENI E ALIENAZIONI NEL PRIMO NOVECENTO ITALIANO

Mario Compiani  
Università di Camerino

### Abstract

After mapping the earth man began to map the outer boundaries of the biosphere as in 1957 the first spacecraft left the launching pad. The present contribution analyses a less sensational but not less revolutionary chapter of the exploratory activity as, at the beginning of the 20th century, the new unexplored inner territories of the psychic and mental world challenged the aspiration of the human kind to trespass any possible frontier. At that time the new-borne Italian nation was a mere collection of subcommunities which were isolated from each other by invisible albeit very effective social, linguistic, educational and gender boundaries. In 1902 the murder of the count Bonmartini in Bologna triggered a closer contact among these heterogeneous social groups. The journalistic reports allowed the majority of the population belonging to the lower classes to have a look at the most private secrets and passions of a highly privileged social class. The nation at large discovered that even beyond the curtain of refined customs, moral respectability and top cultural level passionate and even violent feelings could take the upper hand. This had a strong impact on the social and cultural environment of Italy as it drew the public attention toward the existence of unconscious psychic instances that were so far exclusive matter of study of the pioneers of psychology and psychoanalysis.

### 13.1. Introduzione

L'assassinio del conte Bonmartini, avvenuto nella sua abitazione bolognese nel 1902, ebbe un'enorme risonanza nazionale tanto che il caso occupò le cronache dei giornali per anni. Dell'assassinio furono imputati Linda e Tullio, figli del clinico Augusto Murri, luminare assai conosciuto in tutta Italia, e l'evento delittuoso divenne da subito, per antonomasia, "il caso Murri". Il fatto suscitò un interesse altrettanto vivo nel resto d'Europa ed ebbe ricadute indirette anche sui coprotagonisti; tra questi il professor Murri che divenne, suo malgrado seppure non ufficialmente, il terzo imputato, prova ne è che fu proprio in conseguenza di questi eventi che a Murri fu negata l'elezione a socio di un'accademia scientifica di Berlino. Ma vi furono riflessi che investirono addirittura la collettività nazionale, come vedremo più oltre esaminando le questioni razziali.

Il caso Murri si presta ad essere visto e analizzato come uno dei primi eventi che scatenò un fenomeno di partecipazione popolare su scala nazionale dal

quale, per una sorta di rifrazione, emerge una molteplicità di aspetti stratificati e collegati che consentono di tracciare una mappa sociale, culturale e antropologica estremamente interessante dell'Italia post-unitaria. Una nazione che, seppure unita politicamente, si potrebbe definire multietnica essendo attraversata da fratture profonde e contrapposizioni create dalle barriere del pregiudizio, dell'incomunicabilità, della morale e del conformismo. Quello che qui ci interessa più specificamente sono i confronti e talvolta gli scontri che il caso Murri innescò tra ambienti sociali, linguaggi, generi sessuali, culture, ideologie e stili di vita che si scoprono alieni gli uni agli altri. Proprio per questo il caso Murri fu anche un fattore aggregante che contribuì perlomeno ad avviare un processo di unificazione sociale, premessa indispensabile, per dirla con Massimo d'Azeglio, per "fare gli italiani".

Dunque il delitto Murri come filo rosso per guardare dall'interno una società frammentata in molti sensi, un laboratorio in cui stavano maturando condizioni e meccanismi che con Guy Debord possiamo ritenere responsabili della "fabbricazione concreta dell'alienazione" (Debord 2008). Qui faremo appello al concetto di alienazione e a quella costellazione di concetti correlati quali mercificazione, reificazione, oggettivazione, che costituiscono un reticolo semantico compatto. Non è questo il luogo per perdersi in sottili distinguo tra le molte sfumature di significato di "alienazione" che sono state introdotte nella seconda metà del Novecento. Ci limitiamo a usare la parola nel senso più generico di stato in cui il soggetto opera in un regime di costrizione, di sovranità limitata, in condizioni di estraniamento o delega, sottoposto a leggi e norme di cui non ha il controllo o la paternità, con conseguente repressione delle pulsioni e delle inclinazioni soggettive (Marx 2018). Ci permetteremo infine sporadiche incursioni negli anni e decenni successivi a quelli dei fatti narrati poiché molti fenomeni, che in questo contesto si osservano allo stato nascente, giungono alla loro piena espressione in tempi successivi e lunghi, con implicazioni che riguardano anche il presente. Simmetricamente, alcuni riferimenti al passato anche non recente serviranno a non dimenticare le dinamiche plurisecolari di alcuni dei fenomeni qui studiati.

### **13.2. La città dei sogni**

Marx ha analizzato il sistema economico inglese avvertendo che gli stessi processi avrebbero prodotto in Germania effetti analoghi, seppure in un tempo successivo, in ragione del differente grado di sviluppo dei due paesi. Pur senza

aderire a una visione così deterministica implicita in questa premessa possiamo però convenire con Marx sulla ragionevole probabilità che “il paese più [...] sviluppato non [faccia] che mostrare a quello meno sviluppato l’immagine del suo avvenire” (Marx 1974), posto che il confronto riguardi due realtà non troppo dissimili.

Seguendo questa intuizione useremo come termine di confronto la realtà viennese la quale offre un ingrandimento, come al microscopio, delle problematiche del mondo italiano al tempo del caso Murri, proprio in virtù del fatto che le stesse dinamiche sociali, che nell’Italia di inizio secolo erano appena abbozzate, nella capitale austriaca erano in pieno svolgimento e quindi meglio osservabili nei loro effetti.

All’inizio del sec. XX Vienna era una metropoli di due milioni di abitanti che in una celebre canzone del 1914 (“Wien, du Stadt der Träume”) veniva decantata, così recitava il titolo, come la “città dei sogni”. La si potrebbe però definire anche la “città del sogno”, nel senso che in essa i meccanismi onirici descritti da Freud sembravano trovare una realizzazione concreta. Città teatro di conflitti irrisolti, nella quale la convivenza di realtà antitetiche nonché il mascheramento e la rimozione di realtà scomode dietro uno schermo di perbenismo e di falsa pace sociale creavano un clima di doppiezza, di ipocrisia e di apparenze ingannevoli (Janik e Toulmin 1975). Pensiamo, ad esempio, che Vienna fu la culla del sionismo ma nel contempo del nazismo e dell’antisemitismo, oppure che in essa mossero i primi passi il pensiero sociale cattolico come pure la rielaborazione del pensiero marxiano conosciuta come austro-marxismo. Non dimentichiamo la censura che toccava anche gli aspetti più personali: la ferrea repressione della sessualità e ancor di più dell’omosessualità garantiva una rispettabilità di una società moralistica e disciplinata conformemente al motto preferito dall’imperatore Francesco Giuseppe - Ruhe und Ordnung - legge, quiete sociale e ordine. Ideale sinistramente perseguito a suon di cannonate dal generale Bava Beccaris a Milano, nel 1898. Musil non manca di notare un particolare sintomatico della frammentazione che si cela dietro l’apparente armonia, cioè che l’impero di Caccania (vale a dire l’Austria) non ha una denominazione ufficiale ma si presenta, già nel nome, Austro-Ungheria, come un’entità scissa e bifronte (Musil 1972).

Dietro questa facciata si celava una realtà fatta di prostituzione dilagante, ufficialmente esecrata ma tollerata ufficiosamente, tanto che le prostitute avevano una patente per esercitare ed erano regolarmente tassate. Il tutto era funzionale al soddisfacimento degli appetiti della popolazione maschile a cui con-

tribuiva anche il fiorente commercio di fotografie e libri pornografici che ogni giovane poteva reperire senza difficoltà nelle osterie di infimo ordine (Zweig 1994).

Alla celebrazione ufficiale dell'istituto familiare faceva però riscontro il fatto che i matrimoni borghesi erano molto spesso combinati in base a criteri di convenienza economica e di lustro sociale, sicché le affinità dei soggetti interessati non erano tenute in alcun conto. Troviamo un cenno esplicito a questo stato di cose nel *Manifesto del Partito Comunista*, nel passo in cui Marx e Engels imputano la disumanizzazione della famiglia al fatto che le relazioni familiari "sono ridotte a pure e semplici relazioni di denaro" (Marx e Engels 1848). Arthur Schnitzler incentra su questo aspetto la sua novella *Fräulein Else* e ne racconta magistralmente gli esiti tragici (Schnitzler 1994).

Osservata da un'altra angolatura la società viennese era una fucina di creatività, popolata da personalità di spicco che eccellevano in tutti i campi, da quello filosofico e scientifico a quello letterario, dalla poesia e dall'architettura alla musica e alle arti figurative. Eppure sono innumerevoli gli esempi di innovatori che godettero semmai di gloria postuma ma che, in vita, vennero ignorati se non censurati in patria per essere magari riconosciuti solo all'estero. Tra essi si annoverano Mahler, Schönberg, Freud, Karl Kraus, Semmelweis, Schnitzler. Musil sintetizza in modo *tranchant* la situazione osservando che "in Cacanìa un genio era sempre scambiato per un babbeo" (Musil 1972).

L'organizzazione sociale pietrificata, formale e burocratizzata, rafforzata da una efficiente censura salvaguardava lo *status quo*. Tuttavia il corpo sociale era attraversato da innumerevoli conflitti che ne facevano il "laboratorio della fine del mondo", per usare l'espressione di Kraus, cioè un ambiente in cui le contraddizioni e le tensioni disumanizzanti erano esasperate al massimo grado. Come risultato, la società viennese, come e anche più di quella italiana, era costituita da strati sociali e tipi antropologici così diversi da farne un organismo molto eterogeneo.

Di nuovo è la grande letteratura che ce ne dà la rappresentazione più penetrante con l'opera di Musil *L'uomo senza qualità* (Musil 1972). È particolarmente emblematico il cenacolo e comitato autoproclamatosi "Azione Parallela" attorno al quale ruota l'intero romanzo. Il gruppo raccoglie esponenti d'*élite* delle più varie estrazioni culturali e sociali che però, pur essendo animati dalle migliori intenzioni, stentano a trovare un linguaggio comune e un nucleo ideale condiviso che ne ispiri l'azione. Con le parole di Musil "l'idea che delle persone

che vivessero in quel modo si potessero unire per una navigazione razionalmente pianificata dei loro destini intellettuali e spirituali, era irrealo o meglio contraria al buon senso.” Seguendo Musil è lecito concludere che il comitato ospitava destini e sensibilità “parallele” che non riuscivano a fondersi e a parlare in modo corale condannandosi così all’inconcludenza. In questo l’*“Azione Parallela”* è la geniale trasposizione letteraria dell’Austria che vive il suo tramonto. Una realtà priva di spirito, osserva sempre Musil, dacché “lo spirito odia a morte tutto ciò che si dà l’aria di essere stabilito per sempre, i grandi ideali, le leggi e la loro piccola impronta pietrificata, il carattere pacifico”, insomma tutto ciò che avvia una società a un’esistenza segregata, indefinita e irresoluta (Musil 1972).

### 13.3. La crisi del linguaggio e i linguaggi della crisi

Una speciale attenzione va riservata all’universo linguistico dell’epoca che si rivela essere una spia molto fedele delle dinamiche sociali e politiche, non a caso poiché “ogni volta che è in gioco il linguaggio, la situazione diviene politica”, come intuito acutamente da Hannah Arendt (Arendt 2006). Basti pensare alla cura con cui il fascismo ha epurato tutti i termini stranieri dalla lingua italiana, semmai italianizzandoli (al cinema non si proiettavano i “film” ma i “filmi”, non si gustavano le “briosches” bensì le “briosce” e si brindava con la “sciampagna”). Altro esempio degno di nota sarebbe ancora l’italianizzazione anche linguistica dell’Alto Adige dopo la prima Guerra Mondiale. Il problema dell’unificazione linguistica si poneva in Italia e in Austria su scale ben diverse: se l’impero austro-ungarico doveva governare un amalgama di lingue che andavano dal tedesco al polacco all’ungherese e al cecoslovacco, il regno d’Italia doveva fronteggiare la coesistenza di dialetti regionali molto radicati che non erano stati scalzati dalla lingua nazionale. Ancora settant’anni dopo l’unificazione del paese Silone può affermare che per i cafoni della Marsica “la lingua italiana è [...] una lingua imparata a scuola, [...] una lingua straniera, una lingua morta” (Silone 1988).

Tuttavia, al di là delle debite distinzioni tra la situazione austriaca e quella italiana le problematiche che vengono sollevate sono sostanzialmente affini e rimandano non solo a questioni identitarie ma anche alle forme e alla natura della comunicazione. Non si tratta soltanto di conciliare idiomi diversi affrontando localismi e nazionalismi più o meno virulenti, ma si richiede che si prendano a mano questioni che hanno un respiro più ampio. Esse preannunciano nientemeno che una crisi profonda della cultura europea, foriera di rivolgimenti politici e culturali che produrranno una frattura irreversibile col passato e con

quel presente vissuto all'insegna delle "magnifiche sorti e progressive" del positivismo imperante.

Il dibattito ha naturalmente diversi gradi di maturazione e di profondità. Se in Italia la discussione è agli albori e ha il suo culmine nel futurismo, più eversivo che teoricamente articolato, con Marinetti che propone di abolire la grammatica, in Austria la riflessione affronta di petto tutti i problemi che nascono dall'uso e dall'abuso degli strumenti linguistici. Spiccano i nomi di Mauthner che insistette sul carattere metaforico della lingua, poi di Karl Kraus, il critico più caustico dell'impianto sociale dell'epoca, fino all'apice costituito dalla trattazione filosofica di Wittgenstein. Quest'ultimo fa dei giochi linguistici il centro della sua ricerca filosofica ed evidenzia come anche il linguaggio comune sia portatore di un intreccio di convenzioni sintattiche e grammaticali che, invisibilmente ma ineluttabilmente, condizionano il pensiero (anche scientifico) come la trama e l'ordito sostengono e indirizzano il disegno del tessuto pur senza determinarlo completamente (Wittgenstein 1978). Kraus dal canto suo si distingue per una critica serrata al linguaggio di cui denuncia la corruzione, complice la stampa che bolla come mistificatoria e che non esita a qualificare come "magia nera". I quotidiani sono rei di doppiezza e di mercificazione mentre certa letteratura concorre a diluire in un linguaggio estetizzante, le emergenze di un ambiente sociale instabile e avviato verso un prevedibile declino (Kraus 1994).

Il tema comune di tutte queste analisi è lo sgretolamento del linguaggio che non assicura più una presa diretta sulle cose ma diventa un mediatore opaco sul quale il soggetto parlante ha un controllo solo parziale. Condizione che si è tentati di descrivere parafrasando i versi di Emily Dickinson

Perception of an object costs  
Precise the object's loss [...]  
The object Absolute is nought

sostituendo "Description" a "Perception".

Kraus descrive lucidamente la condizione di alienazione linguistica in cui egli stesso si trova: "Io comando il linguaggio altrui. Il mio fa ciò che vuole di me" (Janik e Toulmin 1975). Hofmannsthal, a sua volta, nel suo *Lettera di Lord Chandos* pubblicato proprio nel 1902, immagina la drammatica presa di coscienza del vuoto che si cela dietro il linguaggio e mette in scena la dolorosa condizione di incomunicabilità nonché di crisi esistenziale in cui sprofonda improvvisamente l'io narrante (Hofmannsthal 2001).

A proposito dell'irrisolutezza denunciata da Musil, l'immobilismo della società austriaca spingeva a chiudere gli occhi dinnanzi ai problemi sociali e al dissenso politico. La scelta era la strategia del silenzio per cui chi si azzardava a toccare temi scottanti veniva ignorato. Allo stesso Kraus, pur tollerato dalla censura, fu riservato questo trattamento in patria anche se ebbe curiosamente la sorpresa di trovare il suo lavoro recensito sulla rivista fiorentina *La Voce*. In questo senso Kraus fu un vero alieno, alienato intellettualmente dai suoi contemporanei.

Il vento della crisi soffia in tutti i campi e investe sia la scienza sia la letteratura e le arti in generale; in proposito il pensiero corre alle innovazioni nelle arti figurative e nell'architettura ma anche alla musica dodecafonica. Le scienze esatte saranno ugualmente costrette a rivedere radicalmente i propri linguaggi. La fisica in special modo sperimenterà di lì a poco una repentina discontinuità linguistica in occasione della nascita di una nuova branca, la meccanica quantistica che, proprio per questo, segnerà un distacco traumatico dalla fisica classica ottocentesca. Persino i fisici avranno reazioni di smarrimento che riecheggiano da vicino la sofferta confessione di Lord Chandos: "Non so per certo se sono quel medesimo [...] io [dato che] un abisso insuperabile mi divide dai [miei] lavori [del passato] tanto estraneo è il linguaggio che essi [ora] mi parlano" (Hofmannsthal 2001). Si stabilisce una tale divaricazione tra i linguaggi del passato e quelli del presente che rende questi ultimi incomprensibili. In un siffatto clima di incomunicabilità la nuova fisica appare paradossale e incompatibile con i canoni della fisica classica. Per avere un'idea dell'*impasse* in cui si trovarono (e si trovano tuttora) i fisici basta ricordare il parere di uno dei padri fondatori della fisica quantistica, Erwin Schrödinger, il quale ebbe a dire che se la nuova fisica non è priva di senso come l'idea di un "cerchio triangolare" è però non meno enigmatica del concetto di "leone con le ali" (Schrödinger 1992).

Tutti i codici linguistici, da quello comune analizzato da Mauthner e Wittgenstein fino al linguaggio scientifico, si rivelano ambigui, metaforici, scollati dal mondo concreto, dunque alienanti e alienati.

### 13.4. Il fascino ambiguo del diverso

Con l'occhio attento all'Austria e alla crisi dei linguaggi consideriamo ora le tante forme di alienazione che stanno cominciando ad emergere anche in Italia. Limitandoci all'universo delle espressioni artistiche osserviamo che il contatto con il diverso, con l'alieno, scatena spesso atteggiamenti di rifiuto che

possono degenerare in ostilità manifesta. In epoca recente sono esemplari le stroncature dell'arte astratta contemporanea da parte di insigni critici ma anche di artisti e designer. Un quarto di secolo fa Bruno Munari ironizzava sul linguaggio oscuro e autoreferenziale di molti critici che si arrovellavano per esprimere i significati reconditi di opere e installazioni peraltro indecifrabili da parte del fruitore medio.

Vale la pena di riportare un estratto della sua parodia dell'ermetismo dei critici quale esempio di come anche oggi possano formarsi nicchie linguistiche accessibili ai soli iniziati, fenomeno che inibisce ogni forma di comunicazione e instaura un clima di alienazione che comporta una partecipazione ridotta alla vita culturale: "si tratta di un canto lirico della visualità frontale che evita il linguaggio a tutto tondo per un recupero dell'uomo nella problematica semantica entropica per una nuova dimensione fuori dal Kitsch in un tempo oggettivato ludico e reversibile" (citato in (Dal Lago e Giordano 2006)). Le nuove grammatiche artistiche hanno spesso provocato reazioni di insofferenza anche viscerali. Si può spaziare dall'esclusione dei pittori impressionisti dai *Salon* parigini, templi della pittura ufficiale, fino al tentativo di aggressione fisica da parte del pubblico ai danni di John Cage in occasione dell'esecuzione di una delle sue composizioni musicali fatte di silenzi. Se poi la contestazione si carica anche di motivi razziali si arriva alle vie di fatto come nel caso di Nat King Cole che anni prima fu trascinato giù dal palco e malmenato a Birmingham nello stato dell'Alabama. Tornando alla Vienna del 1920 la rappresentazione della *pièce* teatrale *Girotondo* di Schnitzler scatenò tumulti in sala e perfino interrogazioni parlamentari. Come sempre sotto accusa furono il linguaggio troppo crudo e la pretesa licenziosità del testo.

Tuttavia il faccia a faccia con l'ignoto e il diverso può anche suscitare un atteggiamento ambivalente per cui si manifesta, oltre all'istintiva reazione di ripulsa, anche una certa empatia se non fascinazione. Il caso più eclatante si registra nella Germania nazista dove "ciascun tedesco, come Himmler una volta disse amareggiato, aveva il suo Ebreo che era diverso, e che voleva salvare e proteggere" (Müller-Hill 1989). Fascinazione che si manifesta a maggior ragione se si tratta di un ignoto mitico e favoleggiato. Ne è un sintomo evidente la letteratura dell'ultimo trentennio del diciannovesimo secolo che dà voce a fantasie di fuga e di evasione nell'esotico e nell'immaginario. Ricordiamo Jules Verne con *Viaggio al centro della Terra* (1864), *Dalla Terra alla Luna* (1865), *Intorno alla Luna* (1901), oppure Herbert G. Wells con *I primi uomini nella*



*Luna* (1901), senza tralasciare il prolifico Emilio Salgari con i suoi scenari esotici oppure le scelte radicali di vita alternativa come quella di Gauguin. Sessant'anni dopo Hannah Arendt commentava più o meno in questi termini l'inaugurazione della conquista dello spazio da parte dei sovietici, interpretandola come la prima realizzazione concreta di una pulsione di distacco dal mondo e di esplorazione dell'ignoto che sino ad allora erano state confinate nel genere letterario della fantascienza (Arendt 2006).

Rimanendo nell'ordine del quotidiano si fa strada il gusto dell'orrido, dell'inquietante e del deviante. Mutamento nella sensibilità del pubblico che del resto è in sintonia con le scoperte di Freud che proprio in quegli anni sperimentava l'utilità di studiare i casi patologici per far luce sul funzionamento normale della psiche. Non stupisce quindi che nei quotidiani che allora contavano solo quattro pagine comincia a essere ospitata la cronaca nera, il che segna la nascita di quel giornalismo scandalistico che lo scrittore Campolonghi definì la "stampa pittoresca" (Babini 2004). Fanno da battistrada i resoconti del processo al brigante Giuseppe Musolino, che offrono in pasto al pubblico narrazioni ricche di particolari truculenti. Pochi decenni più tardi l'occhio di Musil è ancora attento al fenomeno e infatti ecco che nel contrappunto di vicende dell'*Uomo senza qualità* si trova il processo a Moosbrugger, il deviante per antonomasia (Musil 1972). Un esempio di atteggiamento ambiguo che si discosta dal moralismo imperante è quello di d'Annunzio, spesso capace di sintetizzare le atmosfere sociali e anticiparne i cambiamenti, che si spinge a celebrare "la dignità del delitto come virtù prometèa" (Babini 2004). Filiazioni successive di queste visioni danno origine alle pretese degli scienziati e degli ideologi nazisti di individuare e quindi eliminare gli individui geneticamente inferiori in quanto portatori di "vite indegne di essere vissute" (Müller-Hill 1989).

Il delitto bolognese trovò nella stampa una cassa di risonanza efficace ma le menti più lungimiranti pensarono anche alla neonata tecnica del cinema (il primo cortometraggio girato dai fratelli Lumière è del 1895). Da menzionare la creazione, vagheggiata da Illica e Giacosa nel 1893, del primo cinegiornale o giornale vivente da proiettare simultaneamente nelle maggiori città italiane. Ed ecco che per adeguarsi allo spirito del tempo, tra i titoli proposti per le varie sezioni del giornale spiccavano "il grrrrrrande delitto del giorno" e "il grrrrrrande suicidio del giorno". Il progetto non fu poi realizzato per il mancato appoggio dei finanziatori interpellati (Schiavi 2024). La rubrica dedicata al suicidio rimanda a un sintomo autodistruttivo che nella società austriaca era partico-

larmente diffuso. Il suicidio, gesto di estrema autoalienazione, è l'indicatore dell'incapacità sia di fronteggiare critiche e fallimenti sia della tendenza, che ne è la diretta conseguenza, a rimuovere i problemi invece di affrontarli (Janik e Toulmin 1975). Nella novella *Fräulein Else* il tema del suicidio ricorre come un tema costante, un basso continuo che risuona dall'inizio alla fine del racconto (Schnitzler 1994). Nel mondo reale numerosissimi sono i personaggi eccellenti o altolocati che si tolgono la vita, tra essi la figlia di Schnitzler, il figlio di Hofmannsthal, il fratello di Mahler, il fisico Boltzmann, Weininger e tre fratelli di Wittgenstein. Si accorda con questa atmosfera generale il fatto che Mauthner di fronte alla crisi dei linguaggi e della stessa critica dei linguaggi abbia parlato di "suicidio della lingua" (Janik e Toulmin 1975).

Il contatto con il "diverso", o meglio con la sua immagine pubblica viene sempre più spesso mediata dai quotidiani e dalla fotografia, altra tecnica emergente che si rivela un mezzo tanto potente quanto subdolo per creare correnti di opinione. Una denuncia molto esplicita è quella del francese Nadar, un pioniere della fotografia, che nel 1900 scrive un saggio dal titolo "Fotografia assassina" in cui mette in evidenza il potere trascinante della fotografia la quale, a suo dire, riesce a influenzare non soltanto l'opinione pubblica ma addirittura l'esito di processi penali (Dal Lago e Giordano 2006).

### 13.5. L'accesso al sapere e la questione della lingua italiana

Se è per il tramite della stampa che i ceti popolari si affacciano sul mondo alto borghese non bisogna dimenticare che la diffusione di notizie si scontra con l'arretratezza del paese nel quale il livello medio di istruzione era ancora molto basso: con un tasso di analfabetismo di circa il 55% quasi metà della popolazione era sprovvista degli strumenti essenziali per "leggere" il mondo. Come effetto indiretto, lo scalpore e la curiosità anche morbosa del pubblico furono fattori che di fatto contribuirono ad accelerare il processo di alfabetizzazione della popolazione e nel contempo a far circolare una lingua italiana meno aulica e letteraria e quindi alla portata dell'uomo della strada. A questo proposito il linguista Isaia Ascoli lamentava la "[...] scarsità del moto complessivo delle menti, che è a un tempo effetto e causa del sapere concentrato nei pochi [e delle] esigenze schifilose del delicato e instabile e irrequieto sentimento della forma" (Ascoli 1975).

L'ampiezza del divario esistente tra gli strati sociali si manifesta chiaramente nel corso delle udienze in tribunale. Va premesso che in quegli anni la psicologia, in cerca di legittimazione, tende ad affermarsi come scienza sperimentale

che si affida a valutazioni quantitative. In questo contesto di innovazione, ad esempio, si registrano col pletismografo, antenato della macchina della verità, le reazioni fisiologiche dei soggetti durante i dibattimenti in tribunale. Ma la nuova scienza si avvale anche di mezzi più indiretti. Si sottopongono imputati e testimoni a test psicologici per determinarne il profilo caratteriale e il grado di attendibilità. Peccato che all'atto pratico i test si rivelino calibrati sul maschio borghese acculturato e siano perciò formulati in un linguaggio che la malcapitata Rosina, la giovane e sprovveduta domestica di casa Murri e amante di Tullio, non riesce neppure a comprendere.

Anche l'esercito italiano dell'epoca è un microcosmo ideale per evidenziare le disomogeneità che affliggono la società italiana di inizio secolo. Spiccano in particolare le vistose differenze di cultura, di ceto e di linguaggi che separano gli ufficiali e sottufficiali dalla truppa. Nel corso della prima Guerra Mondiale il linguaggio usato nei comunicati e nelle ordinanze dei generali illustra drammaticamente la precisione della diagnosi dell'Ascoli. Se la preoccupazione degli alti comandi era quella di fornire suggerimenti spiccioli su come tenere le posizioni, i comunicati invitavano a che, ad esempio, "[le nostre mitragliatrici fossero] appostate con arte, con ardire, con genialità". Se poi ci si proponeva di incitare gli spiriti a rispondere a un'offensiva nemica si raggiungevano vette di autentico lirismo: "Lo spirito della controffensiva [deve] pervadere dal capo più elevato all'ultimo fantaccino [...] legando in un sol fascio [...] tutte le energie morali, intellettuali e materiali [propagando] la vibrazione imperiosa di tanto indeclinabile necessità [...] per poi scagliarsi in un impeto uniforme e tenace oltre le nostre linee [mentre le riserve nelle retrovie] scatteranno come freccia dall'arco al momento opportuno per il colpo risolutivo" (Barbero 2017). Si trattava di una retorica roboante quanto inefficace che chiaramente anticipava lo stile oratorio del fascismo.

A proposito del saper leggere in senso lato, è indicativo il fatto che le carte topografiche fossero in dotazione a un'élite molto ristretta di ufficiali italiani mentre tra le fila tedesche e austriache anche i caporeparti più bassi in grado ne disponevano ed erano avvezzi a farne uso. Tutto ciò rimanda a differenze culturali di fondo che, in questo ambito, si traducono in una catena di comando centralizzata e lunghissima, all'interno della quale era impensabile che coloro che erano a capo di piccole unità si assumessero la responsabilità di decisioni autonome ed estemporanee. Una simile organizzazione rigida e poco adattabile alle circostanze inciderà negativamente in diverse fasi del conflitto.

Uno dei pochi ad avere coscienza dei limiti e delle pecche del sistema educativo è Augusto Murri che ispira apertamente la sua didattica all'educazione allo spirito critico, a chiedersi la ragione delle cose e ad assumere responsabilità personali senza soggezione a qualsiasi principio d'autorità. Ecco cosa troviamo in due sue conferenze del 1905 e del 1914:

Sapete voi quanti fra 32 milioni d'Italiani godono [...] del privilegio d'affacciarsi almeno nel sacro recinto, in cui vive l'oligarchia dei pensatori? Avete mai sospettato che nei campi e nelle officine ci fossero dei Galilei e dei Colombi latenti? Tutto quest'immenso tesoro di intelletti [...] restano più sterili d'un deserto, perché le associazioni umane presenti rendono impossibile la loro fecondazione (Murri 2003).

Stimarsi possessori di verità assolute è assai più gradevole che sentirsi pungolare dal dubbio e dover vedere da sé, se ciò che il maestro asserisce è degno di fede o no. La mia lezione non fu mai un'asserzione dogmatica [...]. Ma io ho costantemente proclamato il metodo empirico-razionale, il quale permette di invitare anche i meno esperti ad esercitare le proprie facoltà di raziocinio contro gli argomenti erronei del Professore. Confesso che mi vanto un poco d'aver sempre ispirato non la cieca ribellione, ma la razionale indipendenza de' miei scolari a tutte le affermazioni autoritarie. Purtroppo la facoltà di criticare razionalmente è delle più rare (Murri 1914).

Quasi un secolo prima un'altra voce, ancora più isolata, aveva toccato questo punto nevralgico per la crescita della società. Leopardi così annotava nello *Zibaldone*: "Certamente ci vuole il buon gusto in una nazione, ma questo dev'essere negl'individui e nella nazione intiera, e non in un'adunanza cattedratica, e legislatrice, e in una dittatura" (Leopardi 1961). Pochi decenni dopo gli fa eco il pedagogista Aristide Gabelli che denunciava la troppo profonda "lacuna che [separa] le istituzioni dai costumi" criticando lo standard educativo dell'epoca improntato a uno stile di apprendimento dogmatico e passivo (Gabelli 1969). Dunque l'istruzione è privilegio di pochi, risultato prevedibile dato lo stato disastroso delle istituzioni educative già rilevato nel 1886 dal direttore generale della pubblica istruzione in un rapporto indirizzato al ministero, condizione di arretratezza che tra l'altro viene sottolineata anche dalla stampa estera (Petacco 1970). Le intuizioni di Carlo Cattaneo, risalenti a mezzo secolo prima, sull'importanza di diffondere il sapere e di promuovere la cooperazione delle menti per stare al passo con i tempi sono rimaste lettera morta (Cattaneo 2000).

### 13.6. Istruzione elitaria e discriminazioni di genere

Così come nel Regio Esercito solo pochi sono in grado di leggere le mappe, nella società civile l'esercito delle donne è soggetto a ben più drastiche limitazioni. Nella grande maggioranza dei casi l'educazione delle donne non è contemplata e l'accesso alla lettura è ristretto a opere di carattere popolare nel senso più restrittivo del termine. Nel 1870 Gabelli stimava che la percentuale delle ragazze scolarizzate nelle province meridionali si aggirasse attorno al 3-4% (Gabelli 1969). Si tenga conto che in quegli anni tra gli emigrati italiani in America si contava il 46% di analfabeti contro il 3% riscontrabile tra gli emigrati tedeschi.

Un evento letterario, cronologicamente posteriore (1960) ma per questo ancora più indicativo, è la pubblicazione del romanzo *L'amante di Lady Chatterley* di D.H. Lawrence, pertinente come caso giudiziario e per il rilievo avuto nel minare o far traballare un assetto sociale moralistico che si reggeva su forti discriminazioni di genere e su linguaggi - e quindi strati sociali - rigorosamente separati. Rimane celebre la motivazione addotta dall'accusa per gli espliciti pregiudizi maschilisti su cui si regge: "[è questo] un libro che gradireste vedere in giro per casa? Che vorreste vedere in mano a vostra moglie, o magari alla vostra cameriera?" (Rolph 1962).

Pare che non troppo cammino fosse stato fatto da quando, nel 1723, il medico padovano Antonio Vallisneri dava alle stampe un saggio dal titolo *Se debbano ammettersi le donne allo studio delle scienze e delle arti*. Mezzo secolo dopo si innescava la cosiddetta diatriba sull'"utero pensante", scatenata da coloro che pensavano che le facoltà intellettive femminili fossero indebolite per ragioni anatomiche. Toccherà a un indiscusso conoscitore del corpo femminile, nientemeno che Giacomo Casanova, rintuzzare le teorie misogine con un ironico libello del 1772 (Casanova 2025).

Tornando agli anni del caso Murri, le donne stentavano dunque a vedersi riconosciuto il diritto all'istruzione. Alle donne dei ceti borghesi era riservato talvolta un destino diverso. Linda, in particolare, ebbe la possibilità di ricevere un'educazione (privata) ricca di letture di alto livello. Per questa ragione i libri della biblioteca paterna vennero sequestrati e schedati. Fu così che nelle arringhe dell'accusa il *Macbeth* di Shakespeare, Guy de Maupassant, Boccaccio, Fogazzaro, d'Annunzio, Balzac, Hugo, Tolstoj, Molière, Schiller, Casanova e Guerrazzi furono additati come gli ispiratori e le cause remote del delitto.

Un ancor più grande privilegio ebbe una delle figlie di Cesare Lombroso che frequentò scuole pubbliche e conseguì addirittura due lauree. Per la mag-

gioranza delle donne anche molte altre vie non erano percorribili. Ad esse era proibito diventare mastri vetrai a Murano, Amantine Dupin dovette pubblicare sotto lo pseudonimo di George Sand. Maria Caira Vitti e Camille Claudel fondarono accademie private di pittura e di scultura a Parigi dove le artiste potevano ritrarre nudi virili, cosa altrimenti proibita nelle accademie statali. Tra l'altro Maria Caira fu costretta a registrare l'accademia a nome del marito, Vitti appunto, in quanto solo agli uomini era riconosciuto il diritto di essere titolari di un'iniziativa imprenditoriale. L'Accademia di Belle Arti di Parigi aprì le porte alle allieve solo a partire dal 1897.

La ristrettezza delle prospettive sociali si riflette anche nelle invettive con le quali le donne vengono fatte segno dello stigma sociale: Berthe Morisot (moglie di Eugenie Manet, fratello di Edouard) venne pubblicamente apostrofata come "puttana". La povera Rosina fu a sua volta bollata come "prostituta", "la cagna del Murri" o "laida femmina" (Babini 2004). Questo il sentire corrente, ma se si vuole un'idea dei livelli di misoginia cui si arriva in quegli anni basta leggere la caratteriologia di Weininger, autore viennese morto suicida nel 1903, fondata sulla contrapposizione dell'ideale maschile e dell'ideale femminile. In quel contesto alla donna venivano riconosciuti solo due ruoli: quello di madre o quello di amante/prostituta (Weininger 1923). Il caso emblematico è quello della povera Else della novella di Schnitzler che, nel momento decisivo della sua esistenza, si trova davanti a questa unica e drammatica alternativa.

Le discutibili teorie di Weininger sembrano perpetuarsi in concezioni della donna ancora molto radicate e con insospettabili rigurgiti che vengono dal mondo femminile. La forza degli stereotipi è testimoniata dalla notizia del marzo 2025 che la madre di un giovane partecipante a un torneo di pallacanestro ha insultato l'arbitra della partita invitandola, manco a dirlo, a darsi alla prostituzione (Gramellini 2025).

### **13.7. Scontro di culture**

Il "bel delitto" di Bologna è anche l'occasione per rinfocolare lo scontro ideologico-politico tra ambienti clericali e laici, che vede la cultura laica e positivista sul banco degli imputati. "Tutta la vantata potenza della scienza e del dovere fine a se stesso naufraga davanti a questo abominio". Così tuona Brunetière, apologeta della cultura cattolica, il quale già nel 1895 aveva lanciato un attacco frontale alla scienza e ora non perde l'occasione di denunciare la "bancarotta della scienza" (Babini 2004). *L'Avvenire d'Italia*, seguendo le direttive dell'*Osservatore Ro-*

*mano*, pubblica un articolo in cui si fa risalire esplicitamente all'educazione laica e liberale, impartita da Augusto Murri ai propri figli, la responsabilità di avere predisposto i due giovani ad architettare e mettere in atto l'abominevole omicidio. Sotto accusa è una cultura "pagana, ossia soggetta unicamente ai capricci dell'istinto, dei temperamenti fisiologici, e quindi campo aperto a tutti i venti delle passioni" (Murri 2003).

Occorre ricordare che la battaglia ideologica tra Murri, fautore di un'istruzione laica, e il fronte cattolico era in corso già da alcuni anni. Murri dal canto suo aveva rinfacciato il fallimento dell'educazione moralizzatrice e conservatrice della Chiesa avvalendosi delle statistiche disponibili sulla criminalità e sull'affollamento delle prigioni. In un discorso del 1895 l'accademico si era schierato contro l'educazione religiosa nelle scuole e ne aveva chiesto l'abolizione, andando così ben al di là della legge Casati che già prevedeva la possibilità dell'esonero dall'insegnamento della religione cattolica.

Su posizioni analoghe Chiesa e laici si erano affrontati fin dal 1900 a proposito dell'assassinio del Re Umberto I da parte dell'anarchico Gaetano Bresci. A tema erano le cause di queste esplosioni di violenza ed è interessante vedere la ricorrenza delle giustificazioni che vengono addotte dai due schieramenti. Per l'*Osservatore Romano* il tutto è da imputare ai "malvagi [...] principii antireligiosi [...] cotanto funesti alla società" che ammorzano l'ambiente (Petacco 1970). La stampa socialista sull'*Avanti!* propende invece per responsabilità collettive: "tale turbamento, tale impressionabilità, [...] è negl'individui e nei gruppi; ed è in alto e in basso, tra gli uomini che si credon normali come tra i delinquenti. [...] I fatti che noi lamentiamo son l'espressione delittuosa del malcontento, son l'esagerazione, [...] la pazzia, rampollanti necessariamente dalla miseria materiale e morale di un popolo" (Petacco 1970).

### 13.8. Pulsioni innominabili, trasgressioni e censure

Cultura laica e cattolica alla ricerca di una spiegazione del delitto Murri si appellano a istinti e passioni incontrollate. Con maggior precisione e senza ombra di dubbio, il quotidiano cattolico *Avvenire* riconduce il fatto di sangue alla "derivazione fatale della libidine non frenata da una volontà che attinge grazia ed energia nella religione". Questa diagnosi può apparire sommaria e semplicistica ma coglie dopo tutto il gioco di due fattori antitetici che animano la vita psichica individuale, vale a dire le pulsioni e i meccanismi di censura e rimozione. Vediamo di documentarne le manifestazioni più tipiche seguendo ancora una

volta gli indizi reperibili nella lingua e nei codici che regolano l'abbigliamento. Indizi rivelatori di alienazioni, di scollamenti sociali e quindi di barriere che vengono introdotte *ex novo* o consolidate e, non da ultimo, di crisi identitarie.

Sull'onda del caso Murri si conia il neologismo "amore ancillare" che rimanda a una barriera "naturale" tra ceti sociali (Babini 2004). C'è ancora molta strada da percorrere per arrivare all'audace matrimonio misto immaginato dallo scenografo William Rose nel film *Indovina chi viene a cena*, che apparve nelle sale nel 1967, pochi mesi dopo la legalizzazione dei matrimoni interrazziali in tutti gli Stati Uniti. Da notare che se il tema era ancora controverso per la società statunitense degli anni Sessanta, l'idea di un'illecita mescolanza sopravvive come un sedimento semantico duro a estinguersi negli aggettivi "misto" e "interrazziale" in uso anche ai giorni nostri. Negli anni del caso Murri il linguaggio è un sorvegliato speciale tanto che alcuni lemmi sono addirittura interdetti alla popolazione femminile. In particolare nella Vienna *fin-de-siecle* la censura linguistica di genere conia il neologismo "die Unaussprechlichen" o consente l'uso del termine neutro "Beinkleid" (letteralmente gli "innominabili" e, rispettivamente, il "coprigamba"), surrogati introdotti per evitare che le donne menzionassero esplicitamente (e men che meno indossassero) i pantaloni (Zweig 1994). Ecco perché la governante Therese in *Autodafè* di Canetti arrossisce e si interrompe quando, leggendo ad alta voce il libro prestatole dal professor Kien, incappa nella parola "calzoni" (Canetti 1981).

Le limitazioni imposte alla libertà di espressione non riguardano solamente l'ambito linguistico ma investono altre sfere, come quelle dell'abbigliamento o delle professioni, come già si è accennato. Proprio l'abbigliamento e la sua valenza nel definire e preservare un'idea canonica della donna ci offre l'occasione per mostrare quanto queste codificazioni sociali siano persistenti nel tempo e ricorrenti.

Dobbiamo risalire al secolo XV per rintracciare un antecedente significativo di resistenza alla contaminazione dei generi. Il caso è quello di Giovanna d'Arco condannata al rogo come eretica nel 1431 (Cremisi 1977). Nell'Ordinanza Solenne di Apertura del processo si legge che Giovanna "dimentica della dignità del suo sesso, di ogni vergogna e di ogni femminile pudore, indossava, per una singolare e mostruosa depravazione, abiti insoliti, adatti solo agli uomini". Nel quinto articolo dell'atto di accusa si entra nel dettaglio: "ti sei messa una tunica corta, un giustacuore, dei calzari alti; come se non bastasse, porti i capelli tagliati alti sulle orecchie, e non è rimasto nulla sulla tua persona che riveli il sesso al quale appartieni, eccetto quello che la natura stessa ti ha conferito". La



libertà di disporre della propria acconciatura è uno dei gesti di emancipazione femminile; Sibilla Aleramo, adolescente circa dieci anni prima del caso Murri, darà una svolta alla propria vita proprio tagliandosi i capelli “alla maschio”.

Nell’ultimo quarto dell’Ottocento le convenzioni sociali imponevano alle donne abbigliamenti scomodi e complicati da indossare a causa di un’infinità di bottoni, nastri e corsetti che richiedevano l’assistenza di una cameriera per essere allacciati e stretti a dovere. La pittrice impressionista Berthe Morisot contestava in modo discreto la legislazione dell’800 che disciplinava minuziosamente l’abbigliamento femminile (con particolare attenzione ai pantaloni) dipingendo soggetti femminili con allacciature imprecise, imperfette, ben diverse da quelle impeccabili raffigurate nella ritrattistica convenzionale.

Alla luce di queste considerazioni non si può che ammirare l’audacia intellettuale di una donna che sul finire del Quattrocento immaginò, protetta dalla finzione letteraria, di trasformarsi in uomo. Si tratta di Christine de Pizane che, alla corte di Carlo V, ebbe la possibilità di assicurarsi un’istruzione di alto livello frequentando la biblioteca del Louvre, allora la più grande d’Europa, e intrattenendo relazioni con un ambiente intellettuale illuminato.

Tornando alla regolamentazione del diritto di espressione in senso stretto, negli anni alla fine dell’Ottocento Zola era considerato pornografico, Hardy era messo al bando e il romanzo *Madame Bovary* veniva proibito come immorale in Francia (Zweig 1994). Schnitzler stesso venne incriminato con l’accusa di pornografia dopo la rappresentazione della *pièce* teatrale *Girotondo* (1920-1921), reo di avere rappresentato crudamente ed esplicitamente uno stato di cose per cui il rapporto uomo-donna si riduce alla consumazione di rapporti occasionali senza eros e senza amore (Schnitzler 1983).

Sembrano esagerazioni d’altri tempi ma siamo nuovamente in presenza di un fenomeno carsico che periodicamente tocca alcune corde profonde dell’ordinamento sociale. Si consideri che nel 1960 si contavano i lemmi giudicati indecenti nel testo de *L’amante di Lady Chatterly* e si istruiva un intero processo per oltraggio al pudore. Durante le udienze, imputata la casa editrice Penguin Books, si contano le occorrenze dei vocaboli osceni di quattro lettere (“fuck”, “cunt”, ecc.). Sono i lemmi osceni che fanno la differenza tra il peccato di Madame Bovary e quello di Lady Chatterly (Rolph 1962).

### 13.9. L’Io e il suo doppio

Già abbiamo notato come nell’*Austria felix* di Zweig la prostituzione era tal-

mente diffusa da costituire un vero e proprio problema di ordine pubblico che veniva affrontato in un clima di ipocrisia e di doppiezza accuratamente celate dietro il velo del perbenismo borghese. L'omertà sulle questioni sessuali e la sessualità relegata nei bassifondi, censurata, tollerata ma rimossa, testimoniavano sia la violenza di pulsioni inconfessabili, di quella stessa libidine denunciata dall'*Avvenire*, sia l'implacabile repressione a cui erano pubblicamente sottoposte. Il caso Murri porta alla ribalta platealmente l'esistenza di un mondo interiore sconosciuto le cui dinamiche diverranno sempre più oggetto di indagine scientifica. Sono gli "anni del resto" in cui si fonda la psicoanalisi che elegge a oggetto specifico d'indagine proprio l'inconscio che è quel territorio straniero dentro il sé, un'intimità straniera o se si preferisce un'esteriorità interna, una *extimité*, secondo il neologismo introdotto dallo psicanalista Jacques Lacan (Recalcati 2007).

Si aprono allora nuove prospettive per analizzare quella libidine come manifestazione del mondo interiore dell'inconscio, mondo censurato e quindi alieno. Nell'anno 1900, Freud, con la pubblicazione de *L'interpretazione dei sogni* suggerisce che appunto il sogno è la via regia per sondare i territori sconosciuti della mente. Gli scrittori viennesi più consapevoli documentano abbondantemente la centralità del sogno e di pulsioni che non sono certo riconducibili ai travimenti di un'educazione laica, così come si pretendeva per i giovani Murri. Ad esempio Else, la protagonista della omonima novella di Schnitzler, sperimenta pulsioni e fantasie erotiche che confessa solo a se stessa.

Nella *Traumnovelle* (1925-1926) come pure nella *Novella degli scacchi* di Schnitzler ritroviamo sempre il sogno come condizione nella quale i contenuti rimossi riemergono e si fondono in un miscuglio inestricabile di sogno e quotidianità, quasi ad adombrare una osmosi continua tra la dimensione onirica e la vita cosciente.

Al di qua delle Alpi la lezione viene recepita da un sorprendente de Amicis della maturità che nel 1906-1907 scrive *Cinematografo cerebrale* (De Amicis 1995). In questo racconto breve si narrano le fantasie sessuali di cui il Cavaliere, il protagonista maschile, fa oggetto la sua giovane domestica nel corso di un breve momento di dormiveglia salvo poi risvegliarsi in preda a un senso di colpa opprimente. "Edmondo dai languori" (così Carducci in riferimento a de Amicis) fa sperimentare al protagonista l'involontarietà della memoria e un'inquietante disgregazione dell'Io: "Dunque egli non pensava a quello che voleva [...] Che cos'era [quindi] la volontà? [...] E che cos'era lui [...] che si muoveva secondo che

i suoi congegni volevano? [...] Siamo due in uno dunque? E chi è l'altro? E io...? Chi sono? Gli parve in quel momento d'esser sconosciuto a se stesso."

Se Paolo Mantegazza, attivo divulgatore e senatore, aveva ritenuto opportuno far seguire al libro deamicisiano *Cuore* il suo *Testa* per rivendicare la dignità della razionalità, qui pare che de Amicis voglia ricordarci che l'uomo è un animale a razionalità limitata che sperimenta l'esistenza di zone franche della psiche che eludono il controllo esercitato dalla ragione. Anche Ulrich, l'uomo senza qualità di Musil, si sente sdoppiato: "In quel momento gli Ulrich erano due. [...] Ma mentre l'uno [...] camminava sorridendo nella sera leggera, l'altro serrava i pugni per dolore e ira [...] Questo secondo Ulrich non aveva parole per esprimersi." Sarà poi Nietzsche in *Al di là del bene e del male* [445] a riconoscere che "dire: il soggetto "io" è condizione del predicato "penso" è una falsificazione dello stato dei fatti, *Esso* pensa". Viene sancito così il passaggio dal cartesiano "ego cogito" a "es cogitat", formula che avrà un seguito nella fenomenologia husserliana e heideggeriana. Rilke usava accenti simili facendo dire al suo *alter ego* "ho un'interiorità di cui non ho coscienza. Non so cosa vi avvenga" (Rilke 1988). Inevitabilmente lo sdoppiamento dell'Io si riverbera nella frammentazione del linguaggio. Kraus non esitava a confessare di avere il controllo del linguaggio degli altri ma di essere soggetto al proprio linguaggio "Io comando il linguaggio altrui. Il mio fa ciò che vuole di me" (Janik e Toulmin 1975).

Hofmannsthal per bocca dell'io narrante della novella *Lettera di Lord Chandos* confessa che "mi sento come se io stesso entrassi in fermentazione, e buttassi vesciche, vampe e turgori. E tutto è una sorta di febbrile pensare, ma pensare in un elemento che è più incomunicabile, più fluido, più ardente delle parole. [...] una lingua di cui non una sola parola mi è nota, una lingua in cui mi parlano le cose mute" (Hofmannsthal 2001). Qui la letteratura intuisce e anticipa quello che sarà un aspetto cardine della psicoanalisi lacaniana che introduce una nuova istanza, il grande Altro, quell'agente multiforme e onnipervasivo, del quale il linguaggio è solo una delle sfaccettature, che condiziona l'agire e il sentire di ogni soggetto, più o meno come il liquido amniotico sostiene la vita del feto (Žižek 2009).

Tra le altre manifestazioni del rimosso che bussa per affiorare alla coscienza non poteva mancare il sogno. Ancora d'Annunzio, un decennio prima, scriveva dell'esigenza che si coglieva nell'aria di forzare le convenzioni, i tabù e gli steccati sociali: "la moltitudine [che si nutre di 'letteratura narrativa' dimostra] un acuto bisogno del sogno [...] non pure nelle classi così dette intellettuali ma nelle

classi inferiori” (Cimini 2009). Il Vate dà voce a una spinta che anche gli storici dell’economia associano ai cambiamenti tumultuosi delle condizioni socio-economiche: “in un paese arretrato i processi di vasta e improvvisa industrializzazione richiedono un nuovo corso anche nella sfera emozionale” (Gerschenkron 1974).

### 13.10. Alienazioni del corpo

Un altro tassello interessante da aggiungere alla descrizione dello spirito del tempo riguarda l’alienazione del corpo. Tralasciamo la prostituzione che è la forma più ovvia e con una storia plurisecolare che richiederebbe una trattazione a parte, e ci limitiamo alle forme emergenti e quindi più rivelatrici, quelle in cui la corporeità viene a far parte dell’opera d’arte o del bel gesto che arriverà a permeare anche la vita pubblica, preparando così il terreno all’estetizzazione della politica a opera del nazi-fascismo. La corporeità entra nel gioco dell’arte e dello spettacolo con una parabola lunga che si protrae fino ai nostri giorni e che si può far cominciare almeno col primo autoritratto nudo dipinto da Dürer.

Risalendo alla fine dell’Ottocento l’esibizione del corpo ha poi tappe pionieristiche in Isadora Duncan che sfida il decoro danzando a piedi nudi, o nella questione dibattutissima se permettere alle ballerine dell’Opera di Vienna di danzare senza calze (Zweig 1994). Esemplare il caso di Leni Riefenstahl, nota sia come grande regista di alienazioni di massa nel ruolo di coreografa delle adunate oceaniche hitleriane, sia come personalmente alienata allorché danzava per i gerarchi nazisti coperta solo di gioielli. Anche in Italia si hanno le prime avvisaglie del superamento dei tabù. La prima volta è con Paola Borboni che nel 1925 compare a seno nudo nella parte di una sirenetta nella *pièce* teatrale *Alga Marina*.

Ai giorni nostri il corpo dell’artista viene mercificato e reificato in modo sempre più esplicito, come nel caso di Jackson Pollock che veniva letteralmente esibito durante la creazione dei suoi dipinti in funzione della costruzione di un’aura indispensabile ai fini commerciali (Dal Lago e Giordano 2006). Un’evoluzione rilevata nelle analisi della Arendt che, nel 1960, coglieva gli inizi di una confusione di mezzi e fini il cui corollario era appunto la reificazione della persona dell’artista (Arendt 2006). Il fenomeno viene portato all’estremo con la body art e le performance e installazioni di Marina Abramovic e di Tracey Emin.

Il tutto rientra in una trasformazione dell’attività artistica che si sta orientando verso la rappresentazione di processi piuttosto che di soggetti. Esulando

dall'ambito artistico, la reificazione dei corpi, iniziata con le più nobili intenzioni al servizio della nascente disciplina dell'anatomia nel sec. XIV, culmina nella mercificazione conclamata con l'attuale commercio di salme e di organi umani, grazie alla disponibilità delle tecnologie necessarie (Berlinguer e Garrafa 1996).

Tornando agli anni del caso Murri e calandoci nel *milieu* italiano troviamo traccia di forme di alienazione del corpo che assumono connotazioni scatologiche o si caricano di riferimenti simbolici di tipo esplicitamente sessuale. È degno di nota il ruolo di antesignano di Gabriele d'Annunzio che distribuiva souvenir alle amanti sotto forma di fazzolettini con tracce del suo sperma. Come caso di eterogenesi dei fini e come ultimo lascito del Vate alla posterità, ricordiamo che il rinvenimento di uno di questi reperti ha consentito recentemente la determinazione del DNA dello scrittore-poeta. Nel gesto di d'Annunzio si possono ravvisare connotazioni di feticismo e superomismo che avranno largo seguito in epoca fascista.

Anche il mondo dell'arte viene interessato da forme di alienazioni del corpo con una carica simbolica così dirompente. Se Segantini usava escrementi animali autentici nei suoi dipinti raffiguranti interni di stalla, Duchamp mescolava il proprio sperma ai colori mentre Piero Manzoni provocava i suoi contemporanei con le scatolette di "merda d'artista".

Da ultimo solo un cenno a quella forma più impalpabile di alienazione del corpo che è legata alla fotografia (ma anche alla cinematografia), mezzo emergente che produce "una partecipazione e insieme un'alienazione nelle nostre vite e in quelle altrui, dandoci modo di partecipare nell'atto stesso in cui rafforza l'alienazione" (Sontag 2004). Cenno doveroso considerando il sostanziale contributo di fotografia e cinema nell'ascesa dei regimi totalitari del Novecento (nazismo, fascismo e stalinismo) e quali forme potenti del *soft power* americano nel secondo dopoguerra.

Come considerazione generale ci limitiamo a osservare che, rovesciando la tesi di Walter Benjamin sulla distruzione dell'aura dell'opera d'arte (Benjamin 1991), nel caso Murri si potrebbe imputare ai mezzi di riproducibilità tecnica dell'immagine la creazione di un'aura che, come minimo veicola un messaggio non verbale quando non è funzionale ad un'azione di propaganda e di manipolazione dell'opinione pubblica. Sarebbe dunque da indagare il ruolo della documentazione fotografica nelle cronache giornalistiche e nella pubblicistica dell'epoca (Bianchi 1904) nella costruzione di un'immagine pubblica dei vari protagonisti della vicenda Murri. Non disponendo di analisi specifiche possia-

mo rifarci a un caso pressoché coevo che, interessando la sfera più critica della vita politica, dimostra con tutta evidenza l'importanza delle immagini come canale di informazione.

Il caso emblematico ci riporta ancora a Gaetano Bresci. Il giornale *Il Tempo* pubblicò una fotografia dell'anarchico mettendo involontariamente in crisi il diritto penale positivista di Cesare Lombroso, perlomeno nella riduzione popolare corrente che ne faceva poco più di una fisiognomica. Il fatto è che l'aspetto elegante e curato, e soprattutto la fisionomia regolare e non priva di un certo fascino di Bresci contraddicevano platealmente i dettami della dottrina lombrosiana la quale associava alle caratteristiche criminali del soggetto caratteri somatici rivelatori che in questo caso erano del tutto assenti. Il giornale fu sequestrato, presumibilmente per non attenuare lo stigma sociale unanime di cui era fatto segno l'anarchico. Preoccupazione non del tutto infondata considerato che escludere il caso Bresci dal novero delle manifestazioni patologiche equivaleva ad ammettere che il gesto avesse avuto motivazioni ideologiche o politiche sulle quali le autorità non desideravano attirare l'attenzione. Lo stesso Filippo Turati, che in un secondo tempo declinò l'invito a difendere Bresci, avallò la tesi "dell'insano gesto" invocando come causa probabile la microcefalia del soggetto. È però significativo che quando il quotidiano socialista *Avanti!* riportò il parere di un medico che esaminò Bresci il giorno stesso dell'attentato, parere secondo il quale il sanitario si sentì di escludere che "egli [Bresci] presenti carattere alcuno di degenerazione", l'edizione straordinaria del giornale fu sequestrata (Petacco 1970).

In definitiva si cominciava ad apprezzare il valore strumentale delle caratteristiche fisiognomiche e quindi il potere delle immagini fotografiche; un potere che qui è solo di suggestione, ma poi nel Terzo Reich deciderà tra la vita e la morte dei soggetti di razza ebraica che frequentemente venivano individuati solo in base a documentazioni fotografiche da selezionatori dotati di "colpo d'occhio da allevatori" (Müller-Hill 1989).

### **13.11. Alienazioni razziali**

Si è già detto che il caso Murri ebbe una notevole eco a livello europeo con ripercussioni sulla carriera di Augusto Murri. Vi furono però ricadute sull'immagine della comunità nazionale che riprendevano argomenti tipici della "psicologia dei popoli", in auge proprio in quegli anni (Wundt 1929), corrente di pensiero psicologico che associava etichette caratterizzanti alle diverse etnie. Un esempio nostrano si trova nell'edizione del 1932-1933 del vocabolario Zingarelli della

lingua italiana che alla voce “negro” ci informa che i tipi esemplari di questa razza hanno “pelle grossolana, statura media; [sono] vivaci, facili a imitare; bugiardi, sensuali” (Zingarelli 1933). Proprio in quegli anni nel Terzo Reich venivano istituiti uffici e ministeri preposti alla salvaguardia della razza (Müller-Hill 1989) i quali, con intenti discriminatori, perfezionavano profili delle razze o dei tipi “inferiori” fondati su criteri morfogenetici e aspetti caratteriali. È sintomatica la somiglianza del profilo dell’ebreo tipico, “sensuale, vile, pronò alla menzogna”, con la descrizione della razza “negra”. Chiudiamo il cerchio degli alienati ricordando che nella scala evolutiva rivisitata dagli ideologi e scienziati nazisti neanche le donne si classificavano molto in alto. Del resto proprio a Weininger dobbiamo le prime speculazioni sul carattere di “inferiorità” che accomunava ebrei e donne (Müller-Hill 1989).

Senza andare troppo indietro nel tempo, possiamo risalire alla prima metà dell’Ottocento per rintracciare un antecedente prossimo ai tentativi, fondati su criteri scientifici, per quanto discutibili, di stabilire una gerarchia delle razze umane. All’epoca, sulla base dello studio antropometrico della sua vasta collezione di più di 1300 crani provenienti dalle più svariate regioni del mondo, l’americano Samuel Morton era giunto alla conclusione che la razza caucasica poteva vantare una indiscutibile superiorità sulle altre razze. Pretese che, pur messe in discussione dalla rivoluzione darwiniana, non furono affatto dimenticate tanto che antisemitismo, razzismo e proibizione di matrimoni interraziali furono tutti elementi che notoriamente ebbero corso nella Germania hitleriana ma agitarono anche la società americana del secondo dopoguerra. Per tacere di pratiche eugenetiche, quali la sterilizzazione e interventi “rieducativi”, che trovarono impiego in diversi paesi europei sempre nel secondo dopoguerra.

Qui ci interessa il fatto che la discutibile gerarchia delle razze di Morton doveva conoscere ulteriori sviluppi e affinamenti, anche se sprovvisti della stessa patina di scientificità. È così che nei primi anni del Novecento si trovano molto diffusi e ben radicati pregiudizi alimentati da sensi di superiorità che disegnavano una sorta di classifica dei popoli europei in base a una scala di presunte tradizioni e nobiltà spirituali. Tanto per fare un esempio, nel 1927 uno dei massimi antropologi tedeschi alludeva “all’uomo germanico [come alla] maggiore forza trascinante della cultura occidentale” (Müller-Hill 1989).

Il caso Murri contribuisce a consolidare i pregiudizi circolanti: nel 1907 lo scrittore Heinrich Mann (il fratello di Thomas) si ispirò ai personaggi coinvolti nella vicenda bolognese per scrivere il romanzo *Zwischen den Rassen*. In questo

caso l'opera letteraria, unitamente a diversi articoli giornalistici, offrirono all'autore l'occasione per ribadire stereotipi razzisti che misero in cattiva luce l'intera "razza italica", dipinta come una comunità di individui egocentrici "mantenuti desti dal sesso [...] inabili a darsi a qualcosa di più alto [nei quali] l'istinto metafisico nasce solo come reazione al libertinaggio fisico e spirituale" (citato in (Babini 2004)). Va aggiunto che in quegli anni la "razza italica" godeva internazionalmente della triste nomea di gente sanguigna e violenta, fama alimentata dalla lunga lista di italiani autori di atti terroristici e di attentati alla vita di personalità politiche (Petacco 1970).

In Argentina c'era poi chi proclamava che "la scienza ci insegna che [...] negli italiani c'è il residuo dell'alta criminalità e del sangue". Con questi termini il criminologo e legislatore argentino Cornelio M. Gacitua commentava la vicenda del famigerato bandito pluriassassino Gaetano Godino, nato da genitori italiani e morto nel 1944 dopo aver scontato trent'anni di carcere.

Quasi nessuno è immune dalla tentazione di esprimere pregiudizi informali sugli altri popoli. Lo stesso Murri che tanto doveva alla cultura germanica ammette che i Tedeschi, per i quali nutre una certa antipatia, sono duri, rigidi e aspri. Nella pubblicistica sul delitto Murri spicca anche il libro di un autore e studioso austriaco, Karl Federn. Il libro pubblicato in tedesco nel 1907 aveva avuto ben tre edizioni e venne tradotto in italiano l'anno successivo con il titolo *La verità sul processo contro la contessa Linda Murri-Bonmartini*. Tra l'altro, per la pubblicazione presso l'editore Laterza, Federn chiese e ottenne l'intervento di Benedetto Croce. Ebbene Murri ha modo di riferire che Federn, in quanto Viennese, "ha in tasca i Tedeschi del Nord" (Babini 2004). Del fatto che gli austriaci ci tenessero a distinguersi dai tedeschi si trova traccia in una battuta che Musil mette in bocca al conte Leinsdorf - "noi non siamo prussiani" - nel mezzo di un dialogo con il protagonista Ulrich (Musil 1972).

La ruggine riemerge durante la prima guerra mondiale con i tedeschi che guardavano con sufficienza gli austriaci (Barbero 2017), ma data almeno dalla seconda metà del diciannovesimo secolo quando, nella battaglia di Sadowa, i Prussiani prevalsero sugli austriaci affermandosi come potenza dominante in area germanica. Si commenta da solo il giudizio caustico di un visitatore tedesco al primo contatto con l'ambiente musicale viennese. Bersaglio dei suoi strali è lo stesso Strauss sia come compositore di valzer che come direttore: "Africano [...] di sangue caldo, folle di vita [...] irrequieto, sgraziato e passionale [...] i suoi valzer [...] sono moderni esorcismi. Il modo in cui dirige le sue danze è tipicamente



africano: gli arti stessi non gli appartengono più quando si scatena il temporale del suo valzer [...] questo uomo nero ha nelle sue mani un potere pericoloso: quest'uomo può considerarsi fortunato che in musica si possano avere ogni sorta di pensieri, che nessuna censura potrà mai avere a che fare con i suoi valzer..." (Janik e Toulmin 1975).

### 13.12. Conclusioni

Il caso Murri ha offerto l'occasione per discutere svariati generi di alienazione, tutti appartenenti alla classe delle forme che potremmo definire "distruttive", in quanto occasione di discriminazione, disgregazione, di disuguaglianza e sfruttamento. Accanto a questi si potrebbero individuare risvolti "costruttivi" delle alienazioni ogniquale volta la distanza e le differenze che ad esse sono inevitabilmente associate promuovono un superamento, una sintesi che rinnova il modo di guardare il mondo.

Con riferimento alla situazione italiana si potrebbe dire che "la somiglianza nasce dalla differenza" (Grossman 2008), da intendersi come il fatto che la presa di coscienza di un destino comune nasce e si alimenta su un terreno di diversità. Senza dimenticare che la nascita di un sentire nazionale è in ogni caso un processo che richiede tempi lunghi, come testimonia il perdurare della "questione meridionale" tutt'altro che esaurita se, ancora alla fine del secolo scorso, Giorgio Bocca poteva parlare di "Italia disunita". Ma lo spirito critico di Pasolini avvertiva già, nel mezzo degli anni Settanta, l'affermarsi di una nuova forma di alienazione legata al declino linguistico, all'avanzare di quello che chiamava il "linguaggio delle cose", rigido, inarticolato e al limite del non verbale, che stava formando (o deformando) le nuove generazioni, estraniandole irrimediabilmente rispetto a quelle precedenti e facendone vere e proprie specie aliene (Pasolini 1976).

L'unico antidoto, continua Pasolini, è essere "un uomo di cultura [che] non può essere che estremamente anticipato o estremamente ritardato (o magari tutte e due le cose insieme [rispetto al suo tempo]". Il rimedio suggerito da Pasolini richiama molto da vicino quell'essere inattuali predicato da Nietzsche nella seconda delle sue omonime considerazioni (Nietzsche 1993). Si tratta di creare uno scarto rispetto alla contemporaneità che permette una visione più acuta e consapevole. Quello che qui più conta è che lo scarto può nascere dal confronto con l'alieno. In tal caso il contatto con il diverso mina quel clima di immobilismo sociale e culturale che si accompagna alla convinzione "che non

esista alcun'altra possibilità al di fuori di questa nostra realtà di oggi" e prelude a un possibile processo di integrazione e trasformazione che sottrae l'uomo "al paralizzante incantesimo dell'educazione del proprio tempo" e ne fa un "lottatore contro il [proprio] tempo" in grado di decidere del proprio destino (Nietzsche 1993). A ben guardare risuona qui lo stesso spirito che costituisce il nucleo del messaggio illuministico, quell'appello a uscire dallo "stato di minorità" di coloro che sono "capaci di servirsi del proprio intelletto senza la guida di un altro" (Kant 1987).

Queste considerazioni ci portano a riconoscere che Augusto Murri incarnò in modo completo l'uomo di cultura dallo spirito forte, immerso ma non succube del suo tempo, presente ma sfasato. Anticipatore, per le sue concezioni del ruolo di docente, chiamato a svolgere una funzione di formazione e non semplicemente di informazione. Cauti, nello sposare acriticamente i nuovi indirizzi della professione medica che giudicava troppo specializzati, mancanti di visione d'insieme e troppo facili a delegare la soluzione dei casi clinici alle analisi strumentali. Un anticonformista, un alieno che scelse di esserlo fino in fondo.

## Bibliografia

- Arendt, H. (2006), *Vita activa. La condizione umana*, Milano, Bompiani.
- Ascoli, G.I. (1975), *Scritti sulla questione della lingua*, Torino, Einaudi.
- Babini, V.P. (2004), *Il caso Murri. Una storia italiana*, Bologna, Il Mulino.
- Barbero, A. (2017), *Caporetto*, Bari, Laterza.
- Benjamin, W. (1991), *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, Torino, Einaudi.
- Berlinguer, G. e V. Garrafa (1996), *La merce finale. Saggio sulla compravendita di parti del corpo umano*, Milano, Baldini & Castoldi.
- Bianchi, A.G. (1904), *Autopsia di un delitto. Processo Murri-Bonmartini*, Milano, Libreria editrice Nazionale.
- Canetti, E. (1981), *Auto da fè*, Milano, Garzanti.
- Casanova, G. (2025), *Lana caprina. Epistola di un licantropo*, Roma, Elliot.
- Cattaneo, C. (2000), *Psicologia delle menti associate*, Roma, Editori Riuniti.
- Cimini, M. (2009), "Il bisogno del sogno: d'Annunzio e i contorni mediatici del fatto letterario", in *Studi Medievali e Moderni*, Anno XIII - Fascicolo II, pagg. 105-121.

- Cremisi, T. (a cura di) (1977), *Rouen 1431. Il processo di condanna di Giovanna d'Arco*, Parma, Guanda.
- Dal Lago, e S. Giordano (2006), *Mercanti d'aura. Logiche dell'arte contemporanea*, Bologna, Il Mulino.
- De Amicis, E. (1995), *Cinematografo cerebrale*, Roma, Salerno Editrice.
- Debord, G. (2008), *La società dello spettacolo*, Bolsena, Massari.
- Gabelli, A. (1969), *L'istruzione e l'educazione in Italia*, Firenze, La Nuova Italia.
- Gerschenkron, A. (1974), *Il problema storico dell'arretratezza economica*, Torino, Einaudi.
- Gramellini, M. (2025), "Alice nel paese degli insulti", in *Corriere della Sera*, p. 1, 11 Marzo.
- Grossman, V. (2008), *Vita e destino*, Milano, Adelphi.
- Hofmannsthal, (von) H. (2001), *Lettera di Lord Chandos*, Milano, Rizzoli.
- Janik, A. e S. Toulmin (1975), *La grande Vienna. La formazione di Wittgenstein nella Vienna di Schönberg, di Musil, di Kokoschka, del dottor Freud e di Francesco Giuseppe*, Milano, Garzanti.
- Kant, I. (1987), *Che cos'è l'Illuminismo*, Roma, Editori Riuniti.
- Kraus, K. (1994), *La fine del mondo. Per opera della magia nera*, Firenze, Shakespeare and Company.
- Leopardi, G. (1961), *Zibaldone di pensieri*, Milano, Mondadori.
- Marx, K. (1974), *Il capitale*, Prefazione alla prima edizione, Volume 1, Roma, Editori Riuniti.
- Marx, K. (2018), *Scritti sull'alienazione*, a cura di M. Musto, Roma, Donzelli.
- Marx, K. e F. Engels (1848), *Manifesto del Partito Comunista*. [[https://www.centrogramsci.it/classici/pdf/manifesto\\_marx-engels.pdf](https://www.centrogramsci.it/classici/pdf/manifesto_marx-engels.pdf)]
- Müller-Hill, B. (1989), *Scienza di morte. L'eliminazione degli Ebrei, degli Zingari e dei malati di mente 1933-1945*, Pisa, ETS Editrice.
- Murri, A. (1914), *Il medico pratico*, Bologna, Zanichelli.
- Murri, A. (2003), *Il cammino del vero. Lezioni di clinica medica*, a cura di M. Veglia, Roma, Carocci.
- Musil, R. (1972), *L'uomo senza qualità*, Torino, Einaudi.
- Nietzsche, F.W. (1993), *Considerazioni inattuali*, Roma, Newton Compton.
- Pasolini, P.P. (1976), *Lettere luterane*, Torino, Einaudi.
- Petacco, A. (1970), *L'anarchico che venne dall'America*, appendice a cura di Fruttero C. e F. Lucentini, Milano, Mondadori.
- Recalcati, M. (2007), *Elogio dell'inconscio. Dodici argomenti in difesa della*

- psicoanalisi*, Milano, Bruno Mondadori.
- Rilke, R.M. (1988), *I quaderni di Malte L. Brigge*, Milano, Mondadori.
- Rolph, C.H. (1962), *Processo a Lady Chatterly*, Milano, Longanesi.
- Schiavi, G. (2024), *Un genio all'opera. Luigi Illica, una vita da Bobème*, Milano, Francesco Brioschi Editore.
- Schnitzler, A. (1983), *Girotondo*, Torino, Einaudi.
- Schnitzler, A. (1994), *La signorina Else*, Milano, Mondadori.
- Schrödinger, E. (1992), *Physique quantique et représentation du monde*, Paris, Éditions du Seuil.
- Silone, I. (1988), *Fontamara*, Milano, Mondadori.
- Sontag, S. (2004), *Sulla fotografia*, Torino, Einaudi.
- Weininger, O. (1923), *Intorno alle cose supreme*, Torino, Fratelli Bocca Editori.
- Wittgenstein, L. (1978), *Della certezza. L'analisi filosofica del senso comune*, Torino, Einaudi.
- Wundt, G. (1929), *Elementi di psicologia dei popoli. Lineamenti di una storia psicologica dell'evoluzione dell'umanità*, Torino, Fratelli Bocca Editori.
- Zingarelli, N. (1933), *Vocabolario della lingua italiana*, Nuova edizione (V) interamente riveduta, Milano, Ditta Bietti & Reggiano, Anno XI.
- Žižek, S. (2009), *Leggere Lacan*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Zweig, S. (1994), *Il mondo di ieri*, Milano, Mondadori.

## 14. EXTRAMONDI AMERICANI: L'AREA 51

Mario Baldari

### Abstract

When one talks about Area 51, one immediately thinks of the desert, or of conspiracy theories, and – obviously – UFO sightings. That is not my intention. This article aims to address the topic from a historical and political perspective, focusing on post-war and post-atomic dynamics, on the relationship between secret services and scientific-technological experimentation, and also focussing on the US government's creation of false pretexts in order to increase its military dominance, or at least attempt to do so (see the Vietnam War and the invasion of Iraq).

L'Area 51 è uno dei luoghi segreti, quasi leggendari, della storia americana recente. Su di essa sono nate narrazioni e teorie della cospirazione, ma tutto sembra partire dalle stelle della bandiera statunitense (detta anche *Stars and Stripes*, cioè stelle e strisce, indicanti (dopo l'annessione dell'Alaska e delle Hawaii nel 1959) i 50 stati dell'Unione. Alessandra Calanchi, nel suo libro *Marziani a stelle e strisce*, ricorda che "51° stato" è un modo di riferirsi a un ipotetico stato supplementare degli USA a indicare un'eccessiva americanizzazione o influenza statunitense percepita come negativa. L'Area 51 sarebbe quindi il 51° stato americano, una terra di nessuno controllata dai servizi segreti, intorno alla quale sono nati nel corso degli anni ogni sorta di teorie del complotto e racconti più o meno fantasiosi. Uno dei soprannomi dell'Area 51 è poi "Dreamland", una denominazione che nasce in ambito letterario, ovvero dall'omonima poesia di Edgar Allan Poe in cui un viaggiatore passa attraverso un luogo, ma è come se non lo vedesse.

L'Area 51 si trova in Nevada, ma per rigore storico è meglio se iniziamo dal New Mexico, citando l'episodio che avvenne la notte del 2 luglio 1947, noto alle cronache come "Incidente di Roswell". Quella notte nel New Mexico, e precisamente nelle vicinanze della cittadina di Corona, nella contea di Chaves di cui Roswell è il capoluogo, cadde uno strano oggetto volante a forma circolare e dopo lo schianto, a dire di alcuni testimoni oculari, successivamente invitati a tacere, nelle vicinanze del velivolo c'erano degli esseri umanoidi con il corpo di bambino e con la testa molto grande rispetto al corpo.

Nel giro di pochi minuti dopo lo schianto l'oggetto volante fu prima circondato da agenti locali che impedirono a chiunque di avvicinarsi, e subito

dopo prelevato da personale dei servizi segreti e da reparti militari. Tale episodio diede inizio all'ipotesi che si trattasse di un'astronave proveniente da altri mondi, con le conseguenti paure di invasione immediata del pianeta. La prima notizia ufficiale di tale evento fu diramata il giorno 8 luglio con un comunicato stampa dall'Ufficio della Roswell Army Air Field del New Mexico in cui veniva comunicato che personale militare di quel campo aveva recuperato i resti di un UFO (oggetto volante non identificato). Il giorno seguente, l'Aeronautica smentì la notizia affermando che il personale della RAAF aveva recuperato i resti di un pallone sonda e non di un disco volante. Le autorità americane riuscirono a tranquillizzare tutti affermando e dimostrando che in realtà si trattava di una sonda utilizzata a scopo meteorologico della quale era stato perso il controllo. Per alcuni anni tale rassicurazione fu presa per buona, fino a quando la vicenda non fu messa in relazione a ripetuti avvistamenti da parte di piloti civili di oggetti volanti non identificati che solcavano i cieli ad altezze e velocità incredibili. Nacquero dei comitati di ufologi che si occuparono, a loro dire, scientificamente dell'argomento – ma, ovviamente, senza mai giungere ad alcun risultato. A tali comitati partecipavano anche agenti dei servizi che erano tra i sostenitori dell'esistenza di oggetti volanti non identificati, pur senza esprimersi sulla loro possibile provenienza aliena.

Nel 1997, a seguito delle indagini di una apposita commissione, fu dichiarato che quell'oggetto volante non era una sonda meteorologica ma un velivolo spia utilizzato in un progetto per la captazione di esperimenti nucleari. In quello stesso anno, dopo che l'evento di 50 anni prima era ritornato di attualità, ebbe inizio una serie di racconti per ragazzi dal titolo *Roswell Hight* (l'autrice era Melinda Metz) che narrava di un gruppo di extraterrestri che vivono a Roswell. Tali racconti nel 1999 ispirarono poi una serie televisiva che proseguì per alcuni anni.

L'area 51 (ufficialmente Homey Airport, che è il nome associato al codice ICAO KXTA, come fosse un qualsiasi aeroporto) attira continuamente migliaia di turisti da tutto il mondo che arrivano lì nella convinzione o nella speranza di poter vedere qualche astronave – o magari anche qualche alieno – arrivati dallo spazio. Come in tutti i luoghi frequentati da molte persone, anche intorno all'AREA 51 si sono sviluppate varie attività commerciali e di ristorazione ed è nato anche un museo dove sono esposte le cose più strane provenienti dallo spazio o, semplicemente, da qualche set cinematografico. Naturalmente anche i tour operator offrono viaggi organizzati verso quell'area nella quale, però, è

tuttora assolutamente vietato l'accesso a chiunque non sia munito di valida autorizzazione. I tour si concludono con la visita delle recinzioni esterne dell'area e una tappa nei ristoranti e musei.

Ma per quale motivo quell'area, situata nel deserto del Nevada, circa 200 miglia a nord est di Las Vegas, è da tanti anni considerata un punto fondamentale in relazione agli UFO e agli extraterrestri se non addirittura il luogo dove sono o sono stati tenuti segregati dei soggetti provenienti da altri mondi? La mitizzazione dell'area quale luogo dove sarebbero stati detenuti e studiati esseri provenienti da altri mondi è stata agevolata dall'abituale tendenza degli americani a inventare o nascondere eventi e circostanze all'unico scopo portare avanti le loro politiche di dominio del pianeta a qualsiasi costo purché l'intervento sia finalizzato al proprio interesse. Infatti non si fecero scrupoli a distruggere con le bombe atomiche Hiroshima e Nagasaki pur di far vedere a Stalin quale fosse la capacità distruttiva dei loro armamenti nucleari derivati dal progetto Manhattan, denominato in codice Sigma One (S1), e fecero questo con la falsa motivazione che le due bombe avevano risparmiato sacrifici e numerose perdite alle truppe americane. Falsa poiché i giapponesi avevano già, come si è poi saputo, offerto la resa incondizionata.

Si potrebbero fare molti esempi di motivazioni false utilizzate allo scopo di aumentare il proprio dominio militare o quantomeno tentare di farlo, ma ne bastano due: la guerra in Vietnam e l'invasione dell'Iraq. Per iniziare la prima fu utilizzato il pretesto di un mai avvenuto attacco da parte del Vietnam del Nord contro due navi militari americane nel Golfo del Tonchino. L'intervento in Vietnam costò la vita a un milione e 800.000 militari vietnamiti e a 58.000 militari USA. Delle vittime civili non si hanno numeri certi, ma le cifre ipotizzate sono tra 500.000 e 2.000.000. Sappiamo tutti come finì. Per l'Iraq fu utilizzato invece il pretesto del possesso, da parte di Saddam Hussein, di armi chimiche di distruzione di massa denunciato nel corso di un intervento al Consiglio di Sicurezza delle Nazioni Unite durante il quale Colin Powell, Segretario di Stato USA, agitò ripetutamente una fialetta contenente una polvere bianca (a suo dire antrace, di cui asseriva la presenza in notevole quantità in quel paese). Poco tempo dopo l'Iraq fu invaso. Fu lo stesso Powell che successivamente ammise di aver detto una falsità. Intanto c'erano state decine di migliaia di morti e tutte le atrocità commesse dai soldati USA. Infatti, nel 2010 tramite il sito WikiLeaks furono rivelati i cosiddetti Registri della Guerra in Iraq, dai quali emerse l'uso sistematico della tortura da parte degli invasori e il numero esatto di vittime, oltre 100.000 la

maggior parte delle quali civili. Naturalmente ci furono notevoli perdite anche tra le forze occupanti, tra cui 25 italiani vittime di attentati (il più grave quello di Nassiriya.)

L'esistenza dell'Area 51 è stata ripetutamente negata dall'Amministrazione degli Stati Uniti fino al 1995, quando il presidente in carica Bill Clinton ammise l'esistenza di tale area senza altro aggiungere. Solo 14 anni dopo, nel 2009, fu declassificata parte dei documenti riservati e alcuni funzionari furono autorizzati a rendere dichiarazioni sulle loro attività. Partendo dai documenti resi disponibili e intervistando alcuni funzionari e soggetti dei quali era stata rivelata l'identità, la giornalista americana Annie Jacobsen è riuscita a ricostruire alcune vicende riportandole nel suo libro dedicato all'Area 51. Ovviamente non sappiamo se quanto letto e sentito dalla Jacobsen sia la verità ma, al momento, appare essere la versione più attendibile per il semplice motivo che a ogni citazione di documenti esaminati o di persone intervistate corrisponde una nota nella quale sono riportati tutti i riferimenti. Certo è che, se i documenti esaminati non fossero autentici e le persone intervistate non avessero detto la verità, dovremmo fare riferimento soltanto ai "si dice che" che sono tanti.

Il nome ufficiale della zona militare sperimentale nota come Area 51 era Nevada Test Site – 51. Era/è un'area situata all'interno di una vasta zona operativa poco più grande della Lombardia appartenente alla Nellis Air Force Base ed esattamente nei pressi del Groom Lake (il letto di un lago asciutto salato) gestita come un reparto distaccato della Air Force Flight Test la cui missione consiste(-va) nel condurre test e valutazioni su sistemi aerei, spaziali e di cyberspazio per fornire ai vertici dell'aeronautica militare americana informazioni accurate, oggettive e tempestive. Ma qual è il motivo per cui questa area è messa in relazione con gli extraterrestri?

Per rispondere a questa domanda è necessario fare un passo indietro e ritornare al 1945, precisamente alla fine del secondo conflitto mondiale, quando le due maggiori potenze vincitrici si adoperarono per conquistare il bottino di guerra, cioè accaparrarsi il maggior numero possibile di scienziati e tecnici che fino a poco tempo prima si erano adoperati per progettare e costruire le micidiali armi che Hitler utilizzava per terrorizzare e tentare di mettere in ginocchio la Gran Bretagna: in particolare il missile V1 detta la bomba volante, precursore di tutti i missili balistici e, successivamente il V2 – un vero missile balistico – e il V3 che era altra cosa trattandosi di un mega cannone progettato per sparare su Londra, dalla costa francese, granate da 60 kg.



Tra gli scienziati nazisti che furono portati negli Stati Uniti c'era l'ideatore e progettista del missile V2, colui che, 24 anni dopo la fine della guerra e dopo aver guidato tutto il programma di progettazione e sviluppo del vettore Saturno V, fece sì che si realizzasse la promessa di John Kennedy fatta agli americani nel 1961, dopo che l'Unione Sovietica aveva per prima mandato in orbita e fatto rientrare una navicella Vostok con a bordo l'astronauta Yuri Gagarin. Si trattava di Wernher von Braun, ingegnere e ricercatore tedesco di origini polacche, già maggiore delle SS, il quale continuò a occuparsi della realizzazione di missili a scopo bellico. Fu sua la costruzione del missile Redstone, il primo che nel 1958 portò nella stratosfera le bombe termonucleari denominate Teak e Orange, della potenza di 3,8 megatoni, fatte esplodere sopra un atollo delle Hawaii. Lo stesso von Braun rimase talmente scioccato dalla prima esplosione che se ne andò dall'isola prima del secondo test. Naturalmente anche lo sviluppo della tecnologia sovietica era stato possibile grazie allo sfruttamento delle capacità tecniche e scientifiche degli ex nemici tedeschi i quali, analogamente ai colleghi divenuti americani, avevano consentito dei grossi passi avanti nell'industria aerea ed aerospaziale.

La denominazione di Area 51 potrebbe derivare dall'anno in cui quella zona del Nevada, sulla quale esistevano in passato numerose miniere e villaggi abbandonati dai minatori, divenne operativa e quindi strutturata per il perfezionamento e la sperimentazione di nuovi velivoli nella massima segretezza. Era assolutamente necessario per l'Amministrazione statunitense operare in modo tale da non consentire l'uscita di notizie sulle attività svolte all'interno della base per ridurre a zero la possibilità che le stesse arrivassero a fonti sovietiche, ormai il pericolo maggiore arrivava da quella parte ed era necessario spiare il nemico ed impedire di essere spiati. La gestione di tutte le operazioni di spionaggio e controspionaggio, naturalmente, era competenza della CIA (Central Intelligence Agency) che da poco tempo era subentrata all'OSS (Office of Strategic Service).

Ritornando all'Area 51, in tale sito, dopo che erano state preparate le strutture per accogliere il personale e tutto ciò che era necessario per le attività sperimentali, fu trasferito tutto il materiale raccolto a Roswell. Naturalmente occorreva un'accurata selezione per scegliere il personale necessario alle varie attività, a iniziare dalla vigilanza esterna e interna. La CIA non aveva problemi a trovare persone adatte alle future attività: era sicuramente in possesso dei fascicoli personali di tutti i militari reduci dalla seconda guerra mondiale e di tutti coloro che, lavorando negli uffici pubblici o nelle università, nonché nelle aziende ad alta tecnologia, potevano essere utili al progetto. Ovviamente, dopo averli indi-

viduati, i soggetti venivano sottoposti a verifiche sul loro stile di vita, ambiente familiare, frequentazioni, insomma tutto ciò che serviva per avere un quadro completo delle persone; e solo dopo una valutazione positiva l'interessato veniva contattato con l'offerta di un nuovo lavoro molto ben retribuito, con obbligo di trasferimento della eventuale famiglia. Concluso l'accordo, l'interessato doveva trasferirsi in una località che gli veniva indicata, e ogni lunedì mattina si doveva recare presso il locale aeroporto e da lì condotto presso il luogo di lavoro a Groom Lake, dal quale il venerdì pomeriggio veniva riportato all'aeroporto della città di residenza. A nessuno, nemmeno ai familiari, poteva dire dove lavorava e cosa faceva. La CIA aveva scelto di gestire in tale maniera il personale, tenendolo lontano dall'area di lavoro e quindi impossibilitato ad avere contatti con persone locali, al fine di eliminare il rischio di qualsiasi minima diffusione di notizie riguardanti le attività svolte all'interno. Inoltre, in tal modo, gli operatori della base non erano nemmeno in grado di indicare dove la stessa fosse ubicata. Segreto assoluto... si può immaginare la fine che faceva chi era sospettato di violazione.

L'attività nell'area aveva due diverse direzioni. Da un lato venivano sperimentate con esplosioni sotterranee le nuove bombe termonucleari, molto più potenti di quelle utilizzate sul Giappone (alcune stime riportano circa 750 esperimenti di quel genere). Dall'altro, dovevano essere provati e collaudati velivoli di nuova concezione, capaci di volare oltre i 20mila metri di quota, per essere fuori dalla portata dei caccia e dei missili terra-aria sovietici, e avere una lunga autonomia. L'obiettivo da raggiungere con tali aerei era l'effettuazione di rilievi fotografici sul territorio dell'Unione Sovietica per cercare di individuare siti nei quali si lavorava sulle bombe atomiche. Era il progetto da cui derivò l'aereo U2 realizzato dalla Lockheed. Un aereo leggerissimo con grande apertura alare dotato di sistema di autodistruzione totale per impedire qualsiasi verifica in caso di caduta in mano nemica. Per collaudare e pilotare un aereo del genere furono valutati, scelti e contattati i più bravi piloti dell'aviazione militare. Coloro che diedero la disponibilità sapevano a quali rischi andavano incontro. I primi voli di collaudo, infatti, crearono vari problemi e alcuni finirono in disastri.

Interessante è anche la parte relativa al reclutamento dei piloti. Secondo la versione fornita da Tony Bevacqua, giovanissimo e bravissimo pilota, un giorno sparì Francis Gary Powers, suo compagno di stanza nel campo volo dove era in servizio, e nessuno dei colleghi o superiori era in grado o poteva dire la fine che avesse fatto. Solo pochi mesi dopo la stessa cosa capitò a lui stesso. Infatti, era stato contattato da un capo squadriglia che gli aveva proposto un lavoro parti-

colare ad alto rischio. Accettò e lasciò immediatamente la base senza contattare o avvisare colleghi o superiori. La prima operazione che gli fecero fare fu la visita presso una fabbrica di biancheria intima femminile. Dovette attraversare dei capannoni dove erano al lavoro cucitrici addette alla preparazione di reggiseni e mutandine, fino ad arrivare in un piccolo locale separato da tutto il resto dove gli furono prese in maniera molto precisa le misure per una tuta; e mentre gli addetti effettuavano l'operazione, gli ripetevano continuamente che, per non rischiare la vita, avrebbe dovuto mantenere il peso di quel momento. Capì che i suoi voli futuri sarebbero stati a quote altissime. Anche il confezionamento delle tute di volo veniva effettuato nella massima segretezza.

L'aereo fu perfezionato e reso operativo. Non aveva segni o distintivi che facessero riferimento agli Stati Uniti e i piloti non indossavano abbigliamento militare; inoltre, gli stessi, a loro discrezione, erano forniti di uno spillo avvelenato per suicidarsi in caso di cattura. Ogni volo doveva essere preventivamente autorizzato dal Presidente in persona. Il primo volo di ricognizione fu effettuato il 4 luglio 1956 dal pilota Harvey Stockman. Quel giorno gli USA celebravano, come tutti gli anni, l'anniversario dell'Indipendenza e avevano invitato a partecipare ai festeggiamenti presso la loro ambasciata di Mosca il segretario del PCUS Nikita Chruscev. Quando questi venne informato della violazione dello spazio aereo (i radar avevano individuato il ricognitore), oltre a infuriarsi per la violazione delle norme internazionali sugli spazi aerei, prese la vicenda come un'offesa personale fattagli mentre era ospite di coloro che lo stavano oltraggiando. Non fu creato un caso internazionale per non mettere allo scoperto la vulnerabilità dello spazio aereo sovietico, però Chruscev inviò una nota molto dura a Eisenhower rimarcando il particolare che la violazione era avvenuta durante la festa alla quale era stato invitato. Eisenhower, a sua volta, dovette scusarsi per la violazione anche se affermò che non si era trattato di un atto ostile ma era una semplice sonda meteo della quale era stato perso il controllo.

Per un po' di tempo la funzione di ricognizione dell'U-2 fu svolta egregiamente. Pur rilevandolo con i radar, i sovietici non erano in grado di abbatterlo, e la CIA ebbe la possibilità, visionando migliaia di riprese fotografiche, di individuare i siti dove venivano costruite le bombe nucleari, individuare un cosmodromo, controllare cantieri navali e quant'altro di interesse. Ma anche la tecnologia sovietica faceva progressi, con la messa punto di missili in grado di colpire un bersaglio che volava a quote anche superiori a 20 mila metri. Nell'ambito delle attività di ricognizione fotografica, la CIA aveva programmato un volo U2

di 7.000 chilometri dal Pakistan alla Norvegia con sorvolo di 5.500 chilometri di territorio sovietico. L'operazione fu programmata per il 29 aprile 1960, ma per le condizioni meteo avverse fu spostata al 1° maggio (giorno di festa nazionale in Unione Sovietica). L'incarico fu affidato al capitano Francis Gary Powers, espertissimo pilota che aveva già effettuato decine di missioni violando lo spazio aereo sovietico. La missione fu un disastro: poco dopo l'ingresso nello spazio sovietico l'aereo fu intercettato dai radar e gli furono mandati contro vari MIG che non erano in grado di raggiungere i 20.000 metri, per cui furono fatti allontanare. Powers pensò di averla scampata come le altre volte, ma dalle basi sovietiche erano partiti vari missili terra-aria, uno dei quali troncò di netto la coda dell'U2 e il velivolo iniziò una caduta in avvistamento verticale che causò anche il distacco delle ali. Al pilota non fu possibile attivare l'autodistruzione del velivolo né attivare l'espulsione del seggiolino, ma egli riuscì a uscire dall'abitacolo e scendere con il paracadute. Ovviamente fu catturato e condannato quale spia a vari anni carcere e lavori forzati. La vicenda di Powers finì bene per il pilota nel 1962, quando venne scambiato con un'altra spia catturata negli USA. Lo scambio avrebbe ispirato il film *Il ponte delle spie*.

Il programma U-2 su territorio sovietico fu sospeso, ma proseguì con ricognizioni su Cuba e fu nel corso di tali osservazioni che la CIA individuò i siti dove l'Unione Sovietica stava operando per installare basi missilistiche. Dopo il fallimento dell'Operazione denominata Baia dei Porci, gli USA erano allarmati dalla alleanza tra la Cuba di Fidel Castro e l'Unione Sovietica per cui avevano intensificato i controlli al fine di evitare di avere a poche decine di chilometri dalla loro costa batterie di missili, anche nucleari, pronti a colpire. L'unione Sovietica intendeva prendere le contromisure dopo che gli USA avevano installato analoghe batterie in territorio turco. Sappiamo tutti che fu sfiorata una nuova guerra mondiale. Gli U-2 negli anni successivi hanno operato su tutto il mondo; tanti sono stati abbattuti in Cina, e le ultime versioni ancora volano nei cieli. Negli anni Sessanta poi ci fu un'altra famosa guerra in cui furono coinvolti gli Stati Uniti: la guerra del Vietnam. Nel corso di tale guerra i piloti americani facevano fatica a vincere i combattimenti aerei quando si imbattevano nei MIG 21 di produzione sovietica. Le statistiche davano un rapporto di aerei americani abbattuti dai vietnamiti (secondo la narrazione americana, pilotati dagli stessi russi) superiore a quello dei precedenti conflitti, per cui era necessario per l'aviazione americana avere la disponibilità di un MIG 21 integro per studiarne le caratteristiche tecniche.

L'Area 51 era sicuramente attrezzata per applicare conoscenze scientifiche e tecniche per creare oggetti molto avanzati e sofisticati, ma lo era anche nell'applicazione dell'ingegneria inversa. Non sarebbe stato difficile smontare un prodotto realizzato da qualcun altro e capire come fosse stato costruito e/o di quali parti fosse composto. C'era quindi assoluta necessità di entrare in possesso di un MIG 21. Tale aereo era in dotazione alle aviazioni di vari paesi del Medio Oriente – Egitto, Iraq, Siria – e il Mossad, che pure aveva interesse a scoprire i segreti dei MIG, aveva tentato tramite agenti in Egitto di avvicinare qualche pilota egiziano per convincerlo alla diserzione lasciando il paese con un caccia. L'operazione non ebbe successo, gli agenti furono scoperti e furono impiccati in pubblico insieme a coloro che furono ritenuto complici. Sempre il Mossad, ascoltando le conversazioni dei piloti dei paesi dell'area mediorientale, ne aveva individuato uno che esternava delle perplessità in merito ai bombardamenti che venivano effettuati sui curdi. Era il colonnello dell'aviazione siriana Munir Redfa, di religione cristiana. In un'occasione in cui Redfa si trovava in missione a Bagdad fu avvicinato da una bellissima donna, agente del Mossad, la quale ebbe la conferma della situazione di disagio nella quale versava il colonnello e propose di cambiare vita a lui e alla sua famiglia. Gli fu quindi offerta la somma di un milione di dollari, l'espatrio della famiglia, il cambio di identità e quant'altro necessario per la vita futura. In cambio avrebbe dovuto pilotare un MIG 21 fino al territorio dello stato di Israele. Il patto fu stabilito, fu concordato il piano di volo per evitare l'intercettazione e l'abbattimento, trasferiti i parenti a Londra con il pretesto di particolari cure specialistiche, e nel mese di agosto del 1966, partendo dal sud dell'Iraq e volando radente per sfuggire ai radar, riuscì ad atterrare in un aeroporto nel deserto del Negev scortato dai caccia israeliani. Gli esperti israeliani effettuarono tutti gli accertamenti e verifiche possibili sul velivolo e dopo lo consegnarono agli americani che lo portarono all'Area 51. Con l'applicazione dell'ingegneria inversa scoprirono i motivi per cui quei caccia riuscivano a vincere i duelli aerei. La prima cosa che emerse fu una estrema maneggevolezza nelle manovre di pilotaggio con un raggio di virata pari a circa la metà dei migliori caccia americani, e questo dava un grande vantaggio sia quando ingaggiavano un combattimento aereo sia nelle occasioni in cui venivano intercettati dalla contraerea riuscendo a evitare l'impatto con i missili terra-aria.

La scoperta portò ovviamente ad una riprogettazione ed aggiornamento dei caccia bombardieri americani ed anche ad un diverso addestramento dei piloti e fu per questo motivo che venne creato un nuovo programma addestrativo

presso la United States Navy Fighter Weapons School in California e il corso prese il nome di Top Gun. Successivamente gli USA riuscirono a ottenere, tramite nuovi alleati che in precedenza li avevano legittimamente acquistati dall'Unione Sovietica, altri MIG di diverse tipologie e anche uno della tipologia 23, l'ultimo della serie. In merito a quest'ultimo caccia bombardiere si verificò anche una strana vicenda che finì in tragedia. Mentre l'aereo era nell'area 51, il 26 aprile 1984, si presentò sul posto il generale Robert Bond degli alti livelli dell'aeronautica e autorizzato a frequentare l'area, vecchio pilota di caccia con alle spalle centinaia di missioni in Corea e Vietnam, che pretese di fare un volo con quel velivolo che tanto ammirava. Gli esperti tentarono in tutti i modi di dissuaderlo poiché erano necessari giorni di addestramento da parte di chi ne aveva studiato le caratteristiche, ma non ci furono ragioni. Dopo essersi messo ai comandi egli accettò di avere alcune veloci informazioni da un addestratore e prese il volo. Mentre volava alla velocità di mach 2,5 effettuò una comunicazione radio "Devo lanciarmi, sono fuori controllo". L'aereo andò in avvitamento e precipitò mentre il generale riuscì a farsi espellere, ma nell'operazione il sottogola del casco gli ruppe l'osso del collo. Dall'incidente che vide coinvolto il generale Bond nacquero seri problemi poiché c'era il rischio che venisse alla luce tutto il sistema che coinvolgeva l'area 51 e quindi di tutti i programmi in corso. Inoltre, contrariamente agli incidenti nei quali erano vittime piloti collaudatori (il rischio era connesso all'attività), non fu facile spiegare come mai un alto generale dell'aviazione fosse deceduto a seguito di un incidente mentre pilotava un MIG 23. Per evitare indagini giornalistiche che avrebbero potuto attivare un'inchiesta federale e la conseguente conoscibilità di tutti i programmi in corso, il Pentagono decise di rendere pubblico il programma relativo ai MIG dichiarando di averli ricevuti da paesi amici del Medio ed Estremo Oriente per non creare problemi diplomatici agli alleati, ma il giornalista Fred Hoffman dell'Associated Press riuscì a sapere e pubblicare l'effettiva provenienza dall'Egitto del velivolo distrutto dal generale.

L'Area 51 fu utilizzata anche per la simulazione di un incidente nucleare determinato dalla caduta di un aereo, quindi non una esplosione sotterranea ma in superficie con una bomba al plutonio. Informazioni su tale esperimento le ha fornite Richard Mingus, uno dei sorveglianti della base. È interessante anche il racconto che Mingus fa sul suo reclutamento. Faceva il cameriere nel ristorante di un lussuoso albergo, ma aveva bisogno di un lavoro maggiormente retribuito per pagare i debiti che aveva contratto per le cure cui era stata sottoposta la mo-

glie. Venne a sapere che reclutavano guardiani e che offrivano un'ottima retribuzione e lui si presentò alla selezione. Appena dichiarò di essere un veterano della guerra di Corea congedato con onore gli fecero saltare tutte le fasi preliminari e, verificate le sue attitudini e capacità, gli fu offerto un lavoro con un stipendio più del doppio di quello da cameriere con l'aggiunta di una ottima copertura sanitaria... ma non gli dissero cosa avrebbe dovuto fare. Gli fu garantito che dopo qualche mese, il tempo per ottenere l'autorizzazione top secret, avrebbe iniziato a lavorare. Richard Mingus stava per diventare una delle prime guardie della sicurezza della Federal Services assegnate all'Area 51 e il primo test nucleare per il quale gli avrebbero chiesto di lavorare sarebbe stato il progetto per la prima "bomba sporca" dell'America.

Per testare le nuove armi nucleari, fino agli anni Cinquanta gli USA avevano utilizzato alcuni atolli delle isole Marshall nell'oceano Pacifico, con tutti i problemi connessi con il trasporto per migliaia di chilometri degli ordigni, di tutto il materiale necessario e di tutti i fisici e tecnici che seguivano le operazioni. Il Nevada, con i suoi deserti, era invece il posto ideale anche perché molte aree, di proprietà federale, erano state utilizzate quali poligoni per bersagli dei piloti di caccia in addestramento e si prestavano per i nuovi utilizzi nucleari. Mingus fu assegnato alla vigilanza dell'area Delta, denominazione interna dell'Area 51, e scoprì come tutto funzionasse secondo protocolli d'informazione top secret tanto che nemmeno il sergente suo diretto superiore era autorizzato a recarsi nella zona Delta né a sapere cosa facesse il subordinato. La regola principale per gli operatori della base era che ognuno doveva sapere solo ciò che era strettamente necessario, alla quale seguiva altra regola fondamentale: "Quello che vieni a sapere qui non farlo uscire da qui". Quando squillava il telefono la risposta doveva essere "Trentadue Trentadue" e all'interno nessuno manteneva il proprio nome ma tutti utilizzavano soprannomi: le vere identità erano sconosciute.

Nemmeno gli scienziati addetti all'esperimento nucleare avevano idea di quello che sarebbe successo: l'unica certezza era che la testata avrebbe rilasciato particelle di plutonio che, se inalate e insinuate nei polmoni, potevano uccidere un essere umano con una minima quantità pari a un milionesimo di grammo; e la prova era da effettuarsi simulando l'incidente su un centro abitato. Doveva essere tutto predisposto per verificare come avrebbe reagito la superficie di una città. Di conseguenza, nella zona interessata furono costruiti pezzi di strada, marciapiedi, blocchi di cemento a simulare fabbricati, e disseminati veicoli di tutti i tipi mentre nell'aria a varie altezze erano posizionati palloni per la raccolta

di campioni di aria. Non potevano mancare gli animali: infatti asini, cani, pecore e topi bianchi furono messi in gabbie davanti al luogo dell'esplosione. Richard Mingus racconta che l'evento non fu spettacolare: non ci fu una grande palla di fuoco, ma la quantità di radiazioni era enorme. Mingus non respirò particelle di plutonio anche se faceva turni di 12 ore a guardia di una desolata estensione di terra e si trovò testimone di due dei programmi più classificati della storia americana del secondo dopoguerra, il Progetto 57 della "bomba sporca" e quello denominato Aquatone degli U-2.

La Jacobsen racconta, naturalmente, di altre esplosioni nucleari nell'area, in particolare quello della bomba Hood, un ordigno di 74 chilotoni. In tale occasione furono impiegati numerosi maiali con addosso uniformi militari sistemati a poca distanza dal luogo dell'esplosione. L'esercito voleva verificare quale tipo di stoffa avrebbe resistito meglio ai suoi effetti. Nella circostanza furono utilizzati anche numerosi soldati sistemati in trincee non vicinissime al punto zero. Lo scopo della loro presenza era accertare come avrebbero reagito psicologicamente a una vera esplosione nucleare. La commissione "risorse umane" voleva studiare la psicologia del panico e poi mettere a punto programmi di ingegneria emotiva per i soldati da utilizzare in futuro. L'Area 51 fu investita dall'onda d'urto e da quel 5 luglio 1957 divenne inabitabile.

Nemmeno due anni dopo, però, fu necessario per la CIA riutilizzare l'Area 51. Il progetto U-2 era stato temporaneamente messo da parte per alcune missioni dopo che i sovietici erano riusciti a intercettare i voli nonostante i tentativi di renderlo invisibile ai radar rivestendolo di vernici particolari, con il risultato che il velivolo risultava più pesante e inadatto alle quote previste e le vernici stesse, in situazioni particolari, determinavano lo stallo e la perdita di quota. Dopo il parziale fallimento del progetto U-2 per spiare l'Unione Sovietica (l'aereo, in versione continuamente aggiornata, è ancora utilizzato per attività di ricognizione) la CIA voleva un aereo completamente diverso da qualunque cosa volante che fosse mai stata vista in precedenza, che avesse il primato in altitudine, in velocità e fosse invisibile ai radar. La richiesta era che avrebbe dovuto volare a 27.000 metri di quota e raggiungere una velocità di Mach 3 (3.575 km orari), in un'epoca in cui nessun velivolo aveva ancora raggiunto la velocità di mach 2. L'aereo fu realizzato ed era anche pronta la nuova pista di quasi 4 chilometri; prendeva così corpo il progetto A-12 OXCART, il velivolo di ricognizione che venne utilizzato durante la guerra in Vietnam fino al 1968. Tale aereo era realizzato interamente in puro titanio fin nel più piccolo rivetto.



Con la stessa tecnologia fu costruito il suo successore denominato SR71 Blackbird, che nei 20 anni successivi, dislocato in molte basi USA, ha effettuato ricognizioni su ogni parte del pianeta. Nell'Area 51 non avveniva la realizzazione del velivolo, che era di competenza della Lockheed presso le sue sedi dedicate, ma solo la messa a punto finale e i primi voli di collaudo. Contemporaneo al progetto SR71 veniva portato avanti un altro programma finalizzato alla realizzazione di un velivolo invisibile ai radar. Anche per questo progetto l'incarico di avviare le operazioni fu affidato alla Lockheed, che già disponeva di esperti ingegneri aeronautici e anche di esperti in frequenze radar. I lavori furono avviati e si arrivò alla realizzazione di modelli in scala 1/20 che già rispondevano bene alla invisibilità radar. Era, però, necessario fare le prove su un modello delle dimensioni reali e ciò doveva avvenire nella più assoluta segretezza.

La soluzione era ritornare all'Area 51. Il modello delle dimensioni e forme corrispondenti al reale (quasi 40 metri di lunghezza e quasi altrettanto di apertura alare) venne realizzato e sistemato in un contenitore a forma rettangolare per il trasporto via terra. Le prove dovevano essere fatte all'aperto ma, per non correre il rischio di essere avvistati e fotografati dai satelliti spia sovietici, conoscendo comunque gli orari di passaggio degli stessi, era necessario operare negli spazi temporali sicuri poiché il modello, che per le prove doveva essere appeso a una torre e sospeso ad una altezza di 15 metri, veniva continuamente trasportato avanti e indietro dall'hangar, sospeso e tirato giù. Quando i risultati sperati furono raggiunti fu dato inizio alla costruzione del primo prototipo denominato F 117 Nighthawk, un caccia invisibile ancora utilizzato. Successivamente, con le stesse caratteristiche di invisibilità ai radar, è stato realizzato il bombardiere B-2, che dal 1997 è stato realizzato in circa 20 esemplari del costo di poco meno di un miliardo di dollari l'uno. È opportuno ricordare che la CIA ha utilizzato l'Area 51 anche per lo sviluppo dei droni, nonostante la forte opposizione dei vertici dell'aeronautica che avevano sempre ritenuto di avere nei piloti con il massimo addestramento un unicum insostituibile. Nell'Area furono effettuate le prove per colpire con un drone Osama Bin Laden ma, da come ci è poi stato raccontato, le cose andarono diversamente. Nonostante questo particolare, lo sviluppo dei droni nel tempo è stato esponenziale e ora sono normalmente usati in ogni teatro di guerra.

Riprendendo l'argomento degli scienziati tedeschi portati negli USA dopo la Seconda guerra mondiale, sappiamo che ciò avvenne perché si riteneva che gli scienziati nazisti fossero i migliori al mondo e che le loro conoscenze fossero

necessarie per far progredire la scienza militare e vincere facilmente la guerra successiva. Per fare questo serviva la complicità del governo federale: era necessario nascondere i crimini originari di quegli uomini. Al momento della pubblicazione del lavoro della Jacobsen risultavano ancora classificate 600 milioni di pagine di documenti relativi all'utilizzo post-bellico delle conoscenze scientifiche dei tedeschi, tra i quali una notevole quantità riguardava l'Area 51. In un sito separato e segretissimo dell'Area, dopo una prima permanenza nella base di Wright Field in Ohio, era stato trasportato nel 1951 tutto ciò che era stato recuperato nel 1947 nella zona di Roswell. Sicuramente non si trattava di un pallone a scopo meteorologico, ma di un disco che precipitando aveva avuto due punti d'impatto. Inoltre, insieme ai rottami del velivolo, erano presenti dei corpi, sicuramente non alieni ma piuttosto cavie umane. Il tutto fu affidato alla gestione di Vennevar Bush, il consigliere scientifico più fidato del presidente Roosevelt durante la Seconda guerra mondiale, con l'impegno della massima segretezza.

Bush scelse 5 ingegneri dell'azienda EG&G, già fornitrice delle più sofisticate tecnologie sia militari sia di intelligence, ai quali fu detto che il progetto al quale erano stati assegnati era così importante che sarebbe rimasto segreto per sempre: nessuno avrebbe mai avuto il diritto o la necessità di sapere ciò che veniva chiesto loro di fare. L'operazione aveva solo la denominazione alfanumerica Sigma Four (S4). Su questa parte della vicenda Area 51 non ci sono riferimenti a persone precisamente identificate ma Annie Jacobsen, senza citare il nome, afferma di avere individuato l'ultimo degli ingegneri rimasto in vita che aveva fatto parte della squadra. In base a quanto riferito dall'ingegnere, c'erano due problemi da risolvere. Uno era rappresentato dal velivolo precipitato a Roswell. Era stato già accertato che proveniva all'Unione Sovietica di Stalin poiché all'interno erano state rinvenute scritte in caratteri cirillici, ma nessuno nella base di Wright Field era stato in grado di capire quale tecnologia permettesse al marchingegno di forma circolare di volare. Neppure gli scienziati tedeschi del progetto Paperclip erano riusciti a dare una risposta, per cui era necessario procedere con l'ingegneria inversa, smontare e rimontare i pezzi fino alla soluzione del problema.

Il secondo problema da risolvere era rappresentato dai componenti dell'equipaggio del velivolo, piccoli come bambini. Era necessario sapere cosa era successo a quegli esseri prima che fossero spediti in volo. I cinque furono anche informati che due degli occupanti il velivolo erano ancora in vita anche se in coma e talvolta aprivano la bocca e davano l'impressione di voler parlare. Erano alti un metro e mezzo circa, erano deformi in modo grottesco ma tutti allo stes-

so modo. Avevano la testa troppo grande e occhi enormi dalla forma anormale. Una cosa appariva evidente: non erano esseri umani normali e sani. Agli ingegneri venne detto che, secondo alcune voci, quegli esseri erano effettivamente dei bambini di 13 anni che erano stati oggetto delle attenzioni del dott. Mengele. Secondo informazioni rese da alcuni scienziati tedeschi portati negli USA, all'inizio del 1945, quando per lui era certo che la Germania avrebbe perso la guerra, Mengele fece un accordo con Stalin il quale offrì al dottore la possibilità di continuare i suoi esperimenti in Unione Sovietica dopo la fine della guerra a patto di creare un equipaggio di esseri deformi (Mengele era un maestro negli esperimenti e nei trapianti di parti del corpo, in particolare parti di adulto su bambini). L'Unione Sovietica, dopo la fine della guerra, era venuta in possesso dei progetti della cosiddetta "Alavolante" dei fratelli Walter e Reimar Horten. Erano due ingegneri aeronautici che furono catturati dagli americani nell'aprile del 1945 e portati a Londra. Il fisico americano Theosoe von Kàrmàn, che li interrogò allo scopo di verificare se fosse opportuno e utile portarli negli USA, ritenne che gli stessi non avessero nulla da offrire alla tecnologia aeronautica americana e li rispedì in Germania. Sicuramente uno dei due andò in Argentina e dell'altro non si ebbero più notizie. Molto probabilmente lavorò per Stalin e il velivolo di Roswell verosimilmente è una sua invenzione.

Il patto Mengele - Stalin fu rispettato nella sostanza ma non nella forma; infatti, il medico non andò mai in Unione Sovietica ma rimase in Germania per alcuni anni sotto falso nome per poi fuggire in America Latina, dove visse fino al 1979. Stalin, comunque, ottenne l'equipaggio. Il suo scopo era di far atterrare il velivolo su territorio statunitense e far circolare l'equipaggio in modo da creare panico tra la popolazione per far capire agli americani che, pur non avendo ancora la bomba atomica, era in grado di creare non pochi problemi. La parte strana di questa vicenda è che il presidente degli USA avrebbe potuta usarla per far vedere al mondo cosa era in grado di fare Stalin, ma forse ritenne che era meglio non fare troppo chiasso, considerato che anche loro facevano esperimenti con il plutonio su esseri umani (in particolare su soldati, bambini con disabilità cognitive oppure orfani, come emerse alcuni decenni dopo). Dopo tale rivelazione il presidente Clinton fece aprire un'indagine su quello che aveva fatto l'Atomic Energy Commission e sui segreti che era riuscita a custodire all'interno del proprio sistema di classificazione senza precedenti. Nonostante l'indagine, nemmeno a Clinton fu comunicata l'esistenza del progetto Sigma Four. Nulla si conosce dei progetti Sigma Two (S2) e Sigma Three (S3).

Per concludere: l'area 51 ha attinenza con gli UFO? Certamente sì, considerando UFO non velivoli provenienti da altri mondi ma semplicemente quello che significa il loro acronimo (Oggetti Volanti non Identificati), non per caso ideato dall'aviazione americana. La maggior parte degli avvistamenti di UFO è avvenuto da parte dei piloti di linea americani negli anni Cinquanta e Sessanta ed è concomitante con i voli di collaudo degli U-2 e degli A-12. A cosa altro potevano pensare, i piloti, se non a extraterrestri, quando vedevano velivoli a quote per loro impensabili e impossibili da raggiungere (secondo le loro conoscenze) che solcavano il cielo a velocità superiore 5 o 6 volte alla loro? Consideriamo, inoltre, che la maggior parte degli avvistamenti avveniva subito dopo il tramonto, quando l'osservatore era quasi al buio e l'UFO molte miglia più in alto, ancora illuminato dal sole che, secondo i riflessi della luce, lo faceva sembrare, in alcune circostanze, anche una palla di fuoco. Per i piloti di aerei di linea quelle cose volanti che apparivano ai loro occhi non potevano essere velivoli terrestri.

## Bibliografia

- Calanchi, A. (2019), *Marziani a stelle e strisce. A 50 anni (1969-2019) dai primi passi sulla Luna*, Fano, Aras.
- Jacobsen, A. (2012), *Area 51: An Uncensored History of America's Top Secret Military Base*, Londra, Orion. [Trad. it. *Area 51: La verità senza censure*, Segrate, Piemme, 2021].
- Spielberg, S. (Dir.) (2015), *Bridge of Spies*, USA. [Trad. it. *Il ponte delle spie*].

## NOTE BIO-BIBLIOGRAFICHE

**Mario Baldari** è laureato in Scienze dell'Amministrazione e dal 1975 al 2010 ha prestato servizio nella Polizia di Stato con qualifica di Sostituto Commissario. Dal 1993 al 2012 ha svolto attività di Pubblico Ministero nelle udienze avanti al Pretore e al Tribunale di Urbino con delega del Procuratore della Repubblica. Dal 1989 al 31 dicembre del 2010 è stato Responsabile Sezione P.G. della Procura della Repubblica a Urbino. Ha avuto incarichi di docenza presso la Scuola Edile di Pesaro nei corsi in materia di Prevenzione e Sicurezza nei luoghi di lavoro e nel Master di 1° Livello "Insegnare Italiano agli Stranieri" presso l'Università degli Studi di Urbino con riferimento alla legislazione italiana sull'immigrazione.

**Simona Bartolotta** è Humboldt Postdoctoral Fellow presso l'Università Justus-Liebig di Giessen, Germania. Nel 2024 ha conseguito il dottorato all'Università di Oxford con una tesi su fantascienza e postcritica, monografia di prossima pubblicazione con Bloomsbury. Oltre a fantascienza e giallo, si occupa di teoria letteraria, filosofia della letteratura, ecocritica, e connessioni tra letteratura e altri campi come filosofia e storia della scienza ed epistemologia. I suoi articoli sono apparsi in prestigiose riviste internazionali quali, tra le altre, *Poetics Today*, *ELH*, *Science Fiction Studies*, *Neohelicon*, e *ISLE*.

**Michele Bartolucci** è bibliotecario presso l'Area Umanistica dell'Università degli Studi di Urbino Carlo Bo. Si è laureato in Lettere Moderne alla Facoltà di Lettere e Filosofia dello stesso Ateneo. Si è diplomato in violino presso il Conservatorio di Musica "G. Rossini" di Pesaro. È violinista della Filarmonica Gioachino Rossini, con cui ha partecipato a diverse edizioni del Rossini Opera Festival. Ha pubblicato diversi saggi di argomento musicologico, la raccolta di racconti *Urbinum musicae: sette racconti musicali* (2006) e il romanzo ambientato nel Rinascimento urbinato *Agapito* (2022).

**Gian Italo Bischi** è professore ordinario di Metodi Matematici per l'Economia presso l'Università degli Studi di Urbino Carlo Bo. Ha pubblicato articoli e libri sui modelli dinamici e le loro applicazioni alla descrizione di sistemi complessi. Si occupa anche di connessioni fra la matematica e gli altri campi del sapere, fra cui la letteratura. Nell'ambito di questa attività di divulgazione ha pubblicato i saggi: *Matematica e Letteratura. Dalla Divina Commedia al Noir* (Egea, 2015), *La Matematica secondo Sinisgalli*, con L. Curcio (Fondazione Leonardo Sinisgalli, 2017), *Lo specchio, il labirinto e la farfalla. Il postmoderno in letteratura e matematica*, con G. Darconza (Morcelliana, 2018), *Arrivano! Sciascia e gli americani*, con A. Calanchi (Aras Edizioni, 2021), *Calvino e la limpidezza della complessità. Tra Palomar e Parisi* (Aras Edizioni, 2023), con G. Darconza. Dal 2023 è direttore della Rivista *Nuova Lettera Matematica*.

**Mario Compiani** è laureato in fisica e ha lavorato come ricercatore in biofisica presso l'università di Berna e successivamente ha maturato un'esperienza decennale presso una società di ricerca e sviluppo del gruppo ENI. È stato poi docente e ricercatore di Fisica e Chimica Fisica presso l'Università di Camerino e l'Università Cattolica (Brescia). Si è occupato di teoria dei processi stocastici, di fisica dei biosistemi, di sistemi complessi, di fisica delle proteine e di intelligenza artificiale; inoltre ha integrato l'attività di ricerca organizzando e tenendo corsi e seminari dedicati all'epistemologia e alla filosofia della scienza. Attualmente si dedica ad applicare gli studi storico-epistemologici alla didattica della fisica a livello pre-universitario con lo scopo primario di proporre percorsi di insegnamento più interdisciplinari e meno tecnicistici.

**Roberto Mario Danese** è professore ordinario di *Filologia classica, Fortuna della cultura classica, Letteratura e cinema* nell'Università degli Studi di Urbino Carlo Bo, dove dirige il *Centro Interuniversitario Internazionale di Studi Plautini* e dove ha fondato il *Centro Teatrale Universitario Cesare Questa*. Fra i suoi interessi scientifici sono comprese la filmologia, la ricezione dell'antico nella cultura moderna e contemporanea, l'antropologia del mondo antico, la traduzione per la scena, l'ecdotica dei testi teatrali antichi, la metrica latina arcaica. È docente nel Dottorato in *Filologia e critica* dell'Università di Siena.

**Giovanni Darconza** è narratore, poeta, traduttore e docente di Letteratura e Cultura Spagnola presso l'Università degli Studi di Urbino Carlo Bo. Per Raffaelli Editore ha tradotto e curato: *Antologia di poesia breve latinoamericana* (2015), *Giovane poesia latinoamericana* (2015) e *La grande poesia ispanoamericana* (2018) oltre a numerosi libri di poeti spagnoli e ispanoamericani, tra cui Vicente Huidobro, Óscar Hahn, Antonio Cisneros, José Ramón Ripoll, Javier Bozalongo, e altri. Tra i suoi lavori recenti si segnalano i saggi *Il detective, il lettore e lo scrittore. L'evoluzione del giallo metafisico in Poe, Borges, Auster* (Aras, 2013), e, con G.I. Bisch, *Lo specchio, il labirinto e la farfalla. Il postmoderno in letteratura e matematica* (Morcelliana, 2018), *La Pizia, la civetta e il cavaliere. Investigando Sciascia e Dürrenmatt* (Galaad Edizioni, 2022) e *Calvino e la limpidezza della complessità. Tra Palomar e Parigi* (Aras Edizioni, 2023).

**Emilio Gianotti** è docente a contratto di Storia della Cultura Anglo-Americana presso l'Università degli Studi di Urbino Carlo Bo. I suoi interessi includono la teoria della finzione, la traduzione e il rapporto tra scienza, religione e letteratura nella produzione americana di genere. Ha pubblicato contributi su Douglas Adams, Thomas Pynchon, Thomas Ligotti e le rappresentazioni di intelligenze artificiali divinizzate nei media. Nel 2024 ha ricevuto una Menzione d'Onore per il Premio *Best Essay From a Young Scholar* al congresso ASIFF/SIRFF *Degrees of fictionality*. Come traduttore, ha pubblicato documenti dalla raccolta del 1909 di J. F. Jameson, *Narratives of New Netherland, 1609-1664*, nel volume *Da New Amsterdam a New York: il passato della Grande Mela nei documenti delle sue origini* (2023) e ha contribuito curare la prima traduzione collaborativa italiana della raccolta poetica dei veterani statunitensi del Vietnam intitolata *Winning Hearts and Minds* (2025). È *Emerging Scholars Liaison* per la IASA – International American Studies Association.

**Giorgio Grimaldi** è assegnista di ricerca in Storia della filosofia presso il Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università degli Studi di Urbino Carlo Bo. Le sue aree di ricerca sono Filosofia politica e Storia della filosofia, lungo un percorso che va dalla filosofia classica tedesca alla teoria critica e al pensiero della crisi novecenteschi (con alcune eccezioni, quali Machiavelli e Hobbes). A queste due aree se ne accosta

un'altra: Filosofia dell'architettura, dove l'interesse al contemporaneo incontra le tematiche dell'ecologia, della sostenibilità, del rapporto fra ambiente naturale e artificiale. È autore di saggi pubblicati in Italia e all'estero su temi e autori fra Settecento e Novecento, e delle monografie: *Leviatano o Behemoth. Totalitarismo e franchismo* (Morlacchi 2009), *Tolleranza e diritto* (Morlacchi 2012), *Oltre le tempeste d'acciaio. Tecnica e modernità in Heidegger, Jünger, Schmitt* (Carocci 2015). Ha curato il volume collettivo *Politica, moralità, fortuna. Riflessioni storico-filosofiche sul Principe di Machiavelli* (curato insieme a Ercole Erculei – Carocci 2015) e l'edizione critica del volume postumo di Domenico Losurdo, *La questione comunista. Storia e futuro di un'idea* (Carocci 2021), di cui sono uscite anche l'edizione spagnola, brasiliana e tedesca, e sono in lavorazione la statunitense e la francese. Ha tenuto lezioni e partecipato a convegni in ambito nazionale e internazionale (presso, fra le altre, la New York University, l'University of Pennsylvania, l'Universitat de Barcelona, l'Université Paris Descartes-Sorbonne). È membro dell'Hobbes Scholars International Association (Paris).

**Roberto Paura** è co-fondatore e presidente dell'Italian Institute for the Future, dove dirige la rivista "Futuri". Giornalista scientifico e culturale, collabora con diverse testate tra cui Delos Science Fiction, Il Tascabile, L'Indiscreto, ed è vicedirettore di "Quaderni d'Altri Tempi". Tra le sue pubblicazioni: *Occupare il futuro. Prevedere, anticipare e trasformare il mondo di domani* (2022).

**Sara Pini** è assistant professor presso il Department of English della Technical University of Liberec e tutor didattica presso l'Università di Bologna, dove ha conseguito un dottorato in Lingue, Letterature e Culture Moderne nel 2022. I suoi interessi di ricerca riguardano la letteratura britannica e anglofona dal XIX secolo ad oggi, in particolare la letteratura *young adult*, e gli echi letterari nei prodotti culturali contemporanei. È membro del direttivo della British Association for Contemporary Literary Studies e del comitato editoriale della *Newsletter* della Italian Oscar Wilde Society. Collabora inoltre con lo European Children's Literature Research Network. Nel 2019 ha ricevuto il premio della Giuria Popolare per il concorso Haikunoir, organizzato da Urbinoir, dopo una menzione speciale nell'edizione del 2018.



**Daniele Puleio** è docente di Religione Cattolica e Teoria della Comunicazione presso il Liceo “Giuseppe Parini” di Mestre (VE) e l'Istituto Tecnico Tecnologico “Abate-Zanetti” di Murano (VE). È stato recentemente ammesso al dottorato di ricerca in *Filosofia della Natura e della Scienza* presso la Pontificia Università della Santa Croce (Roma), dove si occuperà del pensiero scientifico di John Archibald Wheeler.

**Peppe Puntarello** insegna Lettere all'I.I.S. *Raffaello* di Urbino. Nello sforzo quotidiano prova ad ammannire un certo numero di idee, di nozioni e di parole ai suoi studenti, nella convinzione, tutta personale, di sentirsi utile alla giovane umanità e forse anche al circostante. Insomma agisce convinto che il narcisismo umanistico-libertario possa giovare a chi entra in contatto con lui. Oltre all'attività di insegnamento si occupa dei labili confini dell'intermedialità, muovendosi spesso tra forme e generi diversi, tra pratica e teoria dell'immaginario, ritornando sovente agli autori, i generi e le forme mediali incontrate nella giovane età. Attivista di *Libera Associazione nomi e numeri contro le mafie*.

**Francesca Secci** è nata a Cagliari dove ha conseguito la Laurea Triennale in Lingue per la Mediazione Linguistica. In seguito, ha conseguito la Laurea Magistrale in Lingue per la Didattica, l'Editoria, l'Impresa presso l'Università degli Studi di Urbino “Carlo Bo” con una tesi sui romanzi di Nero Wolfe che ha poi rivisto e ampliato per il saggio *Non solo Nero Wolfe* pubblicato da Aras edizioni nella collana Urbinoir-studi. Ha frequentato il corso Tradurre la Letteratura organizzato dalla FUSP di Misano Adriatico, che l'ha messa in contatto con la casa editrice Future Fiction per cui traduce dall'inglese e dal francese. Attualmente insegna lingua e cultura inglese nella scuola secondaria di secondo grado.

**Fabio Tramontana** è Professore Associato di Metodi Matematici per l'Economia presso l'Università degli Studi di Urbino Carlo Bo. Ha pubblicato articoli sui sistemi dinamici applicati all'Economia e ai Mercati Finanziari, con particolare approfondimento sulle conseguenze di assunzioni che derivano dagli studi di Economia Comportamentale. Ha scritto articoli divulgativi per la rivista *Lettera Matematica Pristem* partecipando anche a festival delle scienze come *Fosforo*.





La rassegna di saggi che compone il presente volume affronta l'intrigante e per nulla banale contaminazione tra *noir* e fantascienza. Tali narrazioni esplorano sovente il crimine in contesti utopici o distopici o i vizi di un'umanità che sembra aver perduto le proprie coordinate, proiettata in un futuro tecnologicamente avanzato, mescolando abilmente elementi di entrambi i generi. L'atmosfera cupa, i personaggi ambigui e tormentati e le tematiche sociali del *noir* si fondono sovente con scenari futuristici (neanche tanto distanti da quelli contemporanei), dispositivi tecnologici, intelligenze artificiali o alieni provenienti da altri mondi tipici della fantascienza. La contaminazione tra i due generi permette di esplorare temi come il controllo sociale ad opera di oligarchie, identità e alienazione in mezzo alle metropoli moderne, l'etica legata all'intelligenza artificiale e le disuguaglianze economiche e sociali nelle popolazioni dominate dai mezzi di comunicazione di massa. In tali contesti la tecnologia gioca un ruolo fondamentale: androidi, intelligenze artificiali, computer quantistici, realtà virtuali, innesti cibernetici e reti informatiche sono elementi comuni che influenzano trame e personaggi.

(dall'*Introduzione* di G. Darconza)



1506  
UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI URBINO  
CARLO BO

UUP  
URBINO  
UNIVERSITY  
PRESS

Urbino University Press / [uup.uniurb.it](http://uup.uniurb.it)

[Print]	ISBN 9791257650025
[PDF]	ISBN 9791257650001
[ePub]	ISBN 9791257650018

