

G. CANOVA, G. CREMONINI, M. FADDA,
V. FORTUNATI, F. LA POLLA, C. PAGETTI, P. ROUYER,
R. RUNCINI, V. SOBCHACK, M. SPANU, M. WALTER BRUNO

Science Fiction

a cura di
FRANCO MONTELEONE
CECILIA MARTINO

BULZONI EDITORE

SCIENCE FICTION

TUTTI I DIRITTI RISERVATI

È vietata la traduzione, la memorizzazione elettronica,
la riproduzione totale o parziale, con qualsiasi mezzo,
compresa la fotocopia, anche ad uso interno o didattico.
L'illecito sarà penalmente perseguibile a norma dell'art. 171
della Legge n. 633 del 22/04/1941

ISBN 88-8319-843-3

© 2003 by Bulzoni Editore
00185 Roma, via dei Liburni, 14
<http://www.bulzoni.it>
e-mail: bulzoni@bulzoni.it

INDICE

<i>Introduzione</i> di Franco Monteleone.....	p.	11
<i>Nota bibliografica</i>	»	27
ROMOLO RUNCINI		
<i>La locomotiva e l'elfo. Tecnica e fantasia nel cinema di fantascienza</i>	»	29
GIORGIO CREMONINI		
<i>Fantastico fantascienza fantapolitica</i>	»	55
FRANCO LA POLLA		
<i>L'alieno dai mille volti. Mito e SF</i>	»	65
CARLO PAGETTI		
<i>Il futuro immaginario della fantascienza. Vivere un altro presente</i>	»	77
VITA FORTUNATI		
<i>Il virtuale come ultima frontiera del possibile utopico e fantascientifico</i>	»	97
PHILIP ROUYER		
<i>Le sang de la nouvelle chair. Le gore dans la Science Fiction*</i>	»	113
GIANNI CANOVA		
<i>Ci sono i bagni nel cyberspazio? Paradossi ed epifanie del virtuale</i>	»	135

INDICE

MARCELLO WALTER BRUNO <i>SF & SFX. Il ruolo degli effetti speciali</i>	» 145
MASSIMILIANO SPANU <i>Epifania del Dio virtuale e sua straordinaria scomparsa</i>	» 165
MICHELE FADDA <i>«Where Am I?» Gli incerti epiloghi dello sguardo e dell'identità nella SF hollywoodiana contemporanea</i>	» 185
VIVIAN SOBCHACK <i>Love Machines. Spielberg/Kubrick, Artificial Intelligence and other Oxymorous of SF Cinema*</i>	» 209

* I saggi in lingua straniera sono seguiti dalla traduzione italiana

INTRODUZIONE
di
FRANCO MONTELEONE

Scrivo queste pagine avendo negli occhi le immagini del bombardamento di Baghdad trasmesse dalle televisioni di tutto il mondo; immagini che hanno più di un punto in comune con il tema di questo libro e con gli interventi degli studiosi chiamati a occuparsi di fantascienza cinematografica, all'ombra della quiete mediterranea de «La Villarosa» di Ischia, il 14 e 15 marzo 2002. Tutto l'ultimo decennio del secolo scorso, a ben vedere, è stato dominato da un eccesso di rappresentazione visiva, mai del tutto metabolizzata, della violenza. Si è trattato quasi sempre di eventi bellici: la guerra del Golfo, la Somalia, la Cecenia, lo strazio della ex Jugoslavia, il conflitto israelo-palestinese, per finire con l'attacco terroristico alle Twin Towers. È una nuova forma di «reale», caratterizzato da *overdose* mediatica, strettamente connesso con la crescente spettacolarizzazione delle tecnologie distruttive che hanno finito, da un lato, per provocare una vera e propria saturazione ma anche, dall'altro, per rinnovare, con nuovi timori, il sentimento profondamente perturbante di un «altrove» tutt'altro che metaforico, più vicino nello spazio e nel tempo, e forse per questo ancora più spaventoso. È il segno di un ulteriore stadio di quella metamorfosi delle situazioni percettive che si dispiega ormai in tutta la sua invadenza in ogni anfratto dell'esperienza contemporanea, sempre più pervasa dal disorientamento, e che il cinema ha puntualmente registrato nel corso della sua storia.

È infatti dai tempi dei fratelli Lumière che il cinema si è incaricato di trasferire, nel buio di una sala, il *sentiment* di questa progressiva metamorfosi. È stato proprio il cinema, più della stessa letteratura di fantascienza, che ha accompagnato alcuni degli accadimenti di maggiore rilevanza del secolo scorso (due guerre mondiali, Hiroshima, il pericolo comunista, la contrapposizione dei blocchi, l'incontrollabilità della scienza, la pervasività dell'informatica, l'emer-

genza ambientale, il diffondersi delle nuove malattie epidemiche, etc.) creando opere che hanno celebrato il rito dell'attesa della catastrofe finale, il rito della morte cosmica, della fine del tutto, prima ancora che le immagini postmoderne della neotelevisione stabilissero nuove gerarchie della realtà rappresentata.

Ma c'è di più. Nei giorni in cui stavo completando la rilettura definitiva e la sistemazione editoriale delle relazioni che occupano il volume si è inaugurata l'imponente mostra sulla «Maestà di Roma», allestita alle Scuderie del Quirinale, a Villa Medici e alla Galleria Nazionale d'Arte Moderna di Valle Giulia. La mostra offre una documentazione davvero eccezionale sul ruolo che ebbe Roma, fin dai primi anni dell'Ottocento, nella formazione dell'arte e degli artisti europei. Uno dei più giganteschi (5 metri per 7) e anche uno dei più popolari quadri dell'intera storia dell'arte occidentale può finalmente essere ammirato nella città dove esso fu eseguito tra il 1837 e il 1858. *L'Ultimo giorno di Pompei*, di Karl Pavlovic Brjullov, va certamente considerato un archetipo moderno della rappresentazione universale della catastrofe, e del terrore che essa suscita. Con profetica intuizione Gogol', in *Arabeschi*, scrisse che la concezione di quest'opera «appartiene completamente al gusto del nostro secolo (il «secolo degli effetti», da lui stesso così definito), il quale, come presentando il suo terribile frazionamento, cerca di riunire tutti i fenomeni in gruppi generali e sceglie le formidabili crisi che possono appartenere alla coscienza di intere masse». La rappresentazione di un evento lontano ma terribile – presagio della caduta dell'impero – esprimeva la crisi dei valori tradizionali che stava cominciando a scuotere l'uomo moderno e dava inizio a quella moda pittorica dei temi catastrofici, così intimamente legata al crollo delle grandi civiltà (da *La caduta di Babilonia* di John Martin a *Destruction* di Thomas Cole), che evolverà agli inizi del Novecento in ulteriori rappresentazioni, questa volta proiettate nel futuro, nate dallo sviluppo della tecnologia e dai macelli della Grande Guerra. Benché apparsi nei primi anni del XIX secolo, questi dipinti sembrano anticipare in maniera impressionante gli «effetti speciali» di tanti kolossal cinematografici. Il quadro di Brjullov, ispirato da un melodramma, ispirerà a sua volta il romanzo del secolo, *Gli ultimi giorni di Pompei* di Edward Bulwer-Lytton, creando una vera e propria mitologia della

paura collettiva e della fine assoluta, da cui poi il cinema attingerà uno dei suoi alimenti più saporiti

È quindi il ricordo di paure storicamente accertate che accende la fantasia degli artisti, ben prima che le visioni avveniristiche indotte dall'immanenza della tecnologia, nel passaggio fra i due secoli, forniscano il primo materiale immaginativo agli scrittori e ai cineasti. In seguito, attraverso l'artificiosità che gli è propria, il cinema sposta dal passato al futuro, da questo ad altri mondi, dal reale al metafisico, il suo punto di vista e il suo linguaggio espressivo. E, come la letteratura, anche il cinema eredita dall'arte, ampliandola a dismisura, la capacità di utilizzare effetti scopici di reminescenza o alterazione del reale.

Il dato da non sottovalutare è che questo spostamento avviene simultaneamente ad altre trasformazioni epocali. Tutte le vecchie e nuove tecniche narrative con le quali è stato rappresentato, fuori di noi e dentro di noi, il terrore dell'ignoto, dell'imprevedibile, del mostruoso, sia nell'arte figurativa che nel cinema di fantascienza, sono infatti nate dal medesimo crogiuolo della modernità, e ne rappresentano un aspetto fondante. Non a caso queste tecniche hanno avuto una decisa accelerazione, nei linguaggi e nei contenuti, solo quando scienza e filosofia hanno disvelato nuovi e più angosciosi territori dell'inquietudine.

Anche il Tempo, non diversamente dallo Spazio, è ormai lo specchio oscuro in cui cerchiamo di scorgere i tratti dell'identità di noi stessi e dell'altro, sia esso alieno o divinità. Con una differenza essenziale rispetto all'arte figurativa dei primi decenni dell'Ottocento: questa rappresenta il terrore di eventi realmente accaduti, mentre la narrativa e il cinema di Science Fiction (d'ora in avanti ovunque SF) rappresentano il terrore che nasce da congetture non ancora verificate. Ma, attenzione, sono congetture «scientificamente possibili» e quindi, come osserva Paul Davis nel suo libro *Come costruire una macchina del tempo*, cariche di una profonda valenza euristica, destinate come sono ad alimentare tanto l'impresa tecnico-scientifica quanto la riflessione sul senso della nostra esistenza e sulle ragioni della nostra convivenza civile. Oggi, a partire dal seno stesso della scienza, vengono recuperati aspetti che la fisica tradizionale aveva cercato di espungere: l'incertezza, l'indeterminazione, il disordine, la presenza ineliminabile ed essenziale del soggetto. Come ha osservato Giuseppe O. Longo, al

convegno triestino «ScienceplusFiction» del 2000, le nostre teorie, in fisica come in geometria, in sociologia come in economia, in matematica come in biologia sono sempre più rette da epistemologie instabili e fluide. Non si vuole più indagare soltanto l'ordine e la regolarità, ma anche la turbolenza e il caos. .

Dall'epoca in cui veniva considerato ancora una lanterna magica delle emozioni è infatti il cinema che, oltre a commuovere e divertire, comincia già a spaventare, a mostrare ogni possibile baratro, a proiettare in mondi sconosciuti il sentimento dell'angoscia moderna. E lo fa, da un lato, ispirandosi alle nuove congetture con cui la scienza accompagna la nascita del mondo contemporaneo, dall'altro, utilizzando la tecnica impiegata in tutte le rappresentazioni moderne della congettura, quella che ne determina – dai tempi di Georges Méliès – le ragioni strutturali della sua forza spettacolare: l'«effetto speciale». Se esso nasce nell'Ottocento, sotto la spinta di un anelito creativo che percepisce i fremiti di un mondo che sta radicalmente mutando, si consolida tuttavia solo nel secolo successivo, a mutazione avvenuta, come strumento indispensabile della narrazione per immagini in una società ormai pienamente di massa. La molteplicità delle sue straordinarie varianti avrà un'influenza enorme su sceneggiatori e registi, spingendoli ad avventurarsi su scenari narrativi sempre più spettacolari e ambiziosi; ma contribuendo anche a dilatare oltre ogni limite, nel corso del tempo, il simbolismo spesso virtuale della produzione cinematografica di SF, che in più di qualche caso ha finito per mostrare esiti espressivi a dir poco manieristici. D'altronde è in questo manierismo, che definirei neoellenistico, che va rintracciato uno degli elementi che caratterizzano tutto il cinema della postmodernità, anche se è soprattutto il cinema fantascientifico che soggiace in modo particolare ai suoi imperativi. Esso ben rappresenta quella «cultura della metamorfosi» di cui spesso parla Franco La Polla, contraddistinta da una tendenza culturale (ellenistica appunto) assolutamente attuale, che ha completamente trasformato statuti e linguaggi del cinema classico (anche di fantascienza): se per molto tempo il *plot* narrativo è stato dominato da una visione antropocentrica, il cinema della postmodernità sembra averla del tutto accantonata per sostituirla con una nuova visione, multicentrica e aurale, di tipo bizantino. Un risveglio della concezione antropocentrica, nel cinema di fantascienza, si annuncia

forse con il prossimo film tratto da *Cronache marziane* di Ray Bradbury. Ma non è affatto escluso che, su questo testo arcinoto, non vengano ugualmente compiute scorrerie postmoderne di sofisticatezze tecnologiche, addirittura con il consenso dello scrittore.

Tutto il cinema contemporaneo di SF appare sempre meno rivolto a un processo di conoscenza e sempre più orientato verso l'esperienza sensoriale, metamorfica appunto, fondata sull'emozione fisica, tale da provocare nello spettatore una percezione sintetica, per l'artificialità dell'immagine su cui si basa, ed eccentrica, per lo spostamento dell'esperienza scopica in un ambito esterno all'osservatore. D'altro canto il proliferare dell'immagine virtuale ha finito per mettere in crisi il concetto stesso di corporeità provocando un fastidioso senso di smarrimento dell'identità. Confesso di avere spesso provato un senso di profonda angoscia, di vera e propria alienazione, durante la visione di molta SF postmoderna, a cominciare probabilmente da un capolavoro indiscusso come *Blade Runner*.

Anche le tradizionali categorie di giudizio sono ormai insufficienti. Esse non si addicono a un sistema iconico che non viene definito in base a concetti come vero o falso, bello o brutto, ma in base alla capacità di essere più o meno adeguato rispetto a nuove funzioni che gli si chiede di svolgere. È la tattilità la nuova tipologia di approccio alle immagini sintetiche e agli effetti speciali realizzati dalla tecnologia: una tattilità che va oltre la banale sensorialità del toccare ma che implica, molto più «virtualmente», la sola contiguità epidermica dell'occhio e dell'immagine; ovvero la fine della distanza estetica dello sguardo e l'inizio, come aveva suggerito in un suo saggio Gianni Canova, di un nuovo regime basato sulla contiguità prossemica fra l'occhio e il suo oggetto. Contiguità che ha già sancito la (definitiva?) trasformazione del «corpo» e che, ancora una volta, in senso più generale, dimostra quanto sulle forme della creatività incidano, oggi più che mai prepotentemente, le innovazioni della tecnica, le necessità del mercato, le tendenze del gusto. Non c'è nulla come il cinema di SF che attesta l'incidenza delle nuove forme di produzione sui percorsi che hanno contribuito a fondare gli statuti di una estetica nuova: il primo *Matrix*, di Andy e Larry Wachowski, ne costituisce da questo punto di vista uno degli esempi più straordinari, perché qui la tecnologia digitale (in maniera ben più pre-

gnante che nel banale e retorico «reloaded») si piega non solo all'esigenza del racconto, ma soprattutto a quella di realizzare immagini di una perfezione assoluta. Per vedere qualcosa di ancora più avanzato bisognerà probabilmente attendere una auspicabile riduzione cinematografica di *Pattern Recognition*, il nuovo romanzo di William Gibson, dove la fisicità degli oggetti più *trendy* del mondo contemporaneo gareggia con quella prodotta dall'impatto degli aerei sulle torri gemelle (dal cui disastro la storia prende l'avvio). E del resto, già ora la Rete consente di misurarsi con una notevole quantità di siti che propongono videogame d'ispirazione bellica, in cui la virtualità raggiunge livelli, appunto, di tipo fantascientifico.

Il percorso concettuale, che il lettore troverà nel susseguirsi delle relazioni raccolte nel volume, affronta l'insieme di tutti questi aspetti del dibattito contemporaneo sulla SF attraverso una rigorosa analisi dei «testi», senza mai correre il rischio di utilizzare semplificazioni categorizzanti. Gli interventi rappresentano infatti quanto c'è di meglio nella letteratura sull'argomento. Gli autori scansano abilmente il pericolo di restituire una immagine del cinema di SF legata a un vecchio concetto di «evasione» dalla realtà e si concentrano invece opportunamente sul tentativo di descrivere la neorealtà della fantascienza cinematografica postmoderna così com'è, formata dai linguaggi e dagli effetti speciali consentiti dalle nuove risorse tecnologiche, dominata dall'ansia cognitiva di capire per quale strada vada incamminandosi il destino della condizione umana. Più che il genere avventuroso, storico o poliziesco, la SF nasce infatti da eventi che hanno generato effetti profondi sull'immaginario sociale e quindi sulla trasformazione antropologica del nostro stesso modo di vedere il mondo. È il tema della prima relazione introduttiva di Romolo Runci che, dopo essersi soffermata su un rapido *excursus* storico, mette in evidenza gli elementi antitetici sui quali si fonda la natura complessa e contraddittoria della SF: il simbolo della modernità, la «locomotiva», e la sua controparte fantastica, l'«elfo». Questi è l'essere della foresta, figura mitologica della cultura celtica e ingrediente narratologico del *gothic romance* settecentesco, il quale proietta ombre inquietanti – spettri, streghe, diavoli di un medioevo «alla moda» – sul destino di una società avviata al progresso ma che non ha eliminato

dalla sua sensibilità l'incombere minaccioso di quelle presenze. L'elfo esprime la condizione selvaggia, dunque non ancora umana, che delinea la dimensione fantastica del «perturbante» (sulla quale aveva insistito Freud) come alterazione della percezione ordinaria e rassicurante della realtà. La SF fonda tutta la sua carica eversiva proprio su tale percezione distorta, che ha come referente immediato il «disagio della civiltà» indotto dall'incedere del mondo moderno.

Il senso di alienazione causato dalla perdita dell'identità individuale, tipica del processo di massificazione dell'età moderna e di virtualizzazione di quella postmoderna, trova nella rappresentazione fantastica – come sostiene nel suo intervento Giorgio Cremonini – la propria risoluzione catartica, nel duplice senso di appagamento del «desiderio-sogno» e di esorcizzazione della «paura-incubo». L'innesto della scienza nella fantasia procede ad attualizzare (non senza degenerazioni spettacolari incoraggiate dalle tecnologie digitali) antichi meccanismi prometeici di eversione, utilizzati per fronteggiare i limiti della condizione umana e le sue ineliminabili fobie. A sua volta, la fantasia, sostenuta dalla scienza, interviene a deformare la realtà, o meglio la «presunzione di realtà», attraverso l'espedito retorico della metafora che fa del fantastico, più che un genere, una tipologia di racconto. Anche nella fantapolitica, inoltre, avverte Cremonini, il modello narrativo che trionfa è di nuovo quello di una ritorsione globale alla sfida di un potere che ha sostituito la conoscenza.

Dal canto suo, Franco La Polla – tra i curatori del Colloquio di Ischia – approfondisce ulteriormente le attinenze tra i paradigmi scientifici e la dimensione *fiction* nel cinema degli ultimi decenni, dove l'arcaicità delle forme narrative, di chiara derivazione letteraria, si combina con l'ipermodernità della tecnologia. «È dal mito – egli dice – che la SF trae i modelli culturali per costruire le sue storie». E non importa che si tratti di Ulisse o Prometeo, poiché la fantascienza partecipa in ogni caso dell'atemporalità del mito. Caratteristica che spiega ottimamente il successo del genere in tempi postmoderni, poiché nulla meglio di un genere fondato sull'atemporalità, è esattamente ciò che «una cultura del rifiuto della storicità stava aspettando di scoprire o comunque di rivalutare perché coincidente con la propria episteme». Di nuovo in primo piano, dunque, il paradosso ontologico di questo genere cinematografico, ovvero un ibrido di tendenze tra lo-

ro diametralmente opposte: una SF che parte dal fantastico e dalle sue creazioni utopiche e proiezioni distopiche per arrivare, nel corso degli anni, ad accentuare sempre più la componente tecnico-meccanica e ridefinire, così, i confini quantomeno mentali di una probabile era post-organica. Essa sovverte in modo definitivo quell'equilibrio tra realtà e finzione che, del resto, era già stato reso precario dalle prime tecnologie audiovisive del secolo scorso.

In realtà l'immaginario fantascientifico non fa altro che proiettare nel domani ciò che tutti noi stiamo vivendo oggi. Il futuro è quindi adesso. Il futuro è nel presente, avverte Carlo Pagetti che, della SF cinematografica, svela i retroscena letterari o, per meglio dire, il *corpus* narrativo da cui molti film traggono tutt'ora ispirazione. *Scientific romances* e cinema di fantascienza condividono lo stesso punto di partenza, ovvero la percezione del futuro, avvertito nel corso degli anni come una entità temporale sempre più prossima al presente. Pagetti osserva acutamente che il futuro si colloca all'incrocio tra la consapevolezza della storia presente, delle sue articolazioni, dei suoi pericoli, e la proiezione «in chiave di sogno o di incubo» di una narrazione che tende a diventare elusiva, ad assumere la pulsione privata di un desiderio, ad accogliere premonizioni autobiografiche. È a questa tensione sensoriale, del tutto interna all'esperienza degli autori e degli spettatori, che va attribuito gran parte del carattere sensazionale ed emotivo di questo cinema, al di là degli stimoli visivi indotti dagli effetti speciali, che possono restituire solo in parte la plasticità delle descrizioni narrative. Sulla nuova dimensione spazio/temporale si sofferma anche Vita Fortunati. Lo spazio diventa tempo là dove scompaiono tutti i possibili limiti associati all'idea di fisicità, con conseguenze fondamentali sulla definizione dell'oggetto «fantascientifico» e sul modo con cui esso viene percepito. È davvero possibile, ella si chiede, che il virtuale rappresenti l'ultima possibile utopia? Un interrogativo urgente, che l'autrice complica chiamando in causa i concetti più importanti legati alla nozione di fantascienza, primo fra tutti la mutata rappresentazione del *journey*, contrapposta a quella del *trip*, cioè dell'immersione profonda in ogni bruciante esperienza cognitiva.

L'ennesimo ossimoro di cui si nutre tutta la SF, lo spazio virtuale, imprime un radicale cambiamento all'esperienza del viaggio (*must* narrativo di cui la «macchina del tempo» rimane emblema indi-

scusso) che da un mondo esterno fisicamente tangibile si riversa all'interno di un cyberspazio del tutto artificiale e autoreferenziale ove scompaiono anche gli ultimi residui di organicità, ovvero i «bagni» descritti con fine ironia metaforica nella relazione di Gianni Canova. Spazi diversi ma identici, agibili e insieme rappresentabili, dove deliri di onnipotenza si alternano all'angoscia della spersonalizzazione che i simulacri digitali infliggono all'identità degli umani. È l'eclissi definitiva della distanza sia spaziale che temporale, un tema caro a Canova, che sancisce l'annullamento dei confini tra «dentro» e «fuori», tra passato e presente, tra presente e futuro: la proiezione nel futuro come metafora fantastica del possibile (aggiungerei, della «congettura» possibile) si riversa drammaticamente nel presente che diventa esso stesso un effetto speciale. Ciò che è cambiato, egli dice, non è tanto lo sguardo o il punto di vista dello spettatore, ma è soprattutto il rapporto, la relazione, la modalità di connessione che si dà tra il soggetto e l'oggetto.

Seguendo, al contrario, una prospettiva storica che delinea la parabola evolutiva del rapporto tra fantasia, tecnologia e umanità, Walter Bruno insiste sul tema cruciale degli effetti speciali distinguendone sei tipi, con altrettanti sottogeneri di SF (scenografica, prostatica, ottico-meccanica, visiva, animatronica, digitale), sintomatici non solo di un modo nuovo di intervenire sull'immaginario collettivo e individuale, ma anche di una capacità nuova di pensare, di percepire la realtà e di interpretarla, determinata da innovazioni tecnologiche sempre più pervasive e inglobanti; l'ultima delle quali è proprio la rivoluzione digitale. Attraverso le immagini neoreali che «vivono» di pura virtualità, essa ha infatti rivelato nell'evoluzione del genere fantascientifico – come già accennato – l'ennesima eclissi postmoderna, quella del «corpo».

L'impatto della SF con le tecnologie digitali, a un tempo creativo e distruttivo, è il punto di vista enfaticamente dissacrante da cui prendono spunto anche altre due relazioni. In particolare quella di Massimiliano Spanu si chiede se la mutazione tecnologica in atto sia davvero in grado di ribaltare cosmologie narrative e mitologie di classico riferimento. La sua analisi ripercorre le tappe di questa trasformazione immaginifica e popolare diffusasi a partire dagli anni Ottanta del secolo scorso. L'eclissi di quello che Spanu chiama il «Dio vir-

tuale» (ovvero l'esibizione dell'icona computerizzata) è il risultato di una coincidenza epocale tra le tecnologie digitali e le nuove capacità percettive, neurofisiologiche, dell'uomo tecnologico. In un eccesso di visibilità (iperrealtà) si produce un effetto contrario di mimesi, quasi a voler nascondere quanto in precedenza appariva ostentato, cioè l'effetto tecnologico già definito da Canova il «paradosso scopico della virtualità». L'ambito della SF hollywoodiana contemporanea consente invece a Michele Fadda, accanto a raffinate irruzioni nelle sue stagioni adolescenziali di consumatore di fumetti americani, un approccio maggiormente attento alle complesse questioni dell'identità, da sempre presenti nei personaggi di questo cinema. È nella tradizione stessa del cinema fantascientifico la capacità, come nessun altro genere cinematografico, di aver tante volte indicato il destino più autentico della rappresentazione identitaria. Virtualità, simulazione, intelligenza artificiale, tutte le nuove frontiere della tecnologia fantascientifica, giocano un ruolo di primo piano nella concezione post-moderna del «doppio»: esso travalica l'aspetto puramente identitario (doppia personalità) per assumere caratteri di sconcertante concretezza (clone tecnologico). A questo processo si aggiunge – nello specifico contesto hollywoodiano – la tensione ad accentuare il paradigma dell'«identità americana» che Fadda individua nell'incerto finale di *A.I. Artificial Intelligence*, giudicato privo di coerenza in quanto emblema sovrano dell'attuale dimensione esistenziale dello spaesamento; giudizio in verità non condiviso da Vivian Sobchack.

Il film di Steven Spielberg/Stanley Kubrick è infatti l'oggetto privilegiato del suo bellissimo intervento, nel quale la studiosa californiana spinge a fondo i registri del sentimento e della razionalità per restituirci una riflessione esemplare sui meccanismi che sovrintendono alle trasformazioni del reale. L'immaginazione tecnologica utilizzata dai due registi non è altro, in fondo, che una disperata dichiarazione di nostalgia, dove l'elemento del rimpianto è proprio l'immaginazione, destinata nel nostro tempo ad essere espropriata da un futuro concepito come già passato. In tal senso risultano altamente simboliche quelle che Vivian Sobchack chiama le «macchine dell'amore» di *A.I.*, ovvero Gigolò Joe e David, «manichini» da lei definiti «culturalmente significativi». Nella loro tragica serietà è contenuto tutto il *nonsense* esistenziale contemporaneo, cioè la perdita dolorosa dell'iden-

tità individuale, robotizzata e clonata. Appare evidente come il ruolo di tanti protagonisti robotici, presenti nel cinema di SF di ieri e di oggi, esprima da sempre la dolente condizione di un corpo vuoto, abbandonato e profanato, denaturalizzato dalla sua stessa virulenza tecnologica. Pur nella sostanziale differenza dei registri narrativi che distinguono le vicende dei due protagonisti, Joe e David sono infatti uniti da un medesimo destino: la perdita della loro umanità, subita e compianta, senza che ciò comporti però alcuna rassegnazione.

Con il suo contributo su David Cronenberg, Philip Rouyer riscopre lo stretto legame che – per la verità da sempre – unisce fantascienza e orrore. Si tratta tuttavia di un orrore «aggiornato», descritto in tutte le sue efflorescenze anatomiche, in tutti i suoi liquami organici. Rouyer affronta lo spettacolo *gore*, o *splatter* che dir si voglia, offerto dalle nefandezze tanto care al regista canadese e che, al di là di una superficiale ostentazione degli effetti sanguinolenti dei corpi martirizzati, sembra richiamare ben altri massacri reali squadernati, più che mai negli ultimi tempi, dall'informazione televisiva. Nei film di Cronenberg si ritrovano in fondo, anche se con diversi effetti di fisicità, gli stessi corpi profanati di cui parla Vivian Sobchack. A cambiare è lo schema narrativo dell'oltraggio che, nella relazione Rouyer, è visibile, nauseante, esteriorizzato fino all'eccesso, volutamente teatrale, mentre in quella di Sobchack è assolutamente invisibile, interiore, quasi impalpabile, anche se percepito attraverso un disagio esistenziale non meno inquietante delle mostruosità di Cronenberg.

Aver fatto il punto sulla stato più avanzato della ricerca, in una materia resa così incandescente anche per la sufficienza con cui viene considerata da molta parte della critica, è stato il principale merito di questo Colloquio di cinema organizzato dall'Associazione Malatesta nei suoi appuntamenti di Ischia. Si è tentato, in primo luogo, di tracciare i contorni di nuove cartografie, di nuove mappe dell'angoscia, non più solo evocata di fronte alle scoperte scientifiche bensì plasmata dalle invenzioni della tecnologia. Perché anche i progressi della tecnica, sembrano dire i nostri autori, come i postulati della scienza, rimandano agli interrogativi sulle nostre origini: «cosa c'era prima del Big Bang, cosa ci sarà alla fine?». Ma, soprattutto, in quale segmento della propria traiettoria cosmica si trovi oggi l'uomo, stret-

to tra la rimessa in causa di vecchie certezze e la dolorosa acquisizione di nuove incertezze. Se è vero, come da molti è stato osservato, che *2001 Odissea nello spazio* segna una linea di confine assai netta tra il vecchio e il nuovo racconto fantascientifico, credo non sia azzardato affermare che sono ancora i modelli proposti dalla cosmologia e dall'astrofisica ad essere quelli più vicini al senso delle origini e ai miti che l'hanno accompagnato. Si potrà aggiungere che il positivismo meccanicistico e cibernetico ne rappresenta, certo, un complemento indispensabile dal punto di vista creativo, ma le domande sono ancora sempre le stesse: «da dove veniamo, dove stiamo andando, in che relazione siamo con gli altri?». Proprio il «mito», al quale giustamente si era richiamato La Polla, è ricco di motivi che mostrano le difficoltà del sé di capire se stesso, le fragilità dei confini che bisogna pur tracciare fra l'«io» e l'«altro». Carl Gustav Jung, più di Sigmund Freud, è dunque il «veggente» moderno, il creatore di fiabe e di miti della civiltà industriale, che può esserci maggiormente utile per capire i movimenti sotterranei della SF più recente.

In secondo luogo, è sotto gli occhi di tutti quanto la neuropsicologia, la genetica, la neurochimica, gli studi sull'intelligenza artificiale e la psicologia analitica e clinica siano alla base dei sedimenti dell'esistenza mentale sempre più al centro dell'indagine creativa degli autori di SF. Le modalità tecnologiche della rappresentazione dei *plot* narrativi non esauriscono la supremazia di un campo di osservazione che, ancora una volta, resta eminentemente cognitivo, almeno nei casi di maggiore eccellenza dei prodotti cinematografici, tra i quali personalmente colloco senza alcun dubbio *A.I.* Tutti i generi narrativi, da sempre, hanno dato vita a modelli culturalmente alti o bassi, a seconda del punto di vista in cui decideva di collocarsi il loro autore; ma soprattutto a seconda dell'esito finale che egli intendeva raggiungere. La SF non fa eccezione.

In terzo luogo, va osservato che, per quanto in maniera assai cauta e dimessa, nella quasi totalità delle relazioni affiora comunque la questione dell'identità americana. Non è un caso. Se è vero che viviamo un'epoca profondamente neoellenistica, oggi Bisanzio è al di là dell'Atlantico. I simboli non sono quisquiglie: ad essere distrutte sono state le torri gemelle, non la Tour Eiffel. Quanto allora dell'ideologia americana, che non esaurisce certo tutta l'identità della nazio-

ne, ma che ne rappresenta la parte più visibile, è presente nella SF d'oltreoceano, ovvero nella SF *tout court*? Sarebbe stato tuttavia interessante se a questo interrogativo qualcuno dei relatori avesse dato una risposta esauriente. È noto che l'ideologia americana è tra le poche ad essere «quotata in borsa», come la sua lingua, la sua cultura, il suo costume, i suoi prodotti. Eppure, tranne pochi accenni, nelle relazioni del Colloquio l'argomento non ha avuto il risalto che avrebbe meritato. Non ho la competenza per affrontare l'argomento, mi limito a registrare solo un'assenza, forse non del tutto casuale, nel panel degli interventi. Senza voler fare della cattiva sociologia, la verità è che il cinema, tutto il cinema, soggiace in maniera assoluta al suo rapporto con la società, con il gusto corrente, con il ruolo egemonico della nazione che lo esprime. L'America postmoderna è, in tal senso, una miniera privilegiata di storie, di stimoli, di umori, di narrazioni; e il cinema degli Stati Uniti è ancora il messaggio più accettato del loro dominio imperialistico. I cosiddetti «grandi racconti», dei quali Jean François Lyotard segnala la scomparsa nella narrazione europea, è ancora l'America a produrli, se non altro con le guerre e con le tecnologie. Non è riduzionismo creativo, ma la forma attuale della creatività, che è soprattutto americana. Non c'è nulla di cui scandalizzarsi. L'impero ha le sue bassezze ma anche le sue grandezze. E l'ellenismo, nessuno vorrà contestarlo, è stato un periodo splendido di fioritura letteraria e artistica: la fantascienza nel cinema ci richiama forse a quella lontana stagione nel momento in cui ne dispensa le sue ultime creazioni.

Il volume raccoglie gli interventi relativi al Colloquio di cinema «Science Fiction» svoltosi all'Hotel La Villarosa di Ischia il 14 e 15 marzo 2002, organizzato dalla Associazione Sigismondo Malatesta con il Patrocinio dell'Amministrazione Provinciale di Napoli e del Comune di Porto d'Ischia, a cura di Franco La Polla, Franco Monteleone, Paolo Amalfitano.

NOTA BIBLIOGRAFICA

- AA.VV., *Mostri al microscopio. Critica del cinema catastrofico*, Marsilio, Venezia 1980.
- J. BAXTER, *Science Fiction in the Cinema*, Tantivy Press/Barnes, London-New York 1970.
- J. BROSNAN, *Future Tense. The Cinema of Science Fiction*, St. Martin's Press, New York 1978.
- S. BUKATMAN, *Terminal Identity. The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, Duke UP, Durham and London 1993.
- D. GIFFORD, *Science Fiction Film*, Studio Vista/Dutton Pictureback, London 1971.
- W. JOHNSON (ed.), *Focus on the Science Fiction Film*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs 1972.
- G. KING, T. KRZYWINSKA, *Science Fiction Cinema. From Outerspace to Cyberspace*, Wallflower, London 2000.
- B. LANDON, *The Aesthetics of Ambivalence. Rethinking Science Fiction Film in the Age of Electronic (Re)Production*, Greenwood Press, Westport 1992.
- P. LUCANIO, *Them or Us. Archetypal Interpretations of Fifties Alien Invasion Films*, Indiana UP, Bloomington & Indianapolis 1987.
- K. NEWMAN, *Apocalypse Movies. End of the World Cinema*, St. Martin's Griffin, New York 2000.
- C. PENLEY, E. LYON, L. SPIGEL, J. BERGSTROM (eds.), *Close Encounters. Film, Feminism, and Science Fiction*, University of Minnesota Press, Minneapolis-Oxford 1991.
- C. PENLEY, *NASA/TREK. Popular Science and Sex in America*, Verso, London-New York 1997.
- R. ROBERTS, *A New Species. Gender and Science in Science Fiction*, University of Illinois Press, Urbana and Chicago 1993.
- J.H. RUSHING, T.S. FRENTZ, *Projecting the Shadow. The Cyborg Hero in American Film*, The University of Chicago Press, Chicago & London 1995.
- P. SCHELDE, *Androids, Humanoids, and Other Science Monsters. Science and Soul in Science Fiction Films*, New York UP, New York and London 1993.

- J.S. SHAPIRO, *Atomic Bomb Cinema. The Apocalyptic Imagination on Film*, Routledge, New York and London 2002.
- C. SHARRETT (ed.), *Crisis Cinema. The Apocalyptic Idea in Postmodern Narrative Film*, Maitsonneuve Press, Washington 1993.
- J. SICLIER, A. S. LABARTHE, *Images de la science fiction*, Ed. Du Cerf, Paris 1958.
- V. SOBCHACK, *Spazio e tempo nel cinema di fantascienza*, BUP, Bologna 2002.
- M. SPANU (ed.), *Spazio*, Lindau, Torino 2002.
- M. SPANU, *Science plus Fiction. La fantascienza tra antiche visioni e nuove tecnologie*, Lindau, Torino 2000.
- J.P. TELOTTE, *Replications. A Robotic History of Science Fiction Film*, Illinois UP, Urbana-Chicago 1995.

Per uniformare le citazioni filmografiche si è fatto riferimento al *Dizionario dei film 2002 Il Mereghetti*, scegliendo tuttavia di eliminare i segni di interpunzione, spesso discordanti, presenti nei titoli, anche per comodità di lettura. Nelle relazioni in italiano l'espressione Science Fiction è stata abbreviata in SF. Essa viene invece mantenuta nei testi originali, francese e americano, di Rouyer e di Sobchack dal momento che in quelle due lingue essa è l'esatto corrispettivo della parola italiana «fantascienza». Infine, la nota bibliografica è da intendersi come essenziale e comunque relativa alla sola fantascienza cinematografica. Nello stenderla si è tenuto conto unicamente di volumi critici a carattere generale sulla fantascienza o su alcuni ampi aspetti di essa. (N.d.C.)