



GORGON

WWW.GORGONMAGAZINE.COM

MARCO TETI  
**ORIZZONTI E DISATTESE**  
*Percorsi distopici dalla letteratura al cinema*

+ CASE STUDY: WHEN MEDIA COLLIDE  
| *Heinlein Vs. Verhoeven* |



*Metropolis,*  
Fritz Lang, 1927

È alquanto indicativo il fatto che, da un punto di vista storico, la data di nascita di quel genere narrativo che si è soliti definire fantascienza e quella della cosiddetta anti-utopia o distopia coincidano. O, almeno, così sembrerebbe, visto che, com'è risaputo, l'elaborazione della sua antitesi, l'utopia, si può fare risalire al Rinascimento, un'epoca in cui le speculazioni su di una società ideale informa il pensiero di filosofi quali Moro, Bacone o, per rimanere in ambito italiano, Campanella; mentre il concetto di distopia sociale pare prendere forma, paradossalmente, molto più di recente, alla fine dell'Ottocento, in un periodo che fa ciecamente dell'evoluzione e del progresso scientifico-tecnologico e, di conseguenza, sociale, il proprio cavallo di battaglia.

L'anti-utopia esprime tutto il disagio dovuto alle promesse disattese dal suddetto progresso, il quale fa tutt'altro che realizzare o rendere concreta l'idea tutta «rinascimentale» di società. Chi sviluppa e porta alle estreme conseguenze un discorso di questo tipo è il «fondatore» (o almeno uno dei fondatori) della letteratura fantascientifica: Herbert George Wells. Già ne *La macchina del tempo* (*The Time Machine*), pubblicato tra il 1894 e il 1895, nonché nel meno celebre *Quando il dormiente si sveglierà* (*When the Sleeper Wakes*, 1899), compaiono scenari, figure e soprattutto, temi specifici dell'opera wellsiana che forniscono spunti e fanno da modello per coloro che, più tardi, si cimenteranno nella narrativa fantascientifica nel tentativo di tratteggiare società «corrotte» e involute; distopiche, per l'appunto.

#### PRIMO MOVIMENTO. LA LETTERATURA

Già nei primi lavori di Wells, in seguito assurdi giustamente a imprescindibili classici del genere, è possibile ritrovare situazioni e temi ricorrenti di quel filone che si può definire come distopico: abnorme e selvaggia urbanizzazione; invadenza dei mezzi di comunicazione di massa, i quali fungono da veicoli di propaganda di spietati regimi dittatoriali che opprimono il proletariato; struttura sociale articolata gerarchicamente; contrapposizione tra classe dominante e dominata (di consueto il proletariato industriale). Le riflessioni sui pericoli insiti nello sviluppo incontrollato del progresso scientifico e, soprattutto, nell'appropriazione e nello sfruttamento della tecnologia da parte di disumani regimi totalitari, sono alla base e al centro anche dei romanzi *R.U.R.* (id.), dato alle stam-

pe nell'anno 1921, e *Noi* (*My*), pubblicato nel 1924, rispettivamente del cecoslovacco Karel Capek e del sovietico Eugenji Zamjatin, i primi scrittori ispirati, più o meno direttamente, dall'opera di Wells. Per non parlare dei celeberrimi 1984 (id., 1949) di George Orwell e de *Il nuovo mondo* (*Brave New World*, 1932) di Aldous Huxley, opere che danno corpo ad una paranoia che è al contempo individuale e collettiva.

**« Il concetto distopico germina nelle alte promesse scientifiche, tecnologiche e sociali, che le opere di Welles, Capek, Zamjatin Orwell e Huxley rivoltano in una paranoia che è al contempo individuale e collettiva. »**

Tra coloro che maturano dei debiti nei confronti della tematica e della poetica wellsiana figurano certamente anche gli scrittori che operano mirabilmente negli Stati Uniti tra la metà degli anni Trenta e gli anni Cinquanta, i cui racconti appaiono sulle riviste specializzate nella letteratura fantascientifica. Tali riviste costituiscono un terreno di confronto e di scambio continuo tra autori che paiono accomunati da un comune sentire prima ancora che da scelte stilistiche.

La cosiddetta fantascienza sociologica, infatti, favorita e promossa dalla rivista «Astounding Science Fiction» sin dalla seconda metà degli anni Trenta e dalla rivista «Galaxy Science Fiction» negli anni Cinquanta, mette in luce (a volte con tono crudamente realistico e nichilista, più spesso prediligendo il registro paradossale e grottesco tipico della satira di costume) l'influenza esercitata sull'uomo dalla tecnologia, ponendo delicate questioni di ordine morale.

L'opera più conosciuta, emersa da questo magma incandescente, forse persino la più matura e compiuta, è *Farbenheit 451* (id., 1951) di Ray Bradbury. In virtù di quanto appena affermato appare dunque innegabile che anche la *Golden Age* della narrativa americana di fantascienza sboccia e matura all'insegna del pessimismo wellsiano. Uno splendido esempio, in tal senso, è dato dalla ricca e stimolante produzione firmata da Philip K. Dick, su cui ci soffermeremo presto.

Nei decenni successivi, in cui un accentuato sperimentalismo formale sembra voler bilanciare una palpabile involuzione ideologica e di valori, non ci si discosta molto dalle solide coordinate descritte. La direzione tracciata da Wells e dai suoi estimatori-emulatori è naturalmente seguita anche da quegli scrittori attivi sin dagli anni Ottanta, William Gibson in testa. Ed è proprio a Gibson che si deve la creazione di quel prolifico filone fantascientifico battezzato con il nome di cyberpunk.

## SECONDO MOVIMENTO: IL CINEMA.

Le illustrazioni cinematografiche di universi distopici, dal canto loro, prendono il via sotto il segno della polemica. Fritz Lang, autore della più rilevante tra di esse se non la prima in assoluto, *Metropolis* (id., 1927), viene infatti apertamente accusato di plagio da H. G. Wells, il quale, com'è facile intuire, rappresenta uno dei principali numi tutelari anche della anti-utopia cinematografica.

Il capolavoro del regista tedesco, ovviamente, è capace di segnare con il proprio spettacolare apparato visivo l'immaginario collettivo di parecchie generazioni, e non può certo essere ridotto alla somma di fonti e materiali eterogenei attraverso i quali è stato composto, opere di Wells incluse. Più che altro, a venire sottolineata pare essere una certa affinità tra la disillusa poetica del cineasta tedesco e quella dello scrittore inglese. Quest'ultimo riattizza il fuoco della polemica a dieci anni di distanza dall'uscita di *Metropolis*, esattamente nel 1936, anno in cui viene chiamato a collaboratore, nel ruolo di sceneggiatore, al film di William Cameron Menzies *La vita futura*, conosciuto in Italia anche con il titolo di *Nel 2000 guerra o pace* (*Things to Come*), un ambizioso adattamento del suo romanzo *The Shape of Things to Come* (1933).

La rappresentazione di una società distopica nei trent'anni successivi è affidata a uno sparuto gruppo di opere che annovera produzioni a basso costo (*L'ultimo uomo della terra* di Ubaldo B. Ragona e Sidney Salkow, del 1963, tratto dal celebre romanzo di Richard Matheson *I Am Legend*, pubblicato nel 1954) e semi indipendenti (l'avanguardistico *La jetée* di Chris Marker, sempre del 1963) e produzioni industriali: *L'uomo che visse nel futuro* (*The Time Machine*) di George Pal (ricavato nel 1960 dalla omonima opera letteraria di Wells), *Farbenheit 451* (id., 1966) di François

Truffaut (adattamento cinematografico del romanzo omonimo di Bradbury) e *Il pianeta delle scimmie* (*Planet of the Apes*, 1968) di Franklin J. Schaffner. Le riflessioni e gli ammonimenti anti-utopici vengono portati alquanto sporadicamente sullo schermo anche negli anni Cinquanta, un decennio in cui si realizzano numerosi film di genere fantascientifico. La cosa risulta alquanto strana se si pensa che buona parte di questi lungometraggi, alcuni anche di pregevole fattura, risente di un'atmosfera plumbea e oppressiva, ingenerata dalla cosiddetta «guerra fredda» e dalla paura della distruzione totale, opportunamente occultata e sottoposta a processo di metaforizzazione. A pesare è anche lo spaventoso contesto geo-politico dell'epoca, con la rigida divisione del mondo in due blocchi ideologicamente contrapposti. Anche la narrativa di Wells esprime timori e dilemmi tipici del periodo storico in cui matura.

Per la codificazione del vero e proprio filone distopico in ambito cinematografico bisogna attendere gli anni Settanta: pellicole rientranti nel suddetto filone vedono la luce soprattutto nella prima parte del decennio. Tra queste, meritano certamente di essere citate il seminale *L'uomo che fuggì dal futuro* (*THX 1138*, 1971) di George Lucas e *Il dormiglione* (*Sleeper*, 1973) di Woody Allen. Allen, alla stregua di un Vonnegut in ambito letterario, parodizza i mondi distopici copiosamente messi in scena nel periodo sopra indicato.

**« Il concetto distopico germina nelle alte promesse scientifiche, tecnologiche e sociali, che le opere di Welles, Capek, Zamjatin, Orwell e Huxley rivoltano in una paranoia che è al contempo individuale e collettiva. »**

Il 1982 è un anno fondamentale per lo sviluppo dell'anti-utopia cinematografica, non solo dell'epoca ma di tutti i tempi. Si tratta infatti dell'anno d'uscita di *Blade Runner* (id.) di Ridley Scott, trasposizione del romanzo di Philip K. Dick *Il cacciatore di androidi* (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 1968), in Italia designato dopo il successo riscosso dal film proprio dal titolo di *Blade Runner* o da quello di *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*.

La consapevole combinazione di svariati mezzi espressivi operata sul piano linguistico, le eccezionali invenzioni a livello scenografico e più in generale visivo (in questo caso debitrice nei confronti di Metropolis) e l'accostamento all'opera o meglio alla poetica di Dick sono i tratti distintivi non solo del film di Scott, ma di buona parte del cinema e della letteratura successivi, che si interrogheranno sull'ambiguità dei rapporti tra realtà e finzione (come fa lo scrittore americano, i cui lavori sono spesso adattati per il grande schermo) e sull'istituzione quasi ontologica di mondi «altri», di universi alternati.

Tra coloro che recepiscono meglio e assimilano la lezione di Dick in ambito cinematografico vi sono registi culturalmente molto distanti da lui. Parliamo chiaramente di Katsuhiro Otomo e Mamoru Oshii, autori rispettivamente di *Akira* (id., 1989) e di *Ghost in the Shell* (id., 1995). Vale a dire, di due capolavori del cinema d'animazione e di due straordinarie distopie cyberpunk.

#### SCAMBI, PRESTITI E OMOLOGIE

Esiste quindi un'antica e consolidata relazione tra il filone distopico letterario e quello cinematografico. Non è però facile, da un punto di vista tematico, linguistico e estetico, parlare di vero e proprio, sistematico interscambio. Almeno fino agli anni Ottanta, infatti, temi, motivi, figure e articolazioni strutturali tipiche muovono in una sola direzione: quella che parte dalla letteratura e arriva al cinema. Sono i testi letterari, in pratica, a costituire il quasi inesauribile serbatoio da cui quelli cinematografici attingono trame, personaggi e soluzioni narrative.

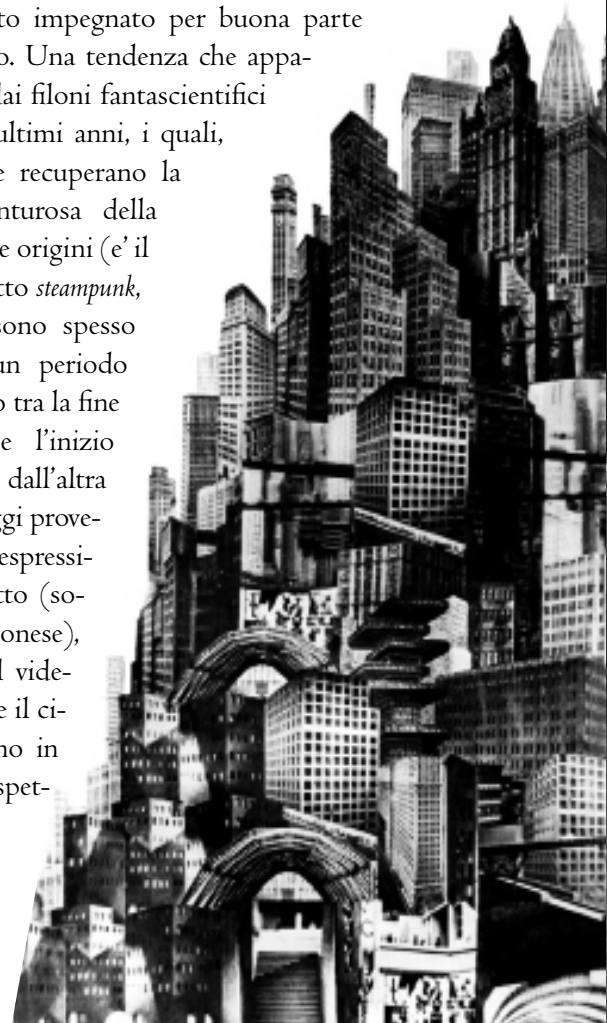
La pratica dell'adattamento cinematografico di romanzi più o meno noti manifesta questa tendenza evidenziando il legame non proprio di reciproca dipendenza stabilitosi tra le due forme espressive; e la soltanto relativa autonomia del cinema sotto l'aspetto contenutistico. La cosa appare in effetti alquanto bizzarra se si considera il fatto che da un punto di vista strutturale non si può certo parlare di derivazione o filiazione, semmai di omologia tra distopia sociale letteraria e cinematografica; un'omologia che si riscontra nella congenita similarità di situazioni e protagonisti oltre che, naturalmente, dell'impianto strutturale.

Perfino film decisamente più innovativi e «purementemente cinematografici» quali *Agente Lemmy Caution, missione Alphaville* (*Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution*, 1965) di Jean-Luc Godard, *Brazil* (id., 1985) di Terry Gilliam o il già menzionato *L'uomo che fuggì dal futuro* non possono fare a meno di rifarsi alle apocalittiche antiutopie delineate da Zamjatin, Huxley, Orwell e Bradbury.

Come si è sostenuto in questa sede, le cose cambiano decisamente dalla comparsa di *Blade Runner*; tant'è che gli scrittori di fantascienza affermatasi tra gli anni Ottanta e Novanta hanno proprio nel film di Scott (e di riflesso anche nell'opera di Dick, è bene ricordarlo) uno degli imprescindibili modelli di riferimento.

**« Prima dell'arrivo di *Blade Runner*, sono i testi letterari a costituire il quasi inesauribile serbatoio da cui quelli cinematografici attingono trame, personaggi e soluzioni narrative. »**

Pare quindi la letteratura fantascientifica, ma non solo quella, a dover combattere la battaglia di «retroguardia» in cui il cinema di genere fantascientifico (ma non solo) è stato impegnato per buona parte del secolo scorso. Una tendenza che appare confermata dai filoni fantascientifici impostisi negli ultimi anni, i quali, se da una parte recuperano la tradizione avventurosa della fantascienza delle origini (e' il caso del cosiddetto *steampunk*, i cui racconti sono spesso ambientati in un periodo storico compreso tra la fine dell'Ottocento e l'inizio del Novecento), dall'altra mutuano linguaggi provenienti da mezzi espressivi quali il fumetto (soprattutto giapponese), l'animazione e il videogioco che, come il cinema, privilegiano in primo luogo l'aspetto visivo.





CASE STUDY

Original Artwork  
- Samuel Jagoda -  
[www.ingruo.net](http://www.ingruo.net)

# WHEN MEDIA COLLIDE

| *Heinlein Vs. Verhoeven* |

*a cura di Marco Teti*



L'ambiguità tipica delle attuali produzioni narrative ascrivibili al filone distopico sul piano degli intenti morali e dei messaggi relativi alla sfera dei valori rimanda al processo di assopimento in cui si tenta di coinvolgere il senso critico degli individui ormai da qualche decennio. Inteso morinianamente come principale strumento linguistico preposto alla auto-rappresentazione dell'edificio e del corpo sociale, il cinema costituisce il campo espressivo in cui risulta possibile cogliere ciò in maniera chiara.

Senza volersi necessariamente e idealmente ri-allacciare ai postulati della Scuola di Francoforte, da numerosi lungometraggi cinematografici odierni appartenenti al genere (o sotto-genere) della fantascienza distopica emergono senza dubbio il tentativo di operare un appiattimento o meglio una omologazione del gusto estetico e la volontà di disattendere qualsiasi tipo di richiesta etico-civile avanzata dallo spettatore.

Al centro della questione si colloca quindi la relazione stabilitasi tra l'opera o con maggiore esattezza il dispositivo linguistico-comunicativo al quale essa rinvia e il pubblico. Il punto focale è la ri-assegnazione ai fruitori del ruolo di passivi riceventi dei messaggi ideologici sottesi al film (o al fumetto, o al romanzo oppure al videogioco); una ri-assegnazione attuata per la verità con fatica e perlopiù blandendo ad arte il narcisismo del fruitore, il quale spesso, troppo spesso, confonde la partecipazione attiva con il raggiungimento del warholiano «quarto d'ora di celebrità».

La situazione che stiamo vivendo per certi versi appare simile a quella del secondo dopoguerra sotto il profilo culturale e della libertà individuale. In tale periodo storico, ormai è risaputo, le intime paure avvertite dagli autori specializzati nella letteratura fantascientifica rientrante nel filone distopico prendono improvvisamente un aspetto preciso e si materializzano nel mondo reale. Più che di paure bisogna parlare forse di autentici incubi, generati e alimentati dalla svolta autoritaria impressa alle politiche sociali rilevabile anche negli Stati retti da forme di governo democratiche.

Un caso di particolare interesse e esemplarità nel quale si mettono a confronto configurazioni testuali, pratiche produttive e aspetti culturali e ideologici riferibili a epoche diverse, come gli anni Cinquanta e Novanta, è costituito da *Fanteria dello spazio*, celebre romanzo di Robert Heinlein adattato per il cinema da Paul Verhoeven.

Sono molteplici, e tutti più o meno comprensibili, i motivi che ritardano l'adattamento cinematografico del celeberrimo e controverso *Fanteria dello spazio* (il cui titolo originale è *Starship Troopers*). Il romanzo, scritto da Robert Anson Heinlein, in assoluto uno dei più importanti e celebri narratori di fantascienza, viene pubblicato nell'anno 1959.

Per la trasposizione su grande schermo bisogna, pertanto, attendere quasi quaranta anni. È infatti solo nel 1997, dopo numerosi tentativi falliti, che il bizzarro regista Paul Verhoeven riesce a portare a termine un'operazione la cui portata è evidentemente enorme e quasi spropositata, sul piano ideologico prima ancora che produttivo e finanziario.

Il motivo per cui registi e produttori, pur interessati, sembrano inizialmente desistere da una trasposizione filmica del romanzo non è certo esclusivamente il notevole dispendio economico che si richiederebbe per non rendere impossibile la rappresentazione in termini degnamente spettacolari, se non verosimili, del contesto iper-tecnologico in cui si svolgono le appassionanti e furiose battaglie raccontate da Heinlein.

C'è anche, probabilmente, un certo timore nell'affrontare un testo dalle tematiche scabrose e, forse, anacronistiche, come quella della valorizzazione di un sistema ideologico e sociale attraverso il sacrificio e la presa di coscienza; della necessaria e conseguente militarizzazione del suddetto sistema, in quanto guerra e violenza costituiscono il motore del mondo e dell'esistenza; nonché un orientamento politico-ideologico che certamente non appare poco marcato.

Le ragioni alla base della trasposizione cinematografica di *Fanteria dello spazio* sono molteplici. Tra di esse sembra occupare un posto rilevante l'attitudine, manifestata sin dagli anni Ottanta da sceneggiatori e cineasti, a attingere figure, soluzioni compositive e trame da fonti narrative costituite per lo più da romanzi e film realizzati nella prima metà del Novecento. Un ruolo di importanza ancora maggiore viene ricoperto da una tendenza piuttosto diffusa negli anni Novanta in campo cinematografico.

Tale tendenza coincide con il recupero, in chiave nostalgica, di vicende e personaggi delineati da produzioni letterarie oppure da film di genere fantascientifico usciti in un arco temporale compreso tra gli anni Trenta e gli anni Cinquanta. In una epoca contraddistinta da una forte crisi creativa nonché dall'impossibilità di tenere il passo e restituire adeguatamente in termini di rappresentazione artistico-spettacolare il vertiginoso progresso avvenuto sia in

campo scientifico che tecnologico, una simile operazione di recupero nasce dal desiderio di rendere un affettuoso omaggio a autori, letterari e cinematografici, dotati di grande inventiva e soprattutto di uno straordinario talento affabulatorio.

Il film di Verhoeven si configura immediatamente, almeno a livello superficiale, come un discorso autonomo che prende in prestito figure, eventi e ambientazioni futuribili con l'intento quasi dichiarato di confutare, di mettere in discussione le premesse e gli obiettivi del libro di Heinlein. L'approfondimento dell'analisi conduce tuttavia all'individuazione dell'autentico scopo che il regista pare prefiggersi: lanciare accuse all'odierno sistema sociale americano muovendo appunti a quei lungometraggi che seguono la tendenza indicata da alcuni studiosi con l'appellativo di «nostalgica», a cui abbiamo in precedenza accennato.

Verhoeven sembra attaccare così film come *Armageddon – Giudizio finale* (*Armageddon*, 1997) di Michael Bay oppure *Independence Day* (Id., 1996) di Roland Emmerich che celebrano in modo acritico la narrativa fantascientifica prodotta negli anni Quaranta e Cinquanta e danno l'impressione di ignorare o addirittura di accettare i precisi presupposti ideologici sui quali essa è fondata. Quanto finora enunciato pare sufficiente a lasciare intendere la fecondità di un approccio di tipo comparativo, ovvero che privilegia l'accostamento e il confronto (ma anche il contrasto, tenuto conto delle forti componenti polemiche) tra il testo letterario e quello cinematografico. Si tratterebbe in questo senso di due interpretazioni radicalmente differenti non soltanto del medesimo racconto ma, soprattutto, del sistema politico, ideologico e di valori all'interno del quale il racconto stesso, la storia illustrata, nasce e sviluppa.

La distanza tra l'opera di Heinlein e quella di Verhoeven è dunque innanzitutto di carattere storico. Il cosiddetto romanzo di formazione è la categoria narrativa a cui si può sicuramente ascrivere il testo di Heinlein, il cui interesse è mettere in luce il processo tortuoso e sofferto attraverso il quale cresce e matura il protagonista, il ricco rampollo Johnny Rico. Ci teniamo a precisare che il *bildungsroman*, o romanzo di formazione, costituisce il genere letterario in cui si inserisce un cospicuo numero di opere firmate da Heinlein. Nel periodo che va all'incirca dalla seconda metà degli anni Quaranta all'inizio degli anni Sessanta buona parte dei libri realizzati dallo scrittore è indirizzato a un pubblico composto in prevalenza da bambini e adolescenti.

Gli intenti perseguiti dai libri in questione, nei quali vengono raccontate edificanti e avventurose vicende, sono come si evince innanzitutto di ordine educativo, pedagogico. In origine anche *Fanteria dello spazio* viene indirizzato a lettori d'età adolescenziale.

Il romanzo suddetto inaugura la fase matura della carriera di Heinlein, quella in cui egli segue progetti più personali e sentiti. Esso viene rifiutato dall'editore a causa delle scabrose tematiche trattate o con maggiore precisione a causa della delicatezza e della complessità, sul piano morale come su quello civile, dimostrate dagli argomenti affrontati: il raggiungimento piuttosto faticoso e il riconoscimento di una identità sociale, l'affermazione del principio dell'individualismo e al contempo la sua subordinazione a quello della fedeltà nei confronti della patria.

La riflessione sviluppata a partire dalla lettura di *Fanteria dello spazio*, come consuetamente accade nei lavori di Verhoeven, si traduce in una satira di costume abbastanza feroce il cui merito fondamentale è quello di porre l'accento - al fine di indagare, più che deridere - sull'aspetto ideologico del romanzo trasposto e, crediamo, di buona parte di quella fantascienza che si può definire classica.

*« Sarebbe certamente sbagliato definire reazionari, o anche solo conservatori, la produzione e il pensiero di Heinlein, che sembra manifestare piuttosto, a più riprese, una sarcastica e amarissima disillusione. »*

Verhoeven coglie l'attualità del pensiero di Heinlein e soprattutto la capacità mostrata dallo scrittore nell'elaborare concetti che vanno in controtendenza rispetto a quelli di consueto formulati tra gli anni Quaranta e gli anni Cinquanta nel dominio della fantascienza letteraria. Gli universi di finzione delineati da Heinlein non esibiscono un manicheismo troppo rigido; in essi la divisione tra il bene e il male non appare cioè eccessivamente netta. Il mondo narrativo descritto dall'autore, che rimanda per via metaforica a quello reale, è dominato da una certa vaghezza per quel che concerne i valori di riferimento e la fede politica manifestata.

A nostro avviso Verhoeven evidenzia ciò. Perseguendo fini al contempo ludici e per così dire etici

egli mette in atto la pratica più diffusa o meglio peculiare non solo del cinema ma dell'intera industria culturale contemporanea, quella del ri-uso, e accentua la paradossalità (nonché l'involontaria comicità grottesca) della dimensione posseduta dalle situazioni e dai protagonisti ritratti in *Fanteria dello spazio*.

Il nocciolo della questione, preannunciato e vagamente accennato in precedenza, è proprio questo. La visione del mondo di Heinlein, ciò che in termini più generici e filosofici si può chiamare poetica, traspare senza ombra di dubbio in *Fanteria dello spazio* e dà sostanza all'universo diegetico. In questo senso l'opera letteraria analizzata in questa sede, pur ovviamente non riducibile ad una sorta di pamphlet politico, veicola le idee, le convinzioni, in una parola, il credo dello scrittore, il cui orientamento sotto il profilo ideologico appare piuttosto ambiguo e di difficile definizione. Nel corso della propria vita Heinlein attua scelte politiche non sempre coerenti e a volte contraddittorie: inizialmente vicino alle posizioni espresse da alcuni esponenti del partito democratico e affascinato a quanto pare dalle proposte avanzate dai movimenti di ispirazione socialista egli dichiara in più occasioni di provare una sincera avversione nei confronti della dottrina e dell'apparato di valori specifici del comunismo.

Questo emerge con evidenza dagli eventi che lo scrittore illustra, i quali sono spesso incentrati sul tema della libertà individuale e prendono in esame il significato assunto e la funzione svolta dalle istituzioni, quella statale e quella religiosa in primo luogo, nelle ipotetiche società del futuro.

Da un punto di vista critico e valutativo risulta quindi senza dubbio sbagliato affibbiare l'etichetta di reazionari, o anche solo di conservatori, alla produzione e al pensiero di Heinlein, il quale sembra manifestare piuttosto, a più riprese, una sarcastica e amarissima disillusione.

Oltre allo stile di scrittura alquanto diretto, per non dire colloquiale, e alla prefigurazione di avvenimenti storici futuri, una delle innovazioni apportate da Heinlein che influenza in maniera profonda e duratura gli autori (coevi e successivi) specializzati nella letteratura di genere fantascientifico corrisponde non a caso all'ambientazione dei racconti descritti in astronavi o veicoli spaziali di dimensioni gigantesche equivalenti a autentici microcosmi, a mondi autosufficienti nei quali i personaggi sono destinati a trascorrere l'intera esistenza. Il trauma psicologico causato dalla instabilità di una vita erratica, priva

di effettive radici, può essere per Heinlein superato attraverso il sacrificio, la dedizione e soprattutto la disciplina, i principali valori che egli apprende e interiorizza frequentando l'accademia navale negli anni Venti e prestando servizio nell'esercito durante la Seconda Guerra Mondiale. Tali valori traspaiono con chiarezza dalle opere dello scrittore.

È proprio sul terreno della disillusione, del resto, che l'autore americano incontra paradossalmente Paul Verhoeven, le cui concezioni (moderatamente?) progressiste si palesano già ad una prima, superficiale occhiata dei film realizzati. Riprendendo il discorso relativo alla distanza storica che separa le due opere prese in esame, allora, possiamo affermare che mentre l'intenzione di Heinlein è quella di spingere l'individuo ad agire e rendere concreti, anche a costo della vita, valori e ideali su cui si fonda una certa società, quella del cineasta è quella di evidenziare l'impossibilità, storicamente e tragicamente comprovata per l'uomo, di incarnare idee e valori sociali.

Verhoeven estremizza a tal punto alcuni elementi della proposta di Heinlein – che avrebbero portato certe interpretazioni a parlare di coercizione e fascismo – da ribaltarli completamente. Lasciando spazio alla più personale e caratteristica cifra estetica, infatti, Verhoeven irride magistralmente chiunque pensasse di avvicinarsi in questi alla sua opera come, implicitamente, a quella dello scrittore.

I cinegiornali che pubblicizzano l'arruolamento nell'esercito o in un qualsiasi altro corpo militare, che illustrano in tono ironico e grottesco la propaganda da regime totalitario, vanno annoverati tra le invenzioni narrative (ma anche visive) più riuscite e emblematiche, nonché causticamente ironiche, dell'intero film.

Questi cinegiornali riprendono sin dal titolo, in chiave umoristica, *Why We Fight* (1942-1945), la più famosa serie creata negli Stati Uniti composta da film utilizzati per la propaganda bellica. Più che il cinema di propaganda in *Fanteria dello spazio* il ragionamento riguarda il cinema di genere bellico. Il riferimento a *Why We Fight* è tuttavia da considerare tutt'altro che casuale. Il lungometraggio diretto da Verhoeven è configurabile come una sorta di parodia a tratti impietosa del film di guerra, del war movie, le cui situazioni e i cui personaggi tipici vengono sovente richiamati mediante i procedimenti linguistici della allusione e (in misura minore) della citazione. Il regista adotta in maniera dichiarata un registro comico-grottesco, che non smorza gli accesi toni

polemici e si sofferma in particolare sul *war movie* americano degli anni Cinquanta, nel quale rintraccia gli stessi contenuti tematici e soprattutto l'analogo assetto ideologico posseduto all'epoca dalle opere filmiche (o letterarie) di genere fantascientifico. Il film di guerra prodotto nel decennio sopra indicato rinvia in modo inequivocabile al contesto politico e culturale in cui è inserito senza bisogno di ricorrere, come fa quello fantascientifico, allo strumento retorico della metafora. Anche esso dunque tratteggia un mondo di finzione rigorosamente dicotomico nel quale il principio del bene (in perenne contrasto con quello del male) può essere incarnato soltanto da soldati o più in generale da individui di nazionalità statunitense.

Verhoeven inverte le polarità di questo asse dicotomico di natura morale e attribuisce il segno negativo ai rappresentanti della società americana, o con maggiore correttezza occidentale. Egli opera insomma con abilità un ribaltamento dei ruoli simbolici assunti dai personaggi e inquadra gli avvenimenti riportati dalla prospettiva dei «cattivi». A tal proposito risulta emblematico il fatto che negli Stati Uniti rappresentati in *Fanteria dello spazio* viga un regime politico di tipo totalitario (esteso all'intero continente sudamericano) non dissimile da quello nazista. La serie di cinegiornali intitolata *Why We Fight* crediamo abbia nel film il compito di denunciare ciò, al pari dell'esplicito uso di una iconografia nazista rinvenibile soprattutto nelle scenografie e nei costumi. Essa segnala l'accostamento effettuato sotto il profilo ideale tra la società tedesca degli anni Trenta dominata dalla dittatura nazionalsocialista e quella americana, sia attuale che degli anni Cinquanta.

Le critiche per nulla velate mosse da Verhoeven sono in definitiva rivolte all'anima conservatrice più retriva (e intimamente radicata) degli Stati Uniti, una nazione con la quale è possibile identificare tutto il mondo occidentale vittima del proprio apparato finanziario; una nazione in cui oggi come nel secondo dopoguerra gli spot televisivi tendono a sostituire la realtà e la formula dello slogan promozionale si impone nell'ambito della comunicazione pubblica.

Il cineasta rileva e sottolinea che le notevoli scoperte scientifiche e l'enorme sviluppo tecnologico avvenuti nel corso di quaranta anni non hanno affatto eliminato la discriminazione razziale né la disegualianza delle persone sul piano economico e dei diritti civili.

Nella versione letteraria di *Fanteria dello spazio* viene adottato il punto di vista di Johnny Rico, in modo tale che la figura del narratore, e cioè di colui che minuziosamente descrive gli avvenimenti, corrisponda a quella del personaggio principale del romanzo.

Optando per una narrazione in prima persona, Heinlein punta chiaramente a rafforzare il senso di realismo degli accadimenti o, per essere più corretti, il naturalismo stilistico dell'opera. La scelta espressiva di Verhoeven, invece, cade su di una narrazione in terza persona, più discreta e oggettiva. Le situazioni portate in scena, in tal modo, non risultano più filtrate dallo sguardo di nessuno, neanche del protagonista, e consentono un'analisi e/o una parodia abbastanza obiettive. Il regista, in pratica, concentra l'attenzione sui presupposti ideologici che stanno alla base del romanzo e mette da parte volutamente il coinvolgimento emotivo che risulterebbe favorito da una comunicazione diretta tra lettore (o spettatore) e personaggio/narratore di cui, invece, si sottolinea così la fatuità, l'incoscienza e la quasi connaturata immaturità.

Il Johnny Rico del film non è più l'antieroe o, meglio, l'eroe malgré lui immaginato da Heinlein, bensì un ragazzotto medio americano, belloccio e sciocco, le cui tribolazioni sono di ordine amoroso e sessuale, non certo etico, e che sembra uscito da una delle innumerevoli soap-opera destinate ad un pubblico di adolescenti. La fiction seriale televisiva, non a caso, costituisce proprio uno dei principali referenti di *Fanteria dello spazio*, in quanto l'autore identifica in essa uno degli indici della capillare falsificazione, della mistificazione della realtà operata su larga scala e a più livelli.

La distanza tra le due versioni di *Fanteria dello spazio* è, per concludere, semplicemente ed esattamente quella che separa l'apparato concettuale di uno scrittore e di un regista radicati nel proprio tempo: overosia, quella che intercorre tra gli anni Cinquanta di Heinlein (quindi il secondo, drammatico dopoguerra) e il lavoro di Verhoeven, situato nella contemporaneità della riflessione cinematografica.

Il testo cinematografico mira, meta-linguisticamente, proprio a stabilire un contatto e instaurare un dialogo, un confronto-scontro con il modello narrativo offertogli dal testo letterario, che non può che sconfinare in una parossistica - quanto a volte fatalmente incompresa - messa in ridicolo della propaganda militarista.

LETTURE ULTERIORI

AA.VV., *Utopia e fantascienza*,  
Giappichelli, Torino, 1975.

Catani V., Ragone E., Scacco A., *Il gioco dei mondi*.  
*Le idee alternative della fantascienza*, Dedalo, Bari, 1985.

Cremonini G., *Viaggio attraverso l'impossibile*.  
*Il fantastico nel cinema*, ETS, Pisa, 2003.

Curtoni V., Lippi G., *Guida alla fantascienza*,  
Gammalibri, Milano, 1978.

Del Pizzo M., *Racconti di fantascienza. Il mondo  
moderno attraverso la letteratura di immaginazione scientifica*,  
Palumbo, Palermo, 2000.

Eco U., *Il superuomo di massa. Retorica e ideologia nel  
romanzo popolare*, Bompiani, Milano, 1978.

Gattegno J., *Saggio sulla fantascienza* [1971],  
Fabbri, Milano, 1973.

La Polla F., *Sogno e realtà americana nel cinema di  
Hollywood*, Laterza, Bari, 1987.

Id., *L'età dell'occhio. Il cinema e la  
cultura americana*, Lindau, Torino, 1999.

Menarini, R., Meneghelli A.,  
*Fantascienza in cento film*, Le Mani, Recco, 2000.

Menarini, R., *Visibilità e catastrofi. Saggi di teoria, storia  
e critica della fantascienza*, Edizioni della Battaglia-La  
luna nel pozzo, Palermo-Bologna, 2001.

Moskowitz, S., *Eploratori dell'infinito. Le biografie  
degli scrittori che hanno fatto la storia della fantascienza  
[1957-1963]*, Editrice Nord, Milano, 1980.

Pagetti, C. (a cura di), *La città senza confini. Studi  
sull'immaginario urbano nelle letterature di lingua inglese*,  
Bulzoni, Roma, 1995.

Id. (a cura di), *Nel tempo del sogno. Le forme della  
narrativa fantastica dall'immaginario vittoriano all'utopia  
contemporanea*, Longo, Ravenna, 1988.

Pagetti, C., Rubino, G. (a cura di), *Dimore narrate*.  
*Spazio e immaginario nel romanzo contemporaneo*,  
Bulzoni, Roma, 1988.

Suvin D., *Le metamorfosi della fantascienza. Poetica e storia  
di un genere letterario* [1979], Il Mulino, Bologna, 1985.

