

Il racconto della fine, dispositivo emblematico della narrazione e della produzione di senso, nella memoria collettiva classica e contemporanea, acquisisce, in epoca nucleare, una dirompenza semantica ed estetica, senza precedenti. La catastrofe atomica, dalla sua comparsa sulla scena esistenziale della comunità umana, ha continuato e continuerà ad agire come una sorta di convitato di pietra della sensibilità collettiva, anche e marcatamente in rapporto ai nuovi scenari globali della comunicazione digitale. Sono passati trent'anni da quando fu inaugurato questo filone di analisi, che ha sollecitato la riflessione e l'approfondimento di tanti altri studiosi. Questo lavoro si presenta, con spirito nuovo e idee originali, sulla scia di allora, con l'auspicio che altri possano proficuamente percorrere questo sentiero e fornire i loro contributi alla ricerca, anche perché questo vorrà dire che l'apocalisse atomica, con tutta la complessità del suo portato, sarà ancora un oggetto "confinato" nei territori dell'immaginario.

Raffaella Monia Calia (Remscheid 1977). Sociologa, si è laureata all'Università degli Studi di Napoli "Federico II", dove ha conseguito il Dottorato di ricerca nel 2011. Si occupa soprattutto di questioni afferenti al rapporto tra moda e processi culturali, in chiave socio-antropologica, e di tematiche relative ai generi, alle migrazioni ed alle dinamiche di sviluppo delle aree interne. Tra le sue pubblicazioni: *L'ambiguità della moda. Distinzione, integrazione e sottoculture giovanili* (Napoli, 2012), *Un flash sugli anni Trenta. La sezione storico-documentaristica FSA* (Salerno, 2015), *L'Irpinia ai tempi della crisi* (Avellino, 2016).

Luigi Caramiello (Napoli 1957). Docente di Sociologia dell'Arte e della Letteratura all'Università degli Studi di Napoli "Federico II", ha insegnato in varie Università, in Italia e all'estero. Giornalista professionista, regista, critico e autore televisivo è stato direttore scientifico di diversi progetti di ricerca ed ha preso parte a numerosi convegni internazionali. Tra le sue pubblicazioni: *Il Medium nucleare* (Roma, 1987, Padova, 2016), *La natura tecnologica* (Napoli, 1996), *La droga della modernità* (Torino, 2003), *Ischia fra sogni e bisogni* (Firenze, 2009), *Frontiere culturali* (Napoli, 2012), *Il maestro dei grandi* (Lecce, 2015), *Oltre il luogocomunismo* (Napoli, 2015), *Percorsi di sociologia dell'arte* (Padova, 2016), *Sulle strade della musica* (Napoli, 2016).

euro 14,00



in copertina: Nuclear Explosion Mushroom Cloud (free image on pixabay)

5

R.M. CALIA
L. CARAMIELLO

L'APOCALISSE IMMAGINARIA

FRONTIERE
DELLE
SCIENZE
SOCIALI

RAFFAELLA MONIA CALIA
LUIGI CARAMIELLO

L'APOCALISSE IMMAGINARIA

SOCIOLOGIA DELLA FICTION
NUCLEARE E POST-ATOMICA:
SCENARI DELLA COMUNICAZIONE
FRA ANALOGICO E DIGITALE



editoriale scientifica

FRONTIERE DELLE SCIENZE SOCIALI
Collana diretta da Luigi Caramiello

COMITATO SCIENTIFICO

Alberto Abruzzese, Università IULM, Milano
Francesco Alberoni, Università IULM, Milano
Enrica Amaturò, Università Federico II, Napoli
Giovanni Bechelloni, Università di Firenze, Firenze
Leonardo Benvenuti, Università G. D'Annunzio, Chieti Pescara
Edoardo Boncinelli, Università San Raffaele, Milano
Edgar Borges, Università di Barcellona, Barcellona
Giuseppe Borzacchiello, Università Federico II, Napoli
Milly Buonanno, Università La Sapienza, Roma
Mauro Calise, Università Federico II, Napoli
Enzo Campelli, Università La Sapienza, Roma
Valerio Caprara, Università L'Orientale, Napoli
Roberto Cipriani, Università Roma Tre, Roma
Annamaria Colao, Università Federico II, Napoli
Stefano Consiglio, Università Federico II, Napoli
Nicolò Costa, Università Torvergata, Roma
Vittorio Cotesta, Università Roma 3, Roma
Federico D'Agostino, Università Roma 3, Roma
Biagio de Giovanni, Università L'Orientale, Napoli
Vincenzo De Gregorio, Pontificio Istituto di Musicologia
Paolo De Nardis, Università La Sapienza, Roma
Maria Josè del Pino, Universidad Pablo de Olavide, Sevilla
Elsa Evangelista, Conservatorio San Pietro a Majella, Napoli
Tommaso Edoardo Frosini, Università Suor Orsola Binincasa, Napoli
Adriano Giannola, Università Federico II, Napoli
Dario Giugliano, Accademia di Belle Arti, Napoli
Luigi Grima, Conservatorio "Respighi" di Latina
Marisa Iavarone, Università Parthenope, Napoli
Berardo Impegno, Università Federico II, Napoli
Carlo Lottieri, Università di Siena
Paolo Macry, Università Federico II, Napoli
Sebastiano Maffettone, Università LUISS, Roma
Gaetano Manfredi, Università Federico II, Napoli
Massimo Marrelli, Università Federico II, Napoli
Aldo Masullo, Università Federico II, Napoli
Lello Mazzacane, Università Federico II, Napoli
Severino Nappi, Università Federico II, Napoli
Riccardo Notte, Accademia di Brera, Milano
Rossella Paliotto, Università Federico II, Napoli
Antonio Palma, Università Federico II, Napoli
Gianfranco Pecchinenda, Università Federico II, Napoli
Dario Raffone, Università Federico II, Napoli
Gerardo Ragone, Università Suor Orsola Benincasa, Napoli
Dominick Salvatore, Fordham University, New York
Giuseppe Sassone, Università Federico II, Napoli
Roberto Serpieri, Università Federico II, Napoli
Marcel Tolcea, Università di Timișoara, Romania
Guido Trombetti, Università Federico II, Napoli
Mario Aldo Toscano, Università di Pisa, Pisa
Paolo Valerio, Università Federico II, Napoli

Raffaella Monia Calia Luigi Caramiello

L'APOCALISSE IMMAGINARIA
SOCIOLOGIA DELLA FICTION
NUCLEARE E POST-ATOMICA:
SCENARI DELLA COMUNICAZIONE
FRA ANALOGICO E DIGITALE

Editoriale Scientifica

Volume pubblicato con il contributo del Dipartimento di Scienze Sociali dell'Università degli Studi di Napoli Federico II, finanziato dall'Istituto Banco di Napoli - Fondazione.

Gli autori hanno dibattuto insieme le idee che sono a fondamento di questo libro. Una divisione del lavoro era comunque necessaria. In particolare, Luigi Caramiello è autore del 1° e del 2° capitolo. Raffaella Monia Calia è autrice del 3° e 4° capitolo. La prefazione, l'introduzione e le conclusioni sono di entrambi gli autori.

I volumi della collana sono soggetti a *peer review* secondo le norme vigenti.

Proprietà letteraria riservata

© Copyright gennaio 2019 Editoriale Scientifica s.r.l.

Via San Biagio dei Librai, 39

80138 Napoli

ISBN 978-88-9391-512-0

INDICE

<i>Prefazione</i>	7
<i>Introduzione</i>	11
CAPITOLO 1	
Una Fredda Guerra atomica	
1.1 La questione nucleare	15
1.2 <i>The Black Flame</i>	21
1.3 Il racconto di Hiroshima	24
1.4 Fantasia atomica	31
1.5 L'ultimo uomo	33
1.6 Cronache della catastrofe	39
1.7 Orgia atomica	53
1.8 <i>War-Day</i>	57
1.9 <i>Back to zero</i>	63
1.10 <i>On the beach...</i>	66
1.11 Distruzione creativa	67
1.12 Una potenza demoniaca	69
CAPITOLO 2	
Le tecniche della catastrofe	
2.1 Le colpe dello scienziato	77
2.2 Fattore tecnico e fattore umano	80
2.3 Libertà di informazione	87
2.4 Fatalità	89
2.5 Sabotaggio	93
2.6 Dalle Guerre Stellari alla catastrofe salvifica	98
2.7 Medioevo e Rinascimento	103
2.8 L'eterno ritorno	112
2.9 <i>Atomic Monster</i>	115
CAPITOLO 3	
I racconti della fine del mondo	
3.1 Astro Boy e Capitan America	123

3.2 Il disastro della Terra!	126
3.3 Il ragazzino androide	128
3.4 Così il samurai si è trasformato in un robot d'acciaio	134
3.5 L'ultimo giorno del mondo	138
3.6 Esplosioni artistiche	140
3.7 Uranico melanconico	144
3.8 <i>Atomic girls</i> , tra arte e moda	148
3.9 Cronache di un bombardamento atomico	152

CAPITOLO 4

Le mille anime dell'apocalisse atomica

4.1 <i>The Apocalyptic Champ</i>	159
4.2 Nucleare cyberpunk	162
4.3 Storie di yokai ed obake	166
4.4 Anime sopravvissute	169
4.5 Cumuli di macerie	173
4.6 Paradiso Perduto	177
4.7 Orfani di guerra	184
4.8 Per una tecnologia del ricordo	186
4.9 Scenari virtuali e spazi post-nucleari	190
4.10 Futuribili ricordi apocalittici	194
4.11 Mai, mai, scorderai l'attimo, la Terra che tremò...	200
4.12 <i>I Dragoni Atomici di Fukushima</i>	204

<i>Conclusioni</i>	209
--------------------	-----

<i>Bibliografia</i>	215
---------------------	-----

<i>Siti consultati</i>	229
------------------------	-----

Prefazione

Questo libro è il frutto di un lungo e approfondito lavoro di ricerca, documentale e visuale, analitico e critico, ma esso è, per molti aspetti, anche la testimonianza di una vicenda identitaria e persino esistenziale, evoca, cioè, una storia di traiettorie biografiche che si sono descritte in parallelo, oppure incrociandosi variamente, nel corso del tempo. Insomma, il dialogo che gli autori hanno sempre intrattenuto in questi anni, si è sviluppato certo, intercettando taluni momenti salienti di riflessione sociologica, aprendosi a prospettive scientifiche affascinanti e suggestive, ma è stato, non secondariamente, la scena di un colloquio culturale ed accademico, fondato sull'amicizia, sulla stima, personale ed intellettuale, aspetto che rappresenta il punto di partenza fondamentale.

Il testo che presentiamo qui ha origine da alcuni spunti presenti nella sezione terza de *Il Medium Nucleare* (1987) di Luigi Caramiello, che hanno sollecitato un approfondimento della ricerca, avviata dall'autore, sul finire degli anni Ottanta e proseguita, poi, sino a tutti gli anni Novanta. Gli scritti sono poi finiti nel cassetto, insieme a tanti altri, e sono stati ripresi, sul finire del primo decennio del duemila, e consegnati alla sua allieva, Raffaella Monia Calia, allora dottoranda di ricerca, al fine di poterli, proficuamente, integrare, sia dal punto di vista "cronologico", ma sarebbe più corretto dire "epocale", sia dedicandosi all'analisi sociologica di quegli ambiti culturali, come la pittura, le arti figurative e performative, che pure avevano affrontato, a più riprese, la tematica della catastrofe atomica, come chiave di un più importante mutamento sociale e che erano stati solo toccati nel contesto originario della riflessione sull'immaginario nucleare.

Per quanto il lavoro di ricerca di reperti visuali, iconografici, letterari, filmici e testuali non si sia mai arrestato negli anni, dall'una e dall'altra parte, la redazione definitiva del testo ha impiegato più tempo di quello previsto, poiché la stessa Calia, ha dovuto superare non poche difficoltà per "contenere" l'ingente mole di materiali che si accumulava (e giungono costantemente) sulla scena della riflessione tematica in oggetto.

La ricerca e lo studio, affrontati dai due autori, riflettono, in un

certo qual modo, anche il clima culturale nel quale sono vissuti e si sono formati; Caramiello, infatti, ha rielaborato, nel primo e secondo capitolo, un racconto della catastrofe più vicino alle tematiche geopolitiche che hanno interessato gli anni della Guerra Fredda, e quelli immediatamente successivi alla sua conclusione, con chiari rimandi ad opere narrative che si concentravano principalmente sull'avvenuto declino delle Grandi Narrazioni e su un nuovo scenario agonistico dove il nemico, i mostri ed i mutanti da combattere riecheggiavano, spesso e volentieri trasfigurandola in chiave immaginifica, la realtà geopolitica e le complesse dinamiche del tradizionale conflitto tra potenze mondiali.

Calia ha intercettato, invece, nel terzo e quarto capitolo, nuove narrative del disastro atomico, più caratterizzate in senso psicologico ed esistenziale, un repertorio, tanto caro alla sua infanzia e adolescenza, che ha trovato il suo massimo compimento in tutta quella produzione artistica, animata e mangaesque, soprattutto di matrice giapponese, stagiata su una city-decadence, i cui luoghi cyberpunk e virtuali, rimandano a spazi mortiferi da gestire anche solipsisticamente, ripiegati in possibili intersezioni di una "realtà" allucinata, persino, favolistica, ma sostanzialmente "finta".

Sono gli anni della fine della contestazione "classica", e dell'emergere di élite senzienti e non, che trasfigurano, brutalmente, all'esterno, sul proprio "habitus", riconfigurazioni di una possibile dissidenza.

Allo stesso modo, questo sub-strato immaginifico, diviene il portato attraverso cui si ri-configurano "resistenze simboliche" di giovani e di adulti infantilizzati (Cfr. Bruckner, 2001), dando vita ad inediti modelli di comportamento, che si "organizzano" mediante peculiari stili di vita, caratterizzati da una crisi apocalittica perenne, globale ed intimista, letta più come una risorsa che come rischio sociale di cui i meccanismi di consumo tipici, concorrono a strutturare una vaga, instabile seppur plurima, cornice identitaria, senza fissa dimora.

In ogni modo, le due traiettorie di indagine sociologica hanno trovato il modo di ricomporsi, nella maniera più coerente, e la lunga gestazione dell'opera è arrivata finalmente al traguardo e vede le stampe, scongiurando il rischio di vanificare un così lungo e meticoloso lavoro di indagine e riflessione. Naturalmente, neppure con questa nuova importante tappa di analisi sociologica, possiamo pensare di aver conseguito esiti conclusivi, non solo per la vastità del filone della fiction che ha fatto della distruzione atomica il suo fondamentale patrimonio

immaginario, ma anche perché l'Apocalisse atomica, da quando è comparsa sulla scena esistenziale della comunità umana ha continuato e continuerà ad agire come una sorta di convitato di pietra della sensibilità collettiva anche e marcatamente in rapporto ai nuovi scenari globali della comunicazione digitale. Sono passati trent'anni da quando inaugurammo questo filone di analisi, che ha sollecitato la riflessione di tanti altri studiosi, che ha avuto continuatori sapienti e valorosi, epigoni modesti e talvolta imitatori maldestri. Oggi, con questo lavoro, ci ripresentiamo con spirito nuovo e idee originali, sulla scia che tracciammo allora, sperando che ancora tanti altri possano immettersi su questa strada e fornire i loro contributi alla ricerca. Lo auspichiamo molto vivamente, anche perché questo vorrà dire che l'apocalisse atomica, con tutta la complessità del suo portato, sarà ancora un oggetto "confinato" nei territori dell'immaginario.

Napoli-Avellino, 20 novembre 2018
Luigi Caramiello e Raffaella Monia Calia

Introduzione

I racconti della catastrofe, interpreti privilegiati delle narrazioni e produzioni di senso, di cui si nutre la vicenda sociale dell'umanità, all'opera nella memoria collettiva, sia come patrimonio storico, dal forte contenuto esistenziale ed estetico, sia come deriva nichilista di un mondo psichico alienato, acquisiscono una valenza quantitativa e una dirompenza semantica, senza precedenti, a partire, soprattutto, da quel 6 agosto 1945, giorno in cui l'aeronautica militare statunitense, con il Boeing USA B-29 Superfortress "Enola Gay", sganciò Little Boy, la prima bomba atomica sino ad ora mai esplosa su un centro abitato.

Hiroshima subì l'attacco d'improvviso, la potenza dell'ordigno causò uno spostamento d'aria di straordinaria portata, radendo al suolo tutto ciò che incontrava, nel giro di 2 chilometri e uccidendo, immediatamente, circa ottantamila persone, a cui si aggiunsero ben quarantamila feriti e migliaia di dispersi; a ciò seguì Nagasaki, bombardata tre giorni dopo, con Fat Man, che stroncò altri settantamila civili, a cui faranno seguito migliaia di altre vittime, irrimediabilmente compromesse, nel corpo e nello spirito, da una tragedia immane.

I cieli di Hiroshima prima, e quelli di Nagasaki poi, videro sorgere l'indimenticabile e gigantesco fungo¹, la cui immagine divenne patrimonio terrificante della memoria collettiva, stratificandosi in una replicazione figurativa, quasi infinita, di quell'icona, potente simbolo di distruzione. Quel "frame" finì per ossessionare una folta generazione di registi, letterati, giornalisti ed artisti di più svariata e caleidoscopica appartenenza, alimentando dibattiti scientifici, caratterizzandosi come forma emblematica dei movimenti pacifisti, e divenendo irrimediabile fattore di condizionamento di una politica internazionale che cambiò, per sempre, i suoi connotati, evocando uno spaventevole incubo per intere generazioni (Cfr. Caramiello, 2012).

La produzione immaginifica, rielaborata da narrative mitico-espressive, in chiave letteraria, filmica, mangaesque, pittorica fu fortemente incoraggiata dalla centralità della minaccia nucleare nei discorsi

¹ A Nagasaki la nube raggiunse i 18 chilometri di altezza.

dettati dall'agenda setting del periodo, contribuendo, da un lato, ad interpretare e stimolare l'esprit du temps, di moreniana memoria, e, concorrendo, dall'altro, alla ri-strutturazione di un orizzonte catastrofico, di cui l'effigie del fungo atomico rappresentò, inequivocabilmente, il mito di fondazione.

Così, come per l'uomo, la morte atomica sussume la sua «decisiva valenza di narrazione e testo», allo stesso modo la «guerra nucleare», si pone, in rapporto alla sua analisi critica, come «strategia retorica» spiegando lo stesso, equivalente, contenuto di senso (Cfr. Caramiello, 2016; Derrida, 1984, in, Marcelletti, 2016).

L'immaginario atomico è, senza ombra di dubbio, quel serbatoio comune, dove meglio si esprime la valenza di una "natura tecnologica"² caotica ed ingenua, segnata da una progettualità stocastica, dove habitat ecologico e habitat cognitivo perdono i propri confini di senso, contribuendo a definire un gorgo rischioso, un pastiche post-moderno, in cui la cultura, rappresenti, verosimilmente, una fatica sociale ineludibile ed una necessità narrativa, con il fine impossibile di ri-produrre un significato coerente delle cose del mondo.

In questo scenario il presente lavoro: *L'Apocalisse Immaginarie. Sociologia della fiction nucleare e post-atomica* intercetta taluni momenti narrativi, dell'industria culturale moderna, e non solo, ritenendoli, per diverse motivazioni, fondanti, di un fondamentale percorso di sociologia dei processi culturali e comunicativi. Un itinerario di riflessione, all'incrocio con i lidi rassicuranti della «letteratura fantastica», che del rapporto conflittuale tra «immagini della macchina e immagini della tecnica»³ alimentava i suoi scenari, riconoscendo anche il valore complesso dei processi collettivi che partecipano alla rielaborazione di un agire strutturato e strutturante⁴.

Natura esasperatamente selvaggia e tecnologia tribalizzata ed esasperante, nella loro fatua dicotomia, contribuiscono a nutrire di immaginazione, «le produzioni artistiche, le immagini letterarie, le rappresentazioni filmiche e in generale il fantastico, con cui lo spettro dell'"apocalisse atomica" si trasfigura nell'immaginario collettivo, alla luce di una nuova sociologia della cultura, particolarmente attenta a quei canali della comunicazione mediologica: il cinema commerciale e

² Cfr. Caramiello, 2012, p. 13.

³ Cfr. Abruzzese, 1988, in, Ragone, 1996, p. 346.

⁴ Cfr. Simmel, 2018; Bourdieu, 1983.

di genere, i manga, la musica pop, i videogiochi, il fumetto, spesso snobbati, soprattutto all' epoca, da molta intelligenza» (Marcelletti, 2016, p. 8), ma tanto amati da quelle élite contestative post-moderne, che hanno nel feticcio radical-chic il loro palo totemico.

I sistemi di credenze collettive si trasfigurano nell'immaginario, ma concorrono anche alla loro tras-formazione, alimentando nuovo lavoro ermeneutico, i cui artefici risultano ben consci che la sociologia è una teoria della complessità, di cui forme permanenti ne rappresentano la struttura, «anche quando si modificano le relazioni che le avevano generate, mentre è la differenziazione a determinare la stratificazione del gruppo in “classi sociali” al cui vertice possiamo trovare minoranze “aristocratiche” portatrici di innovazione» (Cfr. Caramiello, 2010, p. 72).

È nelle potenzialità della relazione, nella dinamica plurima dell'io contemporaneo, nella possibilità di appartenenza sincronica del soggetto a diverse dimensioni sociali (Cfr. Simmel, 2018), ma anche nel disagio della sua crisi immanente che si esplica la valenza della modernità. Ma è proprio nella possibilità di rielaborare simboli, archetipi, narrazioni mitiche ed escatologiche e nella loro eventuale decostruzione, che si trasfigura l'immaginario simbolico, controverso, instabile, conflittuale, di quella libertà (Cfr. Caramiello, 2016 c), di cui, il racconto della catastrofe atomica, fra le narrazioni apocalittiche, rappresenta, forse, il contraltare più coerente.

CAPITOLO 1

Una Fredda Guerra atomica

1.1 *La questione nucleare*

Möebius era fra i nomi più rappresentativi de Les Humanoïdes Associés, il gruppo di artisti e fumettari francesi che nel 1974 diede vita a quella fondamentale esperienza di grafica e di disegno d'avanguardia magistralmente espressa nella rivista *Metal Hurlant*. C'è una sua storia realizzata nel '77 col titolo *Absoluten Calfeutrail* (Möebius, 1978) che a guardarla produce ogni volta una diversa forma di inquietudine, associata ad un eccessivo spaesamento. Si tratta di poche tavole, solo disegni niente testo. Inizia con le immagini di un ragazzo in fuga in una foresta fitta di piante mostruose. Eccolo giungere ai bordi di una fenditura del terreno e precipitare in un orribile crepaccio. Un tuffo in un fiume sotterraneo e poi ancora l'abisso. Diviene un pozzo profondissimo, uno stretto budello in fondo al quale vi è un pavimento stranamente disegnato. Vi si schianta sopra ma lo supera e sbuca in una enorme caverna, dove vi sono degli uomini riuniti. Hanno volti mostruosi e indossano una specie di saio, sembrano monaci. Il ragazzo continua il "viaggio", la sua caduta inarrestabile. D'improvviso compare un uomo, forse sarebbe meglio dire un umanoide, seduto nel suo bunker davanti a un radar, nella profondità di un rifugio sotterraneo, il ragazzo appare sullo schermo elettronico. L'uomo del bunker lo segue sul suo mirino. Ora il ragazzo sta tornando sulla terra, proviene dallo spazio e sta raggiungendo un punto determinato di un pianoro messicano dove una vecchia, seduta davanti a un cerchio dipinto sul terreno, lo aspetta. Ma l'uomo del bunker lo segue inesorabile sul suo monitor, preme il pulsante e sulla mesa si solleva l'orribile fungo di un'esplosione nucleare.

La storia di Möebius si presta probabilmente a una molteplicità di letture e interpretazioni. Possiamo ipotizzare che il ragazzo si sia fatto "aiutare" dalla vecchia messicana ad intraprendere un "viaggio" e che nel corso di questo sia entrato in altre dimensioni spazio-temporali, dove ha incontrato quella di una guerra atomica. E si può anche pensare che l'esplosione finale è semplicemente la conclusione del suo so-

gno allucinogeno, ma la storia, nella tavola finale, mostra sulla mesa un'enorme voragine. Forse il cratere è semplicemente quello lasciato da uno dei tanti esperimenti nel New Mexico e il viaggio del ragazzo è solo il pretesto per operare questa rimarcatura.

Il "viaggio" allucinogeno è un luogo abbastanza ricorrente nell'immaginario "alternativo" soprattutto degli anni '60. La beat-generation americana è il filone che ha approfondito maggiormente il significato di queste pratiche e il loro carattere "controculturale" (Pivano, 1965). Alcuni suoi rappresentativi esponenti, Ginsberg, Burroughs, hanno indagato – com'è noto – non solo gli effetti sulla psiche di alcune droghe sintetiche come LSD, ma anche la funzione rituale posseduta dalla millenaria consuetudine all'assunzione di allucinogeni naturali come il cactus del peyote in numerose comunità indios peruviane e messicane. Ma il contesto mostrato da Moebius, in questa occasione, evoca anche certa letteratura latino-americana, si pensi al Castaneda de L'apprendista stregone. Interessante e suggestiva, in questa chiave di lettura, è la polivalenza semantica su cui gioca Moebius, la potenza del significante avrebbe detto Lacan, in virtù della quale il sogno, prodotto da un fungo "naturale" può agevolmente concludersi con l'immagine di un "fungo" tecnologico. Da un'altra prospettiva critica, va ricordato, inoltre, come l'escursione spazio-temporale, e l'incontro nel corso di essa con la dimensione della guerra atomica, presente qui come una particolare ipotesi di lettura del testo di Moebius, è una possibilità narrativa più volte esplicitamente considerata in ambito di science fiction. In uno splendido romanzo dell'autore americano Tucker (Cfr. Tucker, 1971), il tema nel viaggio del tempo, verso l'epoca futura di un tremendo conflitto nucleare, è l'espedito narrativo che l'autore inverte per svolgere una significativa operazione di sottolineatura e denuncia intorno alle questioni più scottanti dell'attualità politica degli anni '60. Il problema razziale, la politica d'intervento americana in Asia, il conflitto mediorientale, l'inquinamento, sono le principali questioni che l'autore affronta, e con una verve polemica che ha reso il romanzo uno dei momenti più contestati della produzione fantascientifica di quegli anni. Seppur con l'adozione di un taglio letterario profondamente diverso, anche Philip Dick fa vivere ai protagonisti di un suo famoso racconto (Cfr. Dick, 1979), l'esperienza di trovarsi improvvisamente e inspiegabilmente proiettati 8 anni dopo, nel pieno di uno spaventoso conflitto nucleare. Il viaggio nel tempo serve, invece, al signor Wayne, sventurato

superstite della guerra atomica, e protagonista di un breve quanto stupefacente racconto di Shekley, (Cfr. Shekley, 1984), per lasciare l'allucinante scenario di devastazione del dopobomba e tornare per qualche giorno all'epoca precedente il conflitto, quando aveva ancora una donna, dei figli, una casa, un lavoro. Anche il cinema ha affrontato il rapporto fra la guerra atomica e il viaggio nel tempo, ne *L'uomo che visse nel futuro*, realizzato da George Pal nel 1960, il protagonista, George, si reca in escursione in un futuro successivo di alcuni millenni all'epoca della catastrofe nucleare. Scopre che l'umanità si è divisa in due razze, gli Eloi e i Morlock. I primi hanno come antenati i pochi sventurati che riuscirono a sopravvivere in superficie, il popolo dei reietti; i secondi invece discendono dalla razza dei privilegiati, quelli scampati alla morte nei bunker sotterranei. I progreditissimi Morlock forniscono ai primitivi Eloi cibo, vestiti e assistenza, poi li rapiscono. Perché? Per mangiarseli, naturalmente. La macchina del tempo è ancora in azione in *Terminator*, girato da James Cameron nel 1985, per spedire un killer in un'epoca precedente a uccidere la madre di un bambino che da grande si opporrà alla dispotica tirannia di una malvagia setta di dominatori "meccanici" che ha preso il potere sulla terra dopo una terribile guerra. E tra passato, presente, e futuro le cose si complicano oltre ogni dire, componendo un intricatissimo puzzle fra eventi già tracciati e possibilità di tornare indietro a modificarli. Un po' come avviene nello splendido *Ritorno al futuro* realizzato dalla premiata ditta Spielberg & Co. nel 1985.

Ma da qualunque angolatura la si osservi la storia di Moebius, insieme a quelle di tanti altri, sottolinea un tema di carattere centrale nella nostra riflessione: l'atomica occupa un posto fondamentale nell'immaginario contemporaneo, è un tassello decisivo dell'attuale condizione umana, sul piano psicologico ed esistenziale, a livello onirico e della quotidianità.

E se negli anni Ottanta, il tema ha occupato ogni giorno le pagine dei giornali e delle riviste, e che ne hanno parlato continuamente la radio e la televisione, in toni sempre più terrificanti, sempre più minacciosi, oggi ritorna a far parlare di sé, soprattutto in relazione alla questione energetica.

Lo scenario degli anni Ottanta, però, era completamente diverso. Si temeva una escalation bellica tra ex-URSS e Usa, in piena Guerra Fredda.

Come potrebbe essere diversamente quando scopriamo che il

Presidente della maggiore potenza mondiale per provare i microfoni di uno studio radiofonico non trova niente di meglio da fare che ordinare “fra cinque minuti” il lancio di missili atomici sull’Unione Sovietica. È accaduto nell’estate dell’85 suscitando una vasta eco nella stampa internazionale oltre che, ovviamente, un coro di polemiche. Ma senza cattiveria. Solo per scherzo. Certo diverte anche noi sapere che Jerry Harrison dei Talking Heads e Bootsy Collins dei Funkadelic gli hanno combinato un bel tiro mancino mettendo in musica questa clamorosa gaffe. I due, chissà come, sono riusciti a venire in possesso della tragicomica dichiarazione e l’hanno mixata con rumori, scratching e robusto funk da discoteca. Il pezzo si intitola *Five Minutes* e i due compaiono a nome Bonzo goes to Washington. Sì, ci diverte e ci abitua, produce un’ulteriore socializzazione al problema e in un certo senso quindi ai caratteri della società contemporanea, in fondo “pacifica” proprio grazie alle armi atomiche. E chissà quanti altri antidoti sul piano psicologico, forse senza neppure avvedercene, abbiamo già prodotto ed elaborato per contrastare e rimuovere la preoccupazione, l’orrore. Il disegnatore Jules Feiffer, in una storia intitolata *Boom*, indicò con un’interessante metafora i meccanismi della rimozione e della “sicurezza” intorno al problema. Siamo all’epoca degli esperimenti nucleari nell’atmosfera, condotti a centinaia negli anni ’60, e i cieli si riempiono di scorie radioattive mentre la gente vede comparire sul proprio corpo dei grossi brufoli neri. Ma il governo lancia una grossa campagna di pubbliche relazioni per convincere la gente che “brufolo è bello”, che non sortisce l’effetto sperato. Allora il governo cambia tattica, e nei disegni di Feiffer vediamo cartelli stradali sempre più enormi che pubblicizzano l’arrivo sul mercato del “filtro anti-brufoli”, degli “occhiali anti-brufoli”, dei “tranquillanti anti-brufoli”. Così, mentre metà della popolazione lavorava su nuove bombe, l’altra metà lavorava a pomate, medicinali e protettivi. Fu un nuovo rinascimento, commenta Feiffer. La fantasia del bravo disegnatore è soltanto fino a un certo punto connotata in chiave paradossale, abbiamo già mostrato in precedenza come la “questione atomica”, e la vera e propria cultura della sopravvivenza che ne consegue, costituiscano già oggi un business di dimensioni colossali. E fa bene Giuliano Montaldo, nel suo film basato su un soggetto del noto divulgatore scientifico Piero Angela, ad evidenziarlo. La pellicola, dal titolo *Il giorno prima*, di cui è stata annunciato l’inizio della lavorazione nell’estate dell’86, comincia con il recluta-

mento di 15 persone appositamente selezionate su cinquecento candidati per partecipare a un particolarissimo “esperimento scientifico”. Il fine della sperimentazione è il lancio pubblicitario dei bunker antiatomici prodotti da una grossa azienda multinazionale, i 15 volontari riceveranno 10mila dollari a testa per rimanere 20 giorni isolati nel rifugio e dimostrarne così la sua funzionalità. Ma non è indispensabile una relazione così diretta, cruda, col problema atomico perché si mostri la sua drammatica incidenza sulla quotidianità, sembra dire Eugene Corr in un ipotetico dialogo a distanza con Montaldo. Il suo *Desert Bloom* racconta infatti con un fraseggio aspro e scarnificato la vita di una famiglia americana che all'improvviso scopre l'atomica fuori dell'uscio di casa. Sebbene costruito sull'attesa dell'esplosione, uno dei primi esperimenti atomici nel deserto del Nevada, Corr relega l'evento chiave del film al margine estremo della narrazione. La bomba esploderà solo alla fine dopo che abbiamo assistito a tante altre piccole catastrofi nelle viscere e nella psiche dei personaggi e nelle pieghe nascoste del loro vissuto. Ed è forse proprio questa caratteristica di racconto in certo modo “minimale”, che colloca *Desert Bloom* in un posto significativo fra i contributi forniti dal cinema all'archeologia critica della cultura nucleare. Corr insomma ha strutturato un'operazione che non assomiglia neppure lontanamente a un manifesto di denuncia, non sollecita la nostra rabbia, ma alimenta piuttosto dubbi di inquietante impotenza. La realtà atomica viene trattata come uno sfondo, una notizia di cronaca che modifica solo lievemente la quotidianità dei personaggi. Oggi noi sappiamo che è una specie di Moloch che respira nell'ombra. Ma quasi settant'anni fa l'aveva già lucidamente intuito Jean Paul Sartre, esprimendolo con una quiete lirica che ricorda un po' quella del film di Corr, in un manoscritto di una trentina di pagine ritrovato dopo lunghe e vane ricerche nel 1985. Doveva essere l'inizio di un romanzo dal titolo *La regina Albemarle* e l'ultimo turista, ma Sartre non riuscì mai a completarlo. Il frammento è stato acquistato poi dalla Biblioteca nazionale di Parigi che lo ha intitolato, in mancanza di altre indicazioni, *Pagine su Roma*. Vi si racconta di una passeggiata per la capitale scandita da tre episodi: Sartre che va a trovare Carlo Levi, Sartre che entra nel Pantheon e osserva un gruppo di marines americani in visita turistica; e infine il celebre scrittore che assiste a un concerto allestito nel Colosseo. Ma il tema centrale del racconto – come ha sostenuto Michel Contat (D'Orrico, 1985), uno studioso

francese che cura l'analisi dei manoscritti di Sartre per conto del Cnrs – non è l'ozioso camminare del protagonista che si gode la vista di Roma e dei suoi monumenti; e l'inizio del romanzo, sotto questa apparenza svagata, è cupo e minaccioso, percorso da accenti di grande pessimismo. Il tono sinistro dei pensieri di Sartre è dovuto all'annuncio, dato da Stalin in quello stesso ottobre 1951, che anche l'URSS aveva la sua bomba atomica. La meditazione su Roma assume così una risonanza funebre causata da quella notizia che inaugura contemporaneamente l'equilibrio del terrore e la minaccia del suicidio nucleare della specie. Lo dimostra questo passo nelle ultime pagine del manoscritto: "Io non amo ciò che è. Forse perché andiamo tutti a morire e saremo seppelliti con le nostre cose, i nostri mobili e i nostri paesaggi. Tutte queste rovine sono morte per ridere: domani saremo cancellati dalla faccia della terra; se è per questo che le rovine mi interessano, allora vuol dire che faccio del turismo alla rovescia. Ma no. Noi e le nostre muraglie siamo promessi tutti insieme alla più radicale distruzione: uno stesso soffio volatilizzerà questi mattoni e muterà i nostri corpi in una corrente d'aria. In alcune memorie irritate i nostri nomi e quello del Colosseo si dissolveranno nello stesso tempo. E questo crea dei legami". Il legame fra l'uomo e le vestigia del suo passato, sembra dire Sartre, è proprio in questo comune terribile destino di dissoluzione, in questa possibilità, reale di diventare d'improvviso scarti, rifiuti privi di significato sulla superficie annerita di un pianeta devastato e deserto. Forse per questo l'ex Sex Pistols John Lydon insieme ad Afrika Bambaataa ha scelto proprio una distruzione per ambientare le sequenze di apertura del loro *World Destruction*. E in mezzo ai rifiuti una Tv trasmette immagini e discorsi di Ronald Reagan, mentre Lydon commisura i suoi gesti alla dimensione della negazione e del "rifiuto", mangiando in modo osceno, sputandosi addosso. Azioni in fondo prive di senso, come insensate sono le immagini di distruzione totale con le quali sfumano le note ritmiche del disco e si conclude il video. Insomma, sembra proprio che non ci sia più speranza, "no future" ancora una volta, e che il destino ineluttabile della specie sia quel "Ritorno allo zero" cantato da Jagger e compagni. Ed è ancora sulle note di un punk ghiacciato che gli Stones rivolgono la loro insopprimibile rabbia verso i potenti della terra, di ogni paese, di ogni colore: "così volete mandarci tutti in pezzi a incontrare a testa china il creatore e spiegargli le vostre ragioni. Dai lasciamo stare (...) Preferisco metter radici, non voglio saltare

in aria, il tragico scoppio mi terrorizza (...) Non ci sono eroi? Il nulla, è lì che siamo diretti”¹. E dopo?

Davvero saranno i ratti a prendere il potere nelle rovine di città una volta prospere e popolate, come immagina Gunter Grass in un libro, *Die Rattin*, del 1986. Oppure l'autore del *Tamburo di latta* in questo suo *Il ratto femmina* lancia semplicemente, e ancora una volta, un tragico ammonimento sul destino dell'uomo. Forse è vero, come ha sostenuto qualcuno, Grass è un inguaribile e pedante moralista. Ma non è un uomo privo di lucidità. E se la sua parabola debba, fuor di metafora stavolta, inverarsi non ci è dato ancora sapere, anche se le premesse ci sono tutte. Quel che invece sappiamo con assoluta certezza è che la realtà atomica ha già dispiegato con una violenza e un'incisività terribile, la sua azione sull'immaginario contemporaneo.

Un condizionamento a volte esplicito, altre volte meno palese, ma che ci consente, almeno in riferimento a un consistente segmento della produzione e dell'estetica del nostro tempo di parlare dell'esistenza di una vera e propria cultura nucleare. Attraverso un lavoro di ricerca, di analisi critica e riflessiva, e soprattutto di documentazione, è esattamente quel che ci accingiamo a dimostrare nelle pagine seguenti.

1.2 The Black Flame

Secondo il calendario cosmico proposto da Carl Sagan il tempo intercorso fra il big-bang primordiale e i giorni nostri può essere considerato pari a un anno (Sagan, 1979, pp. 17-25).

Tutto comincia una notte di S. Silvestro. Dopo otto lunghi mesi, finalmente, compare la materia. È la mattina del 25 settembre. Trascorsi 66 giorni l'atmosfera terrestre contiene già un'abbondante percentuale di ossigeno e il 30 dicembre il pianeta ospita un buon numero di primati nostri progenitori. Ma è solo nelle 24 ore del 31 dicembre che accade tutto quel che riguarda la nostra specie. L'homo conquista la posizione eretta verso le 22, qualche secondo più tardi fa la sua apparizione il sapiens. Alle 23 59' 40" scopre l'agricoltura, quattro secondi prima di mezzanotte inizia l'era cristiana. Un secondo prima di

¹ I versi sono stralciati da *Back to zero*, la canzone fa parte di un album apparso nel 1986 col titolo *Dirty works*.

stappare lo spumante si inizia l'esplorazione dello spazio e compare la bomba atomica.

È evidente che l'orologio di Sagan esprime solo una possibilità convenzionale di periodizzazione, come del resto i rintocchi del campanile, le lancette sul frontespizio municipale, o il quadrante a numerazione digitale che portiamo sotto (o sopra) il polsino delle camicie. Ma se il calendario cosmico vuole richiamare, attraverso uno schema sintetico ed efficacemente evocativo, l'attenzione sulla brusca accelerazione impressa dalla specie umana alla storia, se intende sottolineare la violenza esponenziale dei ritmi raggiunti dall'evoluzione globale della società, si deve ammettere che coglie egregiamente il suo obiettivo. Certo sarebbe facile riporre anche la suggestione di Sagan nella soffitta polverosa delle fantasie apocalittiche, ammonticchiata fra tanti innumerevoli altri fantasmi millenaristici; eppure la proporzionalità rigorosa, espressa dalla cronologia degli eventi, la deliberata assenza di un approdo conclusivo determinato, le conferiscono un senso che forse trascende questa possibilità. Più probabilmente il calendario cosmico esprime in forma immaginifica una ragione importante delle inquietudini del nostro tempo. Il timore verso un agire umano in tanta parte connotato da una profonda irrazionalità, la paura per una crescita del sapere e della tecnologia la cui velocità corrisponde solo parzialmente con la capacità di un efficace controllo, l'ansia per un possibile esito autodistruttivo dell'avventura umana. Di tutto questo l'atomica è senz'altro la manifestazione limite, la metafora estrema. In tal senso è certamente lecito affermare che il dispositivo nucleare si caratterizza, e, evidentemente, non senza motivo, quale corposo paradigma intorno a cui prendono forma, assumono significato, si strutturano e si organizzano le incertezze, le paure, i dubbi, le angosce più profonde, dell'immaginario contemporaneo. Non vi è dubbio che la nostra stessa civiltà, apportatrice di indubbio progresso e benessere, produca contemporaneamente spaesamento e inquietudine. L'atomica è la spia più significativa di questa contraddizione: approdo conclusivo del lavoro di un'epoca, di studi e ricerche che hanno impegnato le migliori energie intellettuali del pianeta, traguardo estremo dell'evoluzione tecnico-scientifica, oggi è una pistola puntata alla tempie della specie. Non stupisce quindi che la tecnologia nucleare, in virtù della sua naturale e oggettiva predisposizione catastrofica, svolga il compito di rappresentare, nella cultura e nell'immaginario moderno, la massima possibilità distruttiva, l'annichilimento dell'umanità, la fine della storia. Quel che

può invece sorprendere è piuttosto scoprire che essa svolge questa funzione da molto prima che divenisse un'effettiva possibilità sul piano pratico. Per verificarlo è necessario fare qualche salto indietro nel tempo. H.G. Wells è stato probabilmente il primo autore a fare la terribile profezia che si sarebbe avverata a Hiroshima (Wells, 1914). Il suo *The world set free (Il mondo liberato)* del 1914 è esattamente un'utopia basata sull'utilizzazione della bomba atomica durante una terribile guerra. Ma, nel 1924, il solito Karel Capek ha già completamente chiara la dimensione del problema, per il quale, naturalmente, indica anche una precisa soluzione. In un suo racconto intitolato *Krakittit* immagina che la scoperta dell'energia atomica venga messa a tacere per evitare i tremendi rischi che avrebbe comportato per l'umanità. Nel 1940 invece Robert Heinlein non se la sente di rinunciare a una forma di energia tanto "vantaggiosa", e in *Blowups Happen* (ovvero *Esplosioni che capitano*, pubblicato in Italia solo nel 1971) ipotizzando che una centrale atomica sarebbe troppo pericolosa sulla terra suggerisce di collocarla nello spazio (Heinlein, 1971). Più temerari gli scienziati all'opera nel romanzo di Lester Del Rey *Incidente nucleare* (Del Rey, 1974). Scritto nel 1942 tratta dell'atteggiamento di un gruppo di tecnici e studiosi che in nome del progresso cercano di sfruttare energie che non comprendono fino in fondo e che soprattutto non sono in grado di dominare. L'incidente è ineluttabile, ed a scongiurare una catastrofe di spaventose dimensioni non è la scienza ma un disperato ultimo tentativo che solo per fortuna va in porto. Il lieto fine è in ogni caso amaro a causa della morte di una buona fetta di manodopera. Il romanzo contiene numerose inesattezze scientifiche ma va considerato che nel 1942 le centrali atomiche non esistevano se non come lontana ipotesi.

Per quel che riguarda il nucleare in dimensione bellica va ricordato che già nel 1935 Stanley Weinbaum scrive *The Black Flame*, una delle (rare a quel tempo) previsioni, in chiave fantasy ed epica (Weinbaum, 1939), intorno al crollo della nostra civiltà a causa di una guerra atomica. La prima parte del romanzo è la storia di una donna bella e crudele che, divenuta immortale insieme al fratello Joaquin, grazie all'ingegno del mago Sair, regna insieme al fratello sui superstiti dell'olocausto nucleare tornati alla civiltà medioevale. Per Alfred Bester, invece, che scrive il suo romanzo *Adamo e niente Eva* nel 1941, l'olocausto atomico non lascia che un solo superstite (Bester, 1978), ed è proprio l'uomo responsabile di aver scatenato una terrificante rea-

zione a catena sull'intero pianeta. Il titolo del romanzo, di cui Frank Robbins ha realizzato anche una versione a fumetti (Robbins, Mooney, 1981), suggerisce l'idea centrale proposta da Bester: la fine di un ciclo, la conclusione dell'avventura umana, coincide con un nuovo inesorabile inizio. L'ultimo uomo della terra, infatti, si abbandona al mare, e nella sua carne putrescente che si dondola dolcemente nell'acqua c'è la fonte di milioni di vite. Cellule, batteri, amebe, innumerevoli, infiniti, organismi che avrebbero messo radici nelle acque e continuato a vivere dopo la sua fine. E fra qualche miliardo di anni chissà...

L'ultimo celebre romanzo di anticipazione della situazione atomica fu pubblicato dall'autore americano Cleve Cartmill col titolo *Deadline* (*Termine insuperabile*) esattamente qualche mese prima della prima esplosione nucleare (Cartmill, 1944). La fama di questo racconto non è tanto dovuta a ragioni letterarie, in proposito c'è da registrare il lapidario commento dello studioso di fantascienza Sadoul, «È uno dei più brutti racconti di fantascienza che io abbia mai letto» (Sadoul, 1975, p. 149), quanto a una singolare circostanza: l'interessamento dei servizi segreti incaricati della sorveglianza del progetto Manhattan. La trama del romanzo è abbastanza scontata, c'è un agente segreto che deve recarsi in terra nemica per neutralizzare la bomba atomica preparata dagli avversari e dopo molte peripezie riesce a portare a termine la sua missione. L'unico elemento di originalità sta nei particolari che l'autore fornisce a proposito dell'ordigno, si parla infatti di isotopi dell'uranio, cadmio, radio, masse critiche, nomi e concetti assemblati con un minimo di ordine grazie probabilmente alla lettura di qualcuno degli articoli che già allora comparivano sulle riviste scientifiche. Ma gli uomini della CIA sospettarono che Cartmill avesse avuto in qualche modo accesso ai documenti del progetto Manhattan, confortati, chissà come, in questo dalla circostanza che Cartmill abitava in un posto chiamato "Manhattan Beach". La storia per fortuna si risolse con un po' di perquisizioni e interrogatori e l'ingiunzione finale a non occuparsi mai più di qualcosa che avesse a che fare col nucleare.

1.3 Il racconto di Hiroshima

Los Alamos è il nome della località del New Mexico dove lavoravano gli scienziati all'opera intorno ai primi esperimenti nucleari della storia, ed è anche il titolo di un libro di Martin Cruz Smith (1986).

Ambientato all'epoca del Progetto Manhattan, narra la storia dell'indiano Joe Pena, autista e guardia del corpo di Oppenheimer, costretto per ricatto a fare da informatore dell'Intelligence Service allo scopo di incriminare il grande fisico facendolo passare per comunista. Il libro per una buona parte sembra riproporre situazioni tipiche di una certa letteratura americana, raccontando le bravate di Joe, incontri di pugilato, storie di donne, poi la vicenda sembra acquistare una cadenza diversa. Nella mesa si è svolto il primo esperimento atomico, ed è perfettamente riuscito, fra gli scienziati che lavorano al progetto vi è ora una accesa polemica. Robert Oppenheimer, il padre della bomba atomica, contesta ad un personaggio di nome Harvey l'idea di fare esplodere l'atomica nella baia di Tokyo a scopo puramente dimostrativo per convincere i giapponesi alla resa. L'opinione di Oppenheimer è che se i giapponesi non avessero creduto che si trattasse di una bomba sola gli americani sarebbero stati costretti a invadere il Giappone rischiando la vita di migliaia di soldati. In un'intervista rilasciata poco dopo la pubblicazione del romanzo l'autore ha sostenuto che il dialogo di Oppenheimer è autentico con la sola differenza che l'altro interlocutore non era Harvey, un personaggio di fantasia, ma il fisico Teller: «Teller era contrario al massacro di Hiroshima, più tardi cambiò idea e per rivalità con Oppenheimer volle diventare il padre di una bomba mille volte più potente, quella all'idrogeno. Ma allora, nel 1945 a Los Alamos, chi si opponeva ai piani di Truman non era Oppenheimer, era Teller» (Giachetti, 1986).

La storia ci dice come si concluse la polemica fra gli scienziati: il 6 agosto del 1945 "Little Boy" veniva imbarcato a bordo di un aeroplano di nome Enola Gay, destinazione Hiroshima. E proprio *Enola Gay* è il titolo di "film-verità" di produzione statunitense mandato in onda dai networks italiani sul finire dell'84. Il lungometraggio ci risparmia completamente il travaglio psicologico, esistenziale di *Los Alamos*, scegliendo puramente e semplicemente la strada dell'apologia. Il messaggio fondamentale è: viva la bomba atomica, "apportatrice di pace", come dice l'ultima frase del commento fuori campo. Di Hiroshima non vengono mostrate immagini di vita cittadina ma solo caserme ed uniformi, le scene apocalittiche successive all'esplosione durano pochi secondi e sono selezionate fra le meno impressionanti. Per quanto la biografia degli aviatori spediti ad ammazzare centinaia di migliaia di innocenti essa è illustrata con solennità e compiacimento. Se la sono tutti cavata bene

nella vita. Solo Eaterly, spiega il commento non si è adattato alla vita civile. In effetti il pilota è finito pazzo per il rimorso ed ha lasciato un agghiacciante diario. La morale di *Enola Gay* è che la bomba è inevitabile quando gli avversari sono cattivi. Ciò che si può dire è solo che un tale concentrato di banalità e manipolazioni si è visto raramente. In effetti per trovare atmosfere di questo genere è necessario risalire al periodo dell'isteria anticomunista che regnava sovrana ad Hollywood verso la fine degli anni '40, mentre il senatore Joseph McCarthy e la commissione di indagine sulle attività antiamericane approntavano le famigerate liste nere. *La morte è discesa a Hiroshima (The Beginning or the End?)* realizzato nel 1947, appartiene proprio al filone apologetico della bomba. Incentrato anch'esso sulla storia del progetto Manhattan è sostanzialmente un lavoro di propaganda tendente a celebrare la costruzione ed il lancio della prima bomba atomica. L'impianto di questo lavoro di Norman Taurog è abbastanza simile a quello di altre opere apparse sino ad allora sullo schermo, aventi quale argomento le scoperte scientifiche, in esso si innesta la vicenda romantica che come protagonisti un giovane scienziato e la moglie. Il limite maggiore del film è probabilmente riposto proprio nell'apparente distacco che mostra verso la storia, letta come si trattasse di una vicenda scientifica del tutto priva di implicazioni. Ma, come è stato giustamente commentato in ambito critico, «mentre la scoperta del radium o della lampadina elettrica avevano contribuito al progresso della civiltà, i meriti della bomba atomica erano molto più dubbi» (AA.VV., 1982, p. 41).

Evidentemente la portata reale di quel che era accaduto a Hiroshima e Nagasaki non era stata ancora pienamente compresa. E, probabilmente, nell'immaginario dell'«uomo medio» americano, la bomba possedeva ancora, almeno in parte, il significato che gli aveva conferito la critica cinematografica nel 1940 definendo «atomica» Rita Hayworth dopo lo strepitoso successo incontrato sfoggiando il suo caratterino e mostrando i propri esplosivi attributi in *Gilda* di Charles Vidor.

«L'opinione pubblica è stata illuminata sui pericoli della guerra atomica, ma non fa nulla per impedirla – disse Albert Einstein in un discorso tenuto alla stampa internazionale nel 1947 – anzi, ha addirittura ricacciato il più lontano possibile dalla propria coscienza l'ammonimento». Le parole del grande scienziato non modificano granché l'atteggiamento della gente, infatti, come ricorda Jungk, «...la

parola “atomico” rimase popolare. Nell’elenco telefonico di Chicago c’erano venti ditte, dai bar fino alle lavanderie, che si definivano “atomiche”. Negli uffici brevetti di tutto il mondo, centinaia di articoli (dai profumi agli insetticidi) vennero garantiti col marchio “atomico”. Ma il più grande successo l’ebbe certamente l’industriale francese Louis Réard, che lanciò un costume da bagno in due pezzi chiamato “bikini”. Il nome di questa laguna del Pacifico, intossicata dalla radioattività non ispirava più paura, ma sex-appeal» (Cfr. Jungk, 1964, pp. 259-260).

Ma a questa scarsa consapevolezza nella cultura di massa americana di quegli anni, faceva riscontro una coscienza più che adeguata del problema, nelle alte sfere del mondo politico statunitense. La vicenda del documentario che Daniel McGovern, Herbert Sussan e altri 12 operatori hollywoodiani girarono ad Hiroshima per 8 mesi a partire dall’indomani del 6 agosto ‘45, è violentemente emblematica di questa situazione. Il lavoro avrebbe dovuto intitolarsi *Giappone sconfitto*, anche se in realtà rappresentava una disfatta dell’umanità intera. Ed infatti il Pentagono non appena si rese conto delle possibili implicazioni derivanti dalla divulgazione del film vi appose il marchio top secret e ne decretò la censura per ben 38 anni! È stato possibile, infatti, vedere il filmato solo nel 1983. Si tratta di sequenze semplicemente allucinanti, tollerabili da chiunque con grande difficoltà, immagini di immani rovine e devastazioni, corpi straziati e intere famiglie che vivevano all’interno di buche scavate nel terreno, in attesa di una tremenda fine. Gli stessi 14 operatori hanno subito il “marchio” delle radiazioni, e chi di essi non è già morto di tumori o leucemie reca ancora sul corpo i segni della contaminazione e vede avvicinarsi la propria fine secondo un inesorabile scadenziario. La pellicola ammuffiva negli archivi del Pentagono mentre Hollywood, incapace, o impedita ad affrontare la questione nella sua specificità, si limitava a fare uso della problematica atomica come sfondo per produzioni catalogabili in base ad una tipologia alquanto tradizionale; ad esempio il genere comico per *Atomico-follia* di Leslie H. Martinson del 1954, o il giallo per *Prigionieri della città deserta* di Dick Powell del 1953. La realtà atomica funzionava, insomma, come semplice background per storie che strutturavano altrove la propria specificità. È il caso della connotazione squisitamente marziale di un film come *Aquile nell’infinito*, girato da Anthony Mann nel 1955, o del taglio horror caratteristico de *Il mostro del pianeta perduto* realizzato nello

stesso anno da Roger Corman. Un discorso a parte, nonostante il contesto tipicamente nero su cui è strutturato, svilupperemo per *Un bacio e una pistola* di Robert Aldrich, anch'esso datato 1955.

Profondamente diverso si rivelerà, all'inizio degli anni '50, l'atteggiamento del cinema inglese. Nel suo *Minaccia atomica* John Boulting sottolinea, con grande vigore narrativo e adeguata problematicità, i termini reali del problema. Il film narra la storia di uno scienziato nucleare che, consapevole dei tremendi pericoli insiti nei risultati del proprio lavoro, si impossessa di un ordigno e minaccia di farlo esplodere su Londra se non viene immediatamente sospeso ogni programma di ricerche nucleari. L'elemento di maggiore interesse nella storia è riposto forse nel fatto che il protagonista non viene presentato come un pazzo ma piuttosto come una sorta di profeta che lancia la sua lucida ammonizione sulla assenza di sbocchi della strada sulla quale iniziavano appena a incamminarsi i governi mondiali in quel periodo. Un punto di vista analogo assumerà, ancora 10 anni dopo, un altro film inglese, *E prese fuoco la terra*, girato da Val Guest nel 1961. Qui si narra di uno spostamento nell'orbita terrestre, su cui cala il silenzio delle autorità, allo scopo di non allarmare l'opinione pubblica e nascondere che la colpa di un possibile disastro possa ricadere sulle esercitazioni atomiche. Ma la storia viene scoperta e svelata dalla stampa, di cui il film è teso ad esaltare il ruolo anche se in chiave abbastanza stereotipata.

Un discorso a parte va sviluppato per quel che riguarda i modi e le caratteristiche con cui si è strutturato, intorno all'atomica, l'immaginario giapponese negli anni successivi alla conclusione del secondo conflitto. Intanto, se si considera l'iniziale esiguità delle produzioni che hanno affrontato direttamente il problema, nella realtà che ha vissuto la drammatica esperienza della bomba, dobbiamo ipotizzare l'attivarsi di uno straordinario meccanismo di rimozione che sembra aver attraversato tutti i comparti della creazione artistica e finanche scientifica. Dall'altro lato, invece, un esame attento della produzione culturale giapponese del dopoguerra in vari campi sembra rivelare, come vedremo, l'agire, seppur trasversale, di un fattore di globale condizionamento.

In ogni modo, nelle rare occasioni in cui, per esempio, il cinema ha affrontato direttamente l'argomento, ciò è sempre avvenuto, comprensibilmente, attraverso l'adozione di un taglio in alcun modo conciliante. Molto famoso, sul versante realistico è il film di Kaneto Shindo *I figli della bomba atomica* girato nel 1953. Il lavoro, promosso dal sin-

racconto giapponese della scuola fu tratto da un bestseller di Arata Otsu, ed era imperniato sulle conseguenze dell'esplosione, le malattie ereditarie, e soprattutto sulla presenza sotterranea della morte nella vita di ogni giorno. Ma in patria venne giudicato troppo sentimentale, poco realistico e soprattutto scarsamente polemico. *Hiroshima*, invece, realizzato da Hideko Sekigawa nel 1954, sostenne una tesi che ebbe notevole risonanza nell'opinione pubblica giapponese, quella cioè che le popolazioni atomizzate erano state utilizzate come cavie per un esperimento scientifico, una sorta di tragica verifica "sul campo". Il lavoro è una importante rievocazione storica, di grande impatto sul piano emotivo e costruito attraverso un uso accurato del taglio documentaristico. Vengono, infatti, utilizzate numerose sequenze di repertorio sugli effetti della contaminazione e si mostrano addirittura turisti americani che acquistano come souvenir macabri cimeli dell'esplosione. Il film, alla cui produzione lavorarono ben 20mila comparse, è pervaso di risentimento e rancore verso gli americani ed è una delle opere più direttamente polemiche che siano state realizzate sul tema. Di diverso carattere sul piano narrativo, e soprattutto partecipe di un'altra dimensione estetica, l'apporto a questa tematica fornito dal maestro Akira Kurosawa nel 1955. *Vivere nella paura* racconta il ritorno a casa di alcuni pescatori che avevano gettato le reti in acque contaminate, evidenziando la conseguente irruzione del problema atomico, nel quotidiano di una comunità di uomini semplici. Il film pone violentemente l'accento sulla paura che gli uomini hanno delle armi termonucleari ma questa sottolineatura avviene evitando accuratamente qualsiasi elemento di sensazionalismo. Il regista si limita a rappresentare l'impatto sulla mentalità di un vecchio giapponese di un problema così enorme e spaventosamente nuovo, e la sua scelta di rifiutare qualsiasi rimozione, di pensarlo fino in fondo e costringere gli altri a farlo, producendo in qualche modo, una forma di agire. «Se gli animali conoscessero il pericolo atomico – dichiarò Kurosawa a proposito di questo lavoro – non mancherebbero di sviluppare una reazione istintiva, si metterebbero alla ricerca di un posto dove trovar rifugio. Il protagonista del mio film agisce con la forza e la saggezza degli animali». Ma a fronte dell'approccio "realistico" e diretto alla storia nucleare materialmente vissuta dal Giappone non è difficile cogliere l'influenza che la vicenda atomica ha esercitato globalmente sulla produzione di cultura e sulla "strutturazione dell'immaginario" nel paese nipponico.

Sempre di Kurosawa è *Testimonianza di un essere vivente* (1955). Il tema dell'angoscia atomica attraversa tutto il cinema giapponese dopo le esplosioni del 6 e del 9 agosto 1945 (Nagasaki), dai *Bambini di Hiroshima* di Kaneto Shinto (1952) a *Pioggia nera* di Shohei Imamura (1989).

Sempre in Kurosawa, titano del cinema giapponese, osannato dalla critica ed acclamato dal pubblico, il tema dell'angoscia atomica è affrontato in due episodi di *Sogni* (1990) oltreché in *Rapsodia in agosto* (1991), ma ancor prima in *Ikimono no kiroku* (1955) (*Se gli uccelli lo sapessero*, 1955), dove Toshiro Mifune, ossessionato dalla minaccia nucleare, cerca di espatriare con la famiglia in Brasile. Ed è invece ispirato al gradito romanzo della Murata *Nabe no naka* (*Nella pentola*), il già citato *Rapsodia in agosto*, un film che affronta la questione della bomba atomica attraverso il racconto di tre generazioni: la più giovane ne ha "mitizzato" l'evento, isolandolo nel mondo della science fiction televisiva; quella di mezzo tenta di cancellarne il ricordo, ritenendolo "una turbativa" per la vita sociale e per gli affari. Nella pellicola anche gli americani (autoctoni e di origine giapponese) sono chiamati a fare i conti con la bomba. Evocati, i primi con l'obiettivo della finzione e della rimozione dell'evento, i secondi, invece, sono incarnati dalla figura di Clark, attraverso il luogo comune di chi non vuole ricordare e di chi invece accetta la vicenda con profondo dolore e devozione. Alcuni critici e giornalisti giapponesi ed americani hanno ravvisato in *Rapsodia in agosto* l'ombra della responsabilità giapponese nella guerra nippo-americana. Secondo Giorgio Rinaldi (1991) «È difficile addebitare al film questo capo d'accusa: qui si parla d'altro, non della seconda guerra mondiale. La bomba è il simbolo di un'epoca, l'immagine di un martirio, la profezia dell'apocalisse e perfino la causa di morti attuali: tutte cose che l'attacco a Pearl Harbor non può cancellare. Kurosawa è generazionalmente lontano sia dai ragazzini che rovistano un po' di strattamente nel passato, sia da quei genitori che sembrano pantomime dell'ipocrisia quotidiana». Il vecchio regista osserva con gli occhi della nonna e ne condivide la requisitoria: «Che cosa c'è di male a dire la verità? Lanciano una bomba atomica e si offendono se uno glielo ricorda. Capisco che vogliono dimenticare, ma non fingano che non sia mai successo». Le parole di Kane appaiono dure, quasi beffarde, certamente sgradevoli per una certa America, ma poi, senza soluzione di continuità, cedono il passo all'espressione di una pietà sincera: «Hanno detto che la bomba l'hanno lanciata per mettere fine alla guerra.

Ormai la guerra è finita da quasi cinquant'anni, ma la bomba continua a fare la sua guerra. Non passa giorno che non uccida ancora». E conclude, la vecchia nonna, con un generico appello per l'umanità: «Tutto questo è solo colpa della guerra». Ma come la protagonista Kane, anche Kurosawa non potrà mai dimenticare quella terribile estate del 1945 (Cfr. Rinaldi, 1991).

1.4 *Fantasia atomica*

Insomma, nella letteratura nipponica del dopoguerra, nel teatro, nel cinema, persino nella smisurata produzione di cartoon, Hiroshima ha impresso segni tangibili, anche se spesso in modo soltanto implicito, o addirittura inconscio. Soprattutto il fantastico sembra, però, aver subito più violentemente questo influsso. Gli studios della Toho, della Daiei, della Sochiku, della Nikkatsu, hanno partorito, dal dopoguerra in poi, una vera e propria teoria di mostri. Gamera, Gappa, Gaos, Guilala, risvegliati da un sonno secolare, figli di una natura impazzita e contaminata, scaturiti dalle viscere della terra o dalle profondità marine sono creature riportate in vita o attivate dalle radiazioni. Voraci ed imbattibili, perennemente in azione nella loro selvaggia e irrefrenabile ansia di distruzione, che non a caso prende di mira i segni e i sogni di quella civiltà tecnologica da cui è scaturito l'orrore. Grattacieli, porti, fabbriche, città, subiscono una devastazione senza sosta, generata dalla furia di queste creature mostruose, e poco importa che nella costruzione narrativa queste immagini e queste situazioni "moderne" vengano confuse o innestate con gli stilemi più tradizionali della fantasia medioevale o dell'horror fiabesco.

La tematica è stata affrontata negli anni '50 anche dal cinema americano. In *Assalto alla Terra*, realizzato da Gordon Douglas nel 1954, gli esperimenti atomici, condotti nelle prossimità di un formicaio, attivano una straordinaria mutazione dei piccoli insetti; essi divengono mostri giganteschi che si riproducono a un ritmo elevatissimo mettendo a rischio l'esistenza della comunità umana. Sarà necessario mobilitare i migliori scienziati e le forze armate per scongiurare la terribile minaccia. Ma già l'anno prima gli esperimenti atomici avevano combinato seri pasticci. *Il risveglio del dinosauro*, girato da Ray Harryhausen nel '53, racconta esattamente di un mostro risvegliato, fra i ghiacciai del polo nord, da una violenta esplosione atomica.

Il film, che occupa un posto di rilievo nella storia del cinema di fantascienza in virtù dei particolari accorgimenti tecnici adottati per la realizzazione degli effetti speciali, (Cfr. Mongini, 1976, pp. 97-103), propone, forse per la prima volta, una circolarità narrativa che incontreremo ancora. Infatti, arrivato naturalmente a New York, il mostro viene abbattuto, nel parco di divertimenti di Coney Island, solo grazie a un proiettile radioattivo, che gli viene sparato nel collo. L'atomica, che aveva scatenato la minaccia, sarà dunque lo stesso dispositivo che salverà la città.

Il filone è cresciuto senza soste riflettendosi anche su quelle produzioni in cui il rimando alla catastrofe atomica non è diretto come *Godzilla*, *Rodan il mostro alato*, *Yondari il più grande mostro*, *Katango* (Mongini, 1977). Lo stesso *Godzilla* è stato protagonista indiscusso più di 30 pellicole, non tutte fortunate, ritornando sul Grande Schermo, in versione 3D, a celebrare il sessantennio della sua fortunata nascita. Dell'inglese Gareth Edwards, il film narra la storia di un bimbo rimasto orfano di madre, morta nel 1999 in una base nucleare per un misterioso incidente. Quindici anni dopo il ragazzo aiuterà il padre ingegnere a scoprire la verità sul mega-mostro che ha provocato tsunami e distrutto San Francisco. *Godzilla*, alto 106 metri, combatte con soldati, e altre mostruosità, inabissandosi nelle profondità oceaniche, in attesa del suo 30° remake.

Storie molteplici e diverse accomunate, forse, soltanto dalla tensione fondativa verso una nuova estetica del mostruoso e dell'irrazionale, che raccontano di strane bestie *kaijū*, creature giganti *daikaijū* e mostri umanoidi *kayjin*, nati per effetto delle radiazioni nucleari e chiaramente apparentati con i demoni *yokai*² della tradizione giapponese (Fanasca, 2014).

Una dimensione creativa dove anche il corpo umano diviene irriconoscibile, come nelle maschere tragiche e spettrali del teatro *Butoh*, di grande e sicura efficacia nel filtrare incubi e tormenti di una soggettività post-atomica (Bentivoglio, 1985; Brollo, 1984). Chi ha avuto modo di assistere a qualche rappresentazione di questo genere d'avanguardia, fondato dall'ormai mitico maestro Kazuo Ohno

² “La parola *yokai* è composta da due caratteri (...) *yo* si riferisce a qualcosa che attrae, incanta, è in grado di stregare, mentre il secondo, *kai*, ha il significato di apparizione, mistero”. In Italia il termine viene tradotto seppur riduttivamente, con mostro, demone, creatura.

nell'immediato dopoguerra, non avrà difficoltà a ricordare e riconoscere nelle atmosfere tenebrose e spettrali del Butoh l'immagine senza infingimenti dell'orrore post-nucleare. L'anno di apparizione di questa modern-dance giapponese si fa risalire al 1945 quando, all'età di 49 anni, Kazuo Ohno intraprese la sua attività inscenando una danza post-atomica fatta di contrazioni, contorsioni, rattrappimenti. «Le sue rappresentazioni avevano già di per sé titoli molto espliciti: *Disgusto per la città*, *Il grido del diavolo*, *Buon Dio*; e si basavano sulla nascita di un immaginario all'interno della cultura giapponese, derivante essenzialmente dalla posizione della coscienza di fronte all'orrore inesprimibile e al mostro immateriale incarnato nell'accecante punto di fusione di Hiroshima» (Bentivoglio, 1985; Brollo, 1984).

1.5 *L'ultimo uomo*

Già, dal giorno in cui quella strana luce bianca, quel pezzo di sole, si accese nel cielo di Hiroshima e Nagasaki, lo stesso lampo che il giovane Jim racconta di aver visto illuminarsi d'improvviso nello splendido libro autobiografico di Ballard (1986) qualcosa, è irrimediabilmente, mutata. Questo interessante autore inglese, a lungo purtroppo sottovalutato da esperti e studiosi di letteratura "alta", ha costruito, in lunghi anni di impegno creativo, un affresco intelligente e multiforme del sentimento catastrofico contemporaneo. Praticamente assenti dalla sua produzione i motivi e le figure tradizionali della SF, (marziani, extraterrestri), egli ha sempre privilegiato alla fantasia dello "spazio esterno", l'analisi e l'approfondimento dello "spazio interno", ovvero la dimensione psicologica, individuale e collettiva e le sue trasformazioni in rapporto al mutamento sociale, ed alle metamorfosi dello scenario culturale e tecnologico. Fra le sue opere quella direttamente riferita alla catastrofe nucleare è *The terminal beach*, pubblicata in Italia all'interno di una raccolta antologica, (Cfr. Ballard, 1978), dove assistiamo allo spaesamento psichico e spaziale dell'ex pilota Traven che vaga sulla superficie desolata di un atollo del Pacifico dove un tempo si svolgevano esperimenti nucleari. L'uomo, sicuro di una morte imminente a causa delle radiazioni che ha assorbito, si convince che l'atomica gli ha conferito la prerogativa di fare tutto ciò che desidera. In realtà è l'intero pianeta che ha subito

l'atomizzazione, e il delirio di onnipotenza di questa singolare figura di superstite, è solo la metafora dell'atteggiamento paradossale dell'intera specie umana davanti alla prospettiva della sua estinzione. Nel romanzo di Cormac McCarthy, *La strada*, pubblicato nel 2006, i protagonisti, un uomo e un bambino senza nome, padre e figlio, percorrono una desolata roadway per sfuggire al grande freddo, in una America sopravvissuta ad una catastrofe che ha cancellato l'umanità, estinguendo la specie animale (McCarthy, 2007).

Un uomo e un bambino, padre e figlio, senza nome. Spingono un carrello, pieno del poco che è rimasto, lungo una strada americana, alla ricerca della fine di un viaggio che non sembra mai arrivare. Circa dieci anni prima il mondo è stato distrutto da un'apocalisse nucleare che lo ha trasformato in un luogo buio, freddo, senza vita, abitato da bande di disperati e predoni. Mentre i due cercano invano più calore spostandosi verso sud, il padre racconta la propria vita al figlio. Ricorda la moglie (che decise di suicidarsi piuttosto che cadere vittima degli orrori successivi all'olocausto nucleare) e la nascita del bambino, avvenuta proprio durante la guerra. Tutti i loro averi sono nel carrello, il cibo è poco e devono periodicamente avventurarsi tra le macerie a cercare qualcosa da mangiare. Visitano la casa d'infanzia del padre ed esplorano un supermarket abbandonato in cui il figlio beve per la prima volta una lattina di cola. Quando incrociano una carovana di predoni l'uomo è costretto a ucciderne uno che aveva attentato alla vita del bambino.

Dopo molte tribolazioni arrivano al mare che è ormai una morta distesa d'acqua grigia, senza neppure l'odore salmastro, e la temperatura non è affatto più mite. Raccolgono qualche oggetto da una nave abbandonata e continuano il viaggio verso sud, verso una salvezza possibile...

I due trascinano un carrello della spesa, metafora della precarietà e dell'indigenza, ma anche della possibilità di riempire quel vuoto desolante che li circonda, raccattando cibo e nuova roba nel corso del loro cammino, imbattendosi, ad un certo punto, in un deposito di veri.

Pochi i sopravvissuti, solo un cane rachitico e il ricordo degli uccelli che "un giorno se ne andarono" e delle mucche oramai estinte. Degli umani si sa che quei pochi superstiti sono ridotti in barbarie, privati della benchè minima risorsa energetica e in lotta per la sopravvivenza. I due personaggi, stremati dal freddo, trascinano le loro

vite sperando di non imbattersi in altri umani, divenuti feroci e pericolosi. Il padre porta con sé una pistola con due proiettili e raccomanda al figlio di farne uso per uccidersi in caso di estremo pericolo, ma il bambino si rifiuta, poiché, nonostante gli stenti e le difficoltà, nel libro egli rappresenta l'unica figura animata da forza e che dopo la morte del padre, che lo ha protetto nella fase buia e disperata, si aggrega a nuove comunità di superstiti guidati da un nuovo senso di civiltà e da una seppur esile speranza di possibilità. Nel 2009 *La strada* ha ispirato la realizzazione dell'omonimo film, diretto da John Hillcoat e sceneggiato da Joe Penhalli, i cui diritti cinematografici sono stati acquistati da Nick Wechsler. Tratto dall'omonimo romanzo vede protagonisti Viggo Mortensen e il piccolo Kodi Smith-McPhee nel ruolo di un padre ed un figlio in viaggio attraverso un'America brulla e completamente devastata, in un inquietante scenario post-apocalittico in cui la razza umana è stata decimata, mentre lungo le strade si aggirano orde di zombie affamati.

Insomma, dopo la catastrofe atomica è cambiato qualcosa di decisivo nella vita di ognuno. Così come in *Oblivion*, altro kolossal americano, ambientato nel 2077, la Terra è stata devastata da una guerra nucleare che ha segnato la vittoria degli invasori alieni. La Luna è stata distrutta provocando una serie di cataclismi naturali che ne hanno reso impossibile la vita sul pianeta, tant'è che la popolazione mondiale si è trasferita in esilio su Titano. Le ultime risorse naturali del nostro pianeta vengono utilizzate per raccogliere l'energia necessaria a garantire la sopravvivenza umana sul nuovo pianeta, e in questo teatro di desolazione e di morte un piccolo gruppo di uomini si battono per proteggere queste risorse dai mostruosi alieni che hanno occupato la Terra.

Oblivion ha ottenuto un enorme successo nelle sale, con quasi 300 milioni di dollari al box-office mondiale.

L'Italia, famosa in passato per una sua grande tradizione di cinema d'impegno, ha fornito un interessante contributo a questa tematica, sebbene attraverso moduli espressivi, codici, per molti versi alquanto tradizionali. Secondo Zavattini è necessario "Conoscere per fare". Il suo cortometraggio del 1973 *Campi di sterminio-Hiroshima*, si propone appunto di stimolare la coscienza critica e l'azione verso questa minaccia terribile, tipica del nostro tempo. Il confronto che il film stabilisce fra la barbarie nazista e l'orrore atomico ha esattamente questo scopo. La stessa tensione civile esprime Trenta anni dopo

girato da Vittorio Armentano nel 1973. La macchina da presa in questo documentario rivisita Hiroshima a tre decenni dall'esplosione, e non trova a prima vista, nel panorama urbano della città ricostruita, segni evidenti che ricordino quella tragica giornata del 1945. Ma dietro le apparenze le tracce ci sono ancora, soprattutto nella sofferenza umana, quotidiana, dei sopravvissuti. Nella memoria. Aveva provato a dirlo, e forse ci era riuscito, già nel 1959 Alain Resnais con l'indimenticabile *Hiroshima mon amour*, che ha ispirato, nel 1977, anche una canzone degli Ultravox. Per Resnais le tracce di Hiroshima sono impresse indelebilmente nella memoria, costituiscono un passato che ha segnato in modo incancellabile il presente. Per l'inconscio collettivo il 6 agosto funziona come una terrificante "scena primaria" dell'orrore che convive e si confonde coi traumi del vissuto individuale e della quotidianità.

Il film, splendidamente sceneggiato da Marguerite Duras, è uno dei momenti fondamentali della "nouvelle vague", e affronta il tema della guerra rinunciando ai tradizionali spunti del cinema pacifista. Si tratta di una storia d'amore fra un architetto giapponese e una attrice francese giunta a Hiroshima per interpretare un film contro la bomba atomica. Ma la memoria di lei reca ancora le tracce di una incancellabile ferita morale infertagli dai resistenti che nel giorno della liberazione la raparono a zero come collaborazionista essendo stata l'amante di un tedesco. Resnais pare voglia mettere così in campo proprio "le responsabilità dei vincitori" e questo rovesciamento di ruoli sembra essere uno degli elementi di fascino maggiori di quest'opera. I traumi, individuali o collettivi, sono difficili da rimuovere. E quando la macchina da presa si sposta dall'immagine della ragazza francese e dell'architetto giapponese che fanno l'amore, per mostrare le sequenze dei corpi divorati dalle radiazioni atomiche, effettua esattamente uno spostamento nel tempo e nello spazio che pone con estrema violenza il problema della conciliabilità fra i modi e il significato del proprio vissuto e le presenze incancellabili della memoria, i drammi racchiusi nell'immaginario collettivo. La denuncia della tragedia di Hiroshima è frammista, nell'opera di Resnais, all'amarezza per le ferite incurabili di tutte le ingiustizie, di tutte le violenze, di tutto l'orrore. Eppure nella elaborazione di questa sua complessa e suggestiva riflessione, il film di Resnais costringe la coscienza di ognuno a fare i conti con la drammatica realtà dell'età atomica forse più di quanto non riesca a quelle opere caratterizzate in

forma più esplicita e diretta che l'avevano preceduto e che sarebbero state realizzate ancora negli anni a venire. Le ultime più significative operazioni a carattere manifestamente di sensibilizzazione e di denuncia sono ancora giapponesi, entrambe girate nel 1980. *Profezia*, realizzato da Susumu Hani, racconta la storia di Taniguchi, sopravvissuto all'esplosione, che nel 1945 aveva solo 16 anni. Da allora è vissuto entrando e uscendo dagli ospedali per farsi asportare e controllare i tumori che hanno progressivamente invaso il suo corpo tutto segnato da lesioni e cicatrici. Accanto a quello di Taniguchi il film presenta una serie di casi emblematici di sopravvissuti che si susseguono, mentre lo schermo TV collocato nella sala d'aspetto dell'ospedale, emette immagini sui nuovi ordigni atomici via via prodotti nel mondo e sulle manifestazioni per il disarmo che periodicamente si svolgono in varie città del pianeta. L'appello conclusivo è semplice e profondo: le sofferenze che abbiamo subito non devono mai più ripetersi in futuro. Una frase che richiama la scritta sulla lapide che ricorda le vittime di Hiroshima: riposiamo in pace perché sappiamo che non ripeterete questo errore. Incentrato sulle testimonianze degli scampati all'esplosione e sulle loro immani sofferenze è anche *La generazione perduta* di Juten Tachibana. Il documentario si conclude con le parole di speranza del poeta Sankichi Toge, anch'egli scampato al fungo di Hiroshima: "dateci indietro la pace, l'indistruttibile pace".

Questi lavori si collocano all'interno di una dimensione culturale palesemente improntata a una pedagogia della pace.

In questo filone, ma in chiave "formativa" più che di propaganda, si inserisce certamente una produzione dal carattere molto singolare come *The atomic café*, realizzata nel 1982 negli USA da Kevin Rafferty. Il lungometraggio è costruito semplicemente montando una serie di materiali d'archivio, una soluzione analoga a quella adottata in Italia nel 1974 da Nico Naldini per il suo *Fascista*. Si tratta di filmati d'epoca provenienti dalle fonti più disparate che mostrano la vera e propria esaltazione della bomba cui erano dediti personaggi di spicco del mondo politico e militare USA, come il presidente Truman che ringrazia il Signore per avere dato la bomba all'America e non ai comunisti. Alle parole ispirate di questi zuzzurelloni il film associa di tutto: le esercitazioni militari e civili nei rifugi antiatomici e le tecniche di "sopravvivenza" spiegate da una simpatica tartaruga, Burt, che mostra come buttarsi a testa in giù alla ricerca di un riparo sotterraneo nel ca-

so dovesse esplodere la bomba. Le immagini del cartoon sono commentate da una divertente colonna sonora fatta di canzoncine in stile country e swing: “bomba all'idrogeno benedetta/ fatela cadere/ così ci liberiamo di tutti i comunisti”. La riproposizione di questi reperti originali, il loro intelligente accostamento, conferisce spesso al film una spontanea cadenza umoristica strappando allo spettatore più di una risata nerissima. La scelta degli autori di non intervenire mai direttamente all'interno del documentario, lasciando parlare da sole le immagini che sapientemente amalgamano, si rivela quanto mai efficace; quel che ne risulta è un prodotto di grandissimo impatto giustamente privo di qualsiasi elemento di ridondanza.

Sul piano puramente filmico si può forse sottolineare il carattere fortemente didascalico, la scelta di affidare tutta la loro forza narrativa alla “purezza” di una cruda esposizione documentaria, anche a costo di mortificare parzialmente le potenzialità evocative, immaginarie, di attivazione del lavoro inconscio, tipiche della dimensione cinematografica. Bisogna, ed è forse sufficiente, mostrare fino in fondo, la realtà, l'orrore, e senza alcuna mediazione, per suscitare una reazione di sdegno e rifiuto, tale il credo di questi cineasti. Un'impostazione che si è scontrata più volte con l'atteggiamento di chi non nutre troppa fiducia nella produttività di un impegno politico e civile che si espliciti attraverso l'utilizzazione dello strumento cinematografico (o massmediologico in genere) che vedrebbe inoltre in tal modo compromessa anche la sua autonomia artistica. Si tratta di un dibattito che nei lunghi decenni in cui si è trascinato ha raggiunto anche punte di schematicismo e semplificazione del tutto fuori luogo, e scarsamente utili a un positivo sviluppo del ragionamento e dell'analisi su questo terreno. In questo senso si rivela più che pertinente il richiamo di Alberto Abruzzese, a proposito del cinema di guerra, alla dimensione del “conflitto” come costitutiva dell'universo cinematografico (Abruzzese, 1985), (e dell'immaginario in genere, dal racconto mitico ai videogames), proprio in virtù dell'intima connessione di questo dispositivo alla natura umana. Una considerazione che ha un suo immediato risvolto ideologico poiché la stessa affermazione di valori “positivi”: coraggio, eroismo, lealtà, altruismo, sono spesso impensabili al di fuori di una dinamica di tipo conflittuale. Ma è proprio la realtà atomica, secondo Abruzzese, ad aver modificato e compromesso definitivamente questo scenario “classico”, sebbene, in alcuni casi, il cinema, anche quello che ha affrontato il tema della bomba, sembra non averlo compreso, svol-

gendo la narrazione attraverso l'uso di modelli applicabili solo alla precedente dimensione bellica. Si tratta di quel tipo di cinema «... in cui l'immagine della guerra viene data ancora in forma mitica; il cui pensiero pur ormai di fronte al rischio della bomba, ancora non ha assimilato la vera e propria svolta determinata dalla catastrofe atomica (che vuole rendere impensabile la guerra, impensabile la tradizione della guerra)» (Abruzzese, 1985, p. 113).

E paradossalmente un rilievo di questo genere è applicabile anche a quel cinema di denuncia costruito attraverso il "montaggio" delle sequenze allucinanti di Hiroshima. Per quanto apocalittiche quelle immagini appartengono ancora a una tradizione di guerra, quello di Hiroshima è ancora un campo di battaglia, un "topos" catastrofico classico, dove, seppelliti i morti, rimosse le macerie, vi sarà di nuovo la vita, sarà ricostruita una città; e se nel quotidiano la catastrofe funzionerà ancora sarà solo come ricordo e monito. Ma di fronte alla dimensione di globale distruttività raggiunta dai dispositivi bellici contemporanei, al cospetto della possibilità reale dell'annichilimento, persino quelle immagini tanto "realisticamente" apocalittiche si mostrano antiquate, tradizionali. Il cinema è da parecchio consapevole di questo limite, della difficoltà di mostrare una sostanza inconoscibile che è forse il nulla, vivendo da tempo il disagio del raccontare l'inenarrabile. Forse per questo l'apocalisse atomica sembra preferire, nell'immaginario dei nostri giorni, le vie del fantastico, dell'anticipazione o addirittura della parodia. L'ora x della guerra atomica, il giorno dopo, l'era del dopo-bomba, sono stati narrati in tante molteplici, differenti, e spesso contraddittorie maniere da far pensare quasi che si tratti di espedienti. Escamotage narrativi che ci dicono forse essenzialmente la difficoltà immane di produrre una riflessione sistematica su ciò che al momento si configura fundamentalmente come impensabile.

1.6 *Cronache della catastrofe*

All'indomani dell'apparizione sugli schermi dell'inquietante *Day after* di Nicholas Meyer, numerosi esponenti del mondo scientifico europeo e statunitense scagliarono sul film una violenta accusa: offre un'immagine quanto mai riduttiva intorno all'entità della tragedia derivante dall'esplosione di un conflitto termonucleare. Un minimo di riflessione a carattere "tecnico" sulla questione conferma abbastanza

agevolmente la reale fondatezza di tale obiezione. Ma bisogna riconoscere che il film si era premunito in partenza, contro un rilievo di questo genere, apponendo sulle sue sequenze finali una didascalia di coda in cui si afferma esattamente che la realtà mostrata dal lungometraggio è incommensurabilmente riduttiva rispetto a quello che si ritiene si verificherebbe di fatto nel caso di un conflitto nucleare.

Quella didascalia dice in fondo una cosa che è chiara fin dal primo momento a qualsiasi fruitore, una somma banalità, cioè che la cosa a cui si assiste è semplicemente un film. Eppure si tratta di una banalità gravida di implicazioni. Un film, infatti, non è la Realtà, tanto meno il suo doppio, un film è semplicemente un segmento immaginario di realtà, partecipe di una realtà più ampia.

«Il cinema è un prodotto relativamente autonomo ma come ogni fenomeno autonomo può rendersi tale solo grazie all'ecologia socio-culturale che interviene nella sua organizzazione. Il problema è quello di cercare di concepire il tipo di articolazione e il circuito che si instaura tra il sistema aperto cinema e il sistema culturale, sociale, anch'esso dimensionale (...). Quest'articolazione è possibile solo se si sa integrare la produzione e la produttività dell'immaginario nella realtà sociale; se si sa che la realtà antroposociale è fatta di trasmutazioni, circolazioni, mescolamenti tra reale e immaginario; aggiungiamo: il reale emerge alla realtà solo quando è intessuto di immaginario, che lo solidifica, gli dà consistenza e spessore, in altre parole lo reifica» (Morin, 1982, p. 21).

Un'opera cinematografica insomma, anche quella improntata in chiave più fantastica, è un oggetto reale, rispondente cioè a una propria specifica e peculiare realtà, la quale non è detto debba, o possa, coincidere con la Realtà del mondo. Queste considerazioni rinviano ad un universo di riflessione teorica che esula evidentemente l'ambito di questo lavoro, ciò nonostante, è necessario, ai fini della nostra riflessione toccare, sia pur solo di sfuggita, alcuni di quei passaggi problematici che interessano più da vicino il tema della nostra analisi. All'inizio degli anni '60 un teorico del cinema, di formazione marcatamente "realistica" sosteneva l'esistenza in questo mondo di determinati soggetti, dotati di una loro peculiare vocazione cinematografica «in quanto sembrano esercitare sul mezzo un'attrazione particolare. Come se il mezzo fosse predestinato e desideroso al tempo stesso di rappresentarli» (Kracauer, 1962, p. 104).

Sembrirebbe proprio che, senza accorgersene, Siegfried Kracauer,

finisse per convalidare l'idea per la quale il cinema, lungi dal rappresentare la realtà, mostra piuttosto quella realtà più congeniale alle sue possibilità narrative. Si sofferma, cioè, a riprodurre quegli aspetti del mondo elettivamente partecipi del suo codice. "The medium is message", forse vuol dire anche questo. Ecco, la guerra è sicuramente uno dei luoghi privilegiati del racconto cinematografico, uno dei dispositivi capaci di esercitare quella "attrazione particolare" di cui parlava Kra-cauer. Ma la guerra del cinema, così come la guerra che noi conosciamo, quella storicamente determinata, è una guerra che ha bisogno di avventura e passioni, di uomini e donne: di corpi. Probabilmente il cinema non è ancora attrezzato, ma non lo è l'immaginario, il pensiero in genere, a raccontare storie in cui siano assenti i corpi.

Forse è legata anche a questo problema, come vedremo specificamente, l'insistenza dell'immaginario post-atomico sul corpo mutante. Un dispositivo che consente di rappresentare con abbastanza violenza il dato della catastroficità, ma avvalendosi ancora delle possibilità narrative offerte dall'agire dinamico di una soggettività, seppur "deformata". Si tratta di una opzione procedurale molto comprensibile e che detiene un suo elevato grado di produttività narrativa; poiché, come dicono Strieber e Kunetka, "Il vuoto dice poco. Sono i "resti" a rivelare la distruzione" (Cfr. Strieber, Kunetka, 1984, p. 70).

Ed inoltre, in assenza di corpi chi racconta la storia? E la storia di che cosa? Di chi? Con la loro obiezione imputavano all'autore di *Day after* di non mostrare tutta la realtà. Ma questi avrebbe potuto agevolmente controbattere che effettivamente il film non lo fa, limitandosi a essere semplicemente un film. E un film non mostra tutta la realtà, non può farlo quando questa realtà sia un dato dell'esperienza, partecipe di un vissuto, figurarsi quando essa è qualcosa di soltanto immaginabile. «Non c'è nulla nella storia dell'uomo e nella nostra capacità di comprensione – dice Richard Halloran inviato speciale presso il Pentagono del "New York Times" – che ci dica come potrebbe essere una guerra nucleare. Va oltre la comprensione dell'uomo. Penso che ci porterebbe dentro a un tale regno del terrore che la nostra mente, per ora, non può nemmeno ipotizzarlo» (Cfr. Uboldi, 1985).

Se queste considerazioni hanno valore allora diviene più facile comprendere le ragioni che determinano, e in qualche modo giustificano, l'assetto narrativo di un film come *Day after*. La guerra atomica, perché possa essere oggetto di un racconto deve "contenere" in qualche misura il suo carattere apocalittico, in un certo senso ha bisogno di

venire strutturata in forme analoghe alle dimensioni conflittuali storicamente determinate, tipiche, e soprattutto omogenee a un universo narrativo e cinematografico che come abbiamo visto preferisce e privilegia certe situazioni e determinate immagini. In questo quadro si rivela di grande significato l'insistenza di *Day after* sul quotidiano preatomico: il chirurgo analizza le lastre di un bimbo per decidere se operarlo, una pattuglia di militari in elicottero parla dei progetti per il prossimo week-end, il figlio maggiore di una famiglia contadina sta per sposarsi e in casa fervono i preparativi per le nozze, un gruppo di studenti fa la fila all'università per alcuni adempimenti burocratici. Sono unicamente le edizioni dei notiziari radiofonici e televisivi che raccontano di incidenti alla frontiera fra le due Germanie a far crescere l'inquietudine all'interno della narrazione.

È il mondo dei media, paradossalmente "separato" da quello della vita quotidiana, ad evocare la realtà catastrofica immanente e imminente. Le cronache giornalistiche fanno crescere nel pubblico di *Day after* una condizione di immane sgomento e di inquietante attesa, eppure quella del consumo di informazione catastrofica è una dimensione abbastanza tipica della vita contemporanea. La verità è che *Day after* sfrutta la ridondanza mediologica preliminare, esterna al film, che permette allo spettatore di conoscere in anticipo l'epilogo della storia e quindi di vivere quelle cronache giornalistiche in modo spaventosamente angoscioso. I protagonisti di *Day after* davanti alla TV sono, contemporaneamente, terrorizzati e increduli, e la loro incredulità svolge una funzione essenziale nell'impatto sul pubblico; funziona, cioè, come elemento decisivo nell'attivazione dei meccanismi di identificazione dello spettatore, anch'egli quotidianamente incredulo davanti al proprio apparecchio televisivo che gli trasmette le cronache e le immagini dell'invasione dell'Afghanistan, o del bombardamento su Tripoli, o dell'Attacco terroristico alle Torri Gemelle e così via. Certo questi avvenimenti quotidiani potrebbero essere la scintilla per l'esplosione di un conflitto atomico globale, ma non lo saranno. Nessuno avrà mai il coraggio di arrivare a questo, pensiamo ogni giorno, e la stessa cosa immaginano i protagonisti di *Day after*: l'identificazione fra il pubblico di *Day after* e quello in *Day after* è, a questo, punto perfetta e totale. E invece il dispositivo catastrofico viene attivato, anche se, come il film lascia forse intendere, non alla sua massima possibilità distruttiva (questo particolare aspetto in effetti viene lasciato abbastanza nel vago, ma l'impressione che si ha, assistendo al film, è che es-

so mostri le conseguenze di uno scambio nucleare “limitato”). In ogni caso le sequenze relative alla devastazione atomica sono semplicemente terrificanti e lo choc che si produce sullo spettatore è enorme. Insomma, sia per lo scalpore suscitato, sia in virtù delle sue specifiche caratteristiche la pellicola è destinata ad occupare un posto di rilievo nella storia del cinema, anche se, a giudizio di molti esperti, l'opera più significativa e coinvolgente sul tema della catastrofe atomica resta *The war game*, un telefilm realizzato da Peter Watkins per la BBC nel 1967. Si tratta di una produzione che non è mai andata in onda e che non è stata neppure mai venduta perché ritenuta troppo impressionante. Nell'anno di realizzazione il lavoro vinse anche un premio Oscar ed alla XVII mostra di Venezia suscitò un grande interesse della critica. Il film è realizzato con un taglio fortemente documentaristico col quale Watkins esprime tutta la sua perizia di grande regista televisivo, mostrando quel che sarebbe accaduto durante e dopo un attacco nucleare sovietico sulla contea di Kent in Inghilterra. La ricostruzione della vicenda è brutalmente realistica, costruita attraverso una minuziosa e verosimile documentazione tecnica. Le conseguenze immediate della catastrofe sono migliaia e migliaia di morti, altre migliaia di persone in preda ad esplosioni collettive di follia, lotte senza quartiere fra i sopravvissuti e violente rivolte per procurarsi il cibo. Una vera e propria escalation dell'orrore con l'esercito che spara sulle moltitudini di disperati che affollano gli ospedali e i luoghi di rifornimento. Watkins prefigura nel dopobomba il consolidarsi di una determinata “élite” sociale: militari, forze dell'ordine, ceto di governo, che riuscirà a sopravvivere eliminando i comuni cittadini.

Del 2007 è invece il documentario *Atomic Flame*, che ha ripreso il viaggio dal Giappone al Nuovo Messico della fiamma che brucia dai tempi dello sgancio della bomba su Hiroshima. Matt Taylor, autore americano del documentario, produttore televisivo, e rappresentante del Global Nuclear Disarmament Fund, ha trascorso la sua gioventù in Giappone, profondamente colpito dagli effetti distruttivi delle bombe. Nel 2005 organizzò una marcia in commemorazione del sessantesimo anniversario. La fiamma atomica, custodita nel villaggio di Hoshino, mantenuta viva dallo scoppio della bomba su Hiroshima, è stata utilizzata per l'accensione di una lanterna che ha viaggiato fino agli Stati Uniti ed a piedi è stata portata da San Francisco al Trinity Site in Nuovo Messico, dove alle 5:29:45 (ora locale) del 16 luglio 1945 venne eseguito il primo test nucleare della storia. Un viaggio, lungo 2.500

km, iniziato il 16 luglio 2005 (giorno dell'anniversario del test) e conclusosi il 9 agosto, in occasione del sessantennio dello sgancio su Nagasaki. All'arrivo al Trinity Site, la fiamma è stata spenta durante una cerimonia alla quale hanno partecipato 125 persone, tra cui monaci giapponesi, rappresentanti di altri ordini religiosi, e cittadini americani che furono esposti alle radiazioni durante il test. Il viaggio, durato 25 giorni, è diventato un film-documentario di 40 minuti, intitolato *Atomic Flame*.

Trinity, la prima bomba atomica, esplose nel deserto di Jornada del Muerto alle 5.29 del mattino, con una forza pari a un milione di libbre di pressione, e l'intensità della luce fu tale da provocare la cecità temporanea a un uomo, a dieci miglia di distanza. La terribile esplosione inaugurò, per gli Stati Uniti, la sperimentazione del nucleare.

Peter Kuran, nel 1995, con *Trinity and beyond*, documenta la storia della bomba atomica e dei 331 test nucleari atmosferici, tra il 1945 e il 1962, effettuati dagli Stati Uniti. Il lavoro si distingue per l'utilizzo di interessante materiale d'archivio e di riprese effettuate durante le esplosioni.

Ma come si è giunti alla bomba atomica? Tutto nacque da alcuni scienziati tedeschi che nel 1938 scoprirono la fissione dei nuclei di uranio creando il panico. Inghilterra e Stati Uniti cominciarono a svolgere attività di ricerca per cercare di mettersi anche loro al pari con la Germania che, in realtà, non possedeva nessuna arma di distruzione. Appena sette anni dopo gli Stati Uniti non soltanto provocarono la morte di migliaia di persone, ma continuarono imperterriti a testare bombe, sia via terra che via mare. La potenza dei kilotoni aumentò sempre di più (X-Ray 31 kilotoni, Yoke 47 kilotoni) e si studiarono anche nuovi modelli di design delle bombe per permettere un più agevole sgancio.

Il 29 agosto del 1949, però, gli Stati Uniti ebbero una nuova minaccia: i russi detonarono la loro prima bomba atomica a causa dell'americano Fuchs che vendette informazioni segrete sul suo uso. Nel frattempo continuarono le ricerche e le sperimentazioni e, pochi anni dopo, si arrivò alla bomba ad idrogeno.

La pericolosa rivalità tra Russia e Stati Uniti venne negoziata nel 1958, quando Kruchev diventò Premier e fu siglata una moratoria sui test di armi nucleari. Il documentario *Trinity and beyond* afferma che venne infranta dai russi nel 1962 con la detonazione di Ivan, la bomba mostro. Tighrope fu l'ultimo esperimento atmosferico dagli Usa e, nel

1963, Kennedy firmò il Trattato per il divieto parziale dei test che proibiva qualsiasi test atmosferico.

Un film dell'orrore che non ha trucchi speciali o finzione, ma la capacità di testimoniare la più demoniaca invenzione dell'uomo, ossia quella capace di sterminare egli stesso. In molti sostengono che la paura della bomba atomica sia desueta eppure rimane impossibile dimenticare le minacce della Corea del Nord nel 2013.

La Terza Guerra Mondiale raccontata dal generale sir John Hackett, eroe della seconda guerra mondiale, alto graduato della Nato, ex rettore del King's College, e baronetto, si svolge, invece, in modo per così dire molto meno "disordinato" (Hackett, 1984). Il suo libro, poco meno di 900 pagine pubblicate in due volumi, è in effetti uno studio "ragionato" di teoria militare, che si vuole costruito in base a dettagliate e verosimili analisi strategiche, in cui descrive come fu combattuto, e vinto, il terzo conflitto globale. La guerra iniziò il 4 agosto del 1985 e si concluse dopo sole tre settimane con il totale sfaldamento della Russia e la riorganizzazione del mondo da parte degli americani, con la collaborazione della Gran Bretagna e il beneplacito dei cinesi. Ma vediamo come andarono le cose. In un contesto di forte dissenso in seno ai suoi organismi ed elevata conflittualità sul piano diplomatico, il Cremlino decide, per recuperare prestigio e credibilità all'interno e all'esterno del paese, di infliggere agli Stati Uniti alcune decise umiliazioni, provocando un colpo di stato in Arabia Saudita. Questa iniziativa scatena alcuni incontrollabili contraccolpi: la Germania est cade in preda a violenti disordini mentre un gruppo di ispirazione filosovietica tenta un putsch in Jugoslavia al cui fallimento segue l'intromissione diretta dell'URSS. A questo punto vi è l'intervento della Nato e la conseguente risposta sovietica con l'attacco alla Germania Federale. Ma il tentativo di sfondare l'alleanza atlantica fallisce e i sovietici per ristabilire la situazione decidono la distruzione nucleare di Birmingham. La risposta occidentale non si fa attendere, due testate atomiche lanciate da un sottomarino distruggono la città sovietica di Minsk. A questo punto c'è il vero colpo di scena del racconto di Hackett: il bombardamento di Minsk e la minaccia di una distruzione atomica globale determina la totale disintegrazione dello stato sovietico a cominciare dall'Ucraina. Rivolte e pronunciamenti vengono promossi in varie repubbliche russe che dichiarano la loro autonomia. Su questo scenario si conclude il libro, nelle ultime pagine apprendiamo solo che la conferenza della

pace si riunirà ad Helsinki. L'era del bipolarismo planetario si è "finalmente" (direbbe sicuramente sir Hackett) conclusa.

Il libro, alla cui realizzazione ha lavorato una nutrita équipe di esperti, alla sua uscita suscitò un considerevole scalpore. Ma i motivi del suo interesse sono di carattere eminentemente extra-letterario, e anche dal punto di vista delle suggestioni prodotte sul piano dell'anticipazione narrativa il lavoro si mostra fortemente carente. La sua caratterizzazione è riposta fondamentalmente su due aspetti, uno di carattere "militare" l'altro di tipo "politico". Dal punto di vista militare il libro fondamentalmente evita di affrontare il tema del conflitto nucleare globale. Possiamo dire che lo scenario atomico, se si considera che il conflitto interessa le due superpotenze, è talmente "limitato" da mostrarsi quasi come una sorta di modellistica "spinta" della deterrenza. La guerra cui è prevalentemente interessato il libro è ancora quella presente nei ricordi del suo autore: la seconda guerra mondiale. Ma il generale non nasconde affatto le sue simpatie per la guerra convenzionale, anzi, e qui arriviamo all'aspetto politico del suo lavoro, egli sostiene esplicitamente che l'Occidente, se vuole veramente la pace nucleare deve prepararsi a una guerra nucleare. In altri termini anche lo scenario fantastico che delinea in questo lavoro si inquadra nella sua perorazione in favore di un riarmo convenzionale delle forze NATO in Europa, di cui è proteso a sottolineare l'importanza anche all'interno di un possibile contesto atomico. Per quel che riguarda, infine, le conclusioni cui giunge il libro, nonostante le forti sottolineature intorno al carattere scientifico e strategico della costruzione previsionale, è evidente che esse sono ispirate da un fortissimo manicheismo e da scarsissima oggettività.

Dedicato all'ipotesi di un conflitto nucleare limitato, ma collocato su un totalmente diverso piano narrativo è anche il lungometraggio *Il giorno dopo la fine del mondo*, realizzato da Ray Milland nel 1962. Racconta la storia di una famiglia americana rifugiata nei dintorni di Los Angeles dopo l'esplosione. L'ambiente sociale ha già subito delle violentissime degenerazioni, le strade sono infestate da nugoli di sbandati che aggrediscono e stuprano, il capofamiglia per difendere i suoi è costretto anch'egli a rapinare e uccidere. Il nostro eroe è deciso a difendere con ogni mezzo la vita dei suoi familiari dimostrandosi anche più violento e risoluto dei suoi avversari. Alla fine sarà salvato addirittura dall'esercito. Sullo sfondo post-nucleare il film svolge la sua decisa perorazione in favore dei valori tradizionali dell'immaginario ameri-

cano: l'individualismo, la famiglia, l'intraprendenza e la determinazione, che riusciranno a "sopravvivere" alla guerra nucleare e permetteranno al paese di risorgere più forte di prima, superando il contesto di allucinante barbarie in cui è piombato. Uno scenario violento e terribile per alcuni versi analogo a quello descritto, senza troppa originalità, da Emilio Dé Rossignoli nel suo romanzo *H come Milano* pubblicato in Italia nel 1965 (Dé Rossignoli, 1965). Il protagonista di questa storia si ritrova fortunatamente incolume in una Milano trasformata in un ammasso di macerie in seguito all'esplosione di una bomba H. I pochi sopravvissuti sembrano già mostrare sul corpo i segni di terribili mutazioni, il furto, lo stupro, l'assassinio sono le attività cui si dedicano questi relitti umani. Ma il protagonista del racconto incontra una donna: è l'espedito che l'autore impiega per attivare la sua introspezione sulle conseguenze esistenziali e psicologiche del contesto post-atomico. Entrambi minati dalle radiazioni vivono la loro storia d'amore in un contesto angoscioso e cruento, e quando l'agonia di Milva si conclude, il protagonista si concede l'ultimo terrificante "atto d'amore" cibandosi del corpo della sua amata. Una metafora "classica" per mostrare il senso di vuoto della soggettività contemporanea incapace di liberarsi della minaccia di una guerra suicida.

E la crisi di coscienza dell'individuo contemporaneo di fronte alla realtà atomica è proprio il tema che agita le pagine di *Fine del viaggio* pubblicato da Alessandro Silj nel 1962. La vicenda si svolge all'indomani di un conflitto nucleare, durato pochi minuti, che ha trasformato in un deserto gran parte della terra. Il libro affronta l'angoscia del protagonista, comune a tanti altri, in viaggio verso il sud che si suppone meno contaminato delle zone settentrionali (Silj, 1962). Ma il sud è forse solo, nel romanzo, l'immagine di una possibilità, di una speranza cui i sopravvissuti non intendono ancora rinunciare, mentre la pioggia contaminata del fall-out continua a scendere inesorabile a nord come a sud e il protagonista vede un velo opaco calarsi progressivamente sui suoi occhi.

Il tema della pioggia radioattiva rappresenta, come nell'opera di Shiel, un classico della narrazione catastrofica³; qui *La nube purpurea* (Shiel, 1901), "antesignana inconsapevole" della bomba atomica, è foriera di distruzione letale al cui pericolo mortale scampa, casualmente,

³ Lo si ritrova anche in *The scarlet plague* (1915) di Jack London, (trad. it. *Il morbo scarlatto*).

solo Adam Jeffson, prima disperso in una spedizione polare, e poi solipsistica presenza vagante di continente in continente senza incontrare anima viva.

Il tema della pioggia radioattiva veniva ripreso poi, nel 1962 da Bob Dylan che, in una famosa canzone intitolata appunto Una dura pioggia cadrà, svolgeva una inquietante costruzione immaginaria sulle conseguenze della guerra atomica, strutturando un testo dal violento impatto sul piano emotivo. Ma l'occasione in cui il mitico cantautore americano si è cimentato raggiungendo forse il risultato di maggior rilievo sul piano stilistico, con la problematica della condizione atomica si chiama *Parlando blues della terza guerra mondiale* (Dylan). La suggestività riposta nei versi di questa canzone, e la contemporanea capacità di evocare alcuni degli aspetti determinanti, all'interno della riflessione sulla soggettività dell'età nucleare, richiedono di riportarne qui ampi stralci.

una volta feci un sogno un po' pazzo
sognai che camminavo nella terza guerra mondiale
andai subito dal dottore il giorno dopo
per sentire cosa mi avrebbe detto
mi disse che era un brutto sogno
io non mi preoccuperei per niente
sapete questi sogni sono tutti nella testa

dissi un momento dottore
c'è stata una guerra mondiale nel mio cervello
lui disse prendi nota infermiera il ragazzo è pazzo
poi mi afferrò per il braccio io gridai
e mi ritrovai nel lettino psichiatrico
lui disse raccontami tutto

beh tutta la faccenda incominciò
alle tre precise
ed era finita un quarto d'ora dopo
io ero in una fogna con una ragazzina
quando do un'occhiata dal coperchio di un tombino
chiedendomi che aveva acceso tutte le luci
poi mi alzo e cammino
su e giù per la città solitaria

mi fermo incerto dove andare
accendo una sigaretta su un parkingmeter
e continuo a camminare
era un giorno come tutti gli altri

allora suono la campana di un rifugio atomico
poi piego la testa e urlo
datemi un fagiolino verde ho fame
un fucile spara e scappo via
ma non era colpa sua
anche se non mi conosceva

dietro l'angolo vicino a un chiosco di hotdog
vedo un uomo
salve amico gli dico
credo che siamo rimasti solo noi due
lui urla un poco e corre via
pensava che ero comunista

allora adocchio una ragazza
e prima che possa svicolare
le dico andiamo
a giocare Adamo ed Eva
la prendo per la mano
il mio cuore batteva forte
ma insomma lei dice
devi essere proprio matto
hai visto cos'è successo
l'ultima volta che hanno cominciato

vedo il finestrino della sua Cadillac uptown
non c'è nessuno in giro
così mi metto al volante
e guido giù fino alla quarantaduesima
nella mia Cadillac bella macchina da guidare
dopo una guerra

poi mi ricordo di aver visto un annuncio
così accendo il mio conelrad

ma non avevo pagato il conto della luce
e la radio non funzionava molto bene
accendo il giradischi
era Johnny un rock al giorno
che cantava di a mamma di a papà
il nostro amore crescerà

mi sentivo solo e depresso
volevo proprio parlare con qualcuno
così chiamo l'ora al telefono
solo per sentire una voce qualsiasi
al segnale saranno le tre
l'ha ripetuto per più di un'ora
e io ho attaccato

il dottore mi interruppe proprio lì
anch'io ho fatto questo stesso sogno
ma il mio era un po' diverso vedi
sognavo che l'unica persona rimasta dopo la guerra
ero io
tu non c'eri mica

è passato del tempo e ora sembra
tutti fanno lo stesso sogno
ognuno si vede camminare
e non c'è nessun altro
metà degli uomini possono essere quasi sani
tutte le volte
qualche uomo può essere tutto sano
qualche volta
ma tutti gli uomini non possono essere tutti sani
tutte le volte

credo che l'abbia detto Abramo Lincoln
io ti lascerò entrare nei miei sogni
se tu mi lasci entrare nei tuoi
l'ho detto io

La lettura di questo testo rivela una capacità, veramente sorpren-

dente per un oggetto come una canzone vincolata a una indispensabile sinteticità, di cogliere e condensare alcuni dei momenti più tipici della letteratura sull'argomento, dei luoghi più caratteristici nell'immaginario atomico. La guerra dura soltanto un quarto d'ora immagina Dylan e la sua passeggiata è subito un girovagare per una città deserta. La radio non funziona e non funziona il telefono; ma soprattutto i codici della comunicazione e della solidarietà sociale entrano immediatamente in crisi. Si ferma davanti a un rifugio antiatomico per chiedere del cibo e viene preso a fucilate, e l'unico uomo incontrato davanti a un chiosco scappa via credendolo un comunista. L'incontro con la ragazza con cui spera di "giocare Adamo ed Eva", il diniego di lei, funziona come evidente pretesto per affermare da una parte l'amarezza per il tragico e assurdo epilogo della storia umana e dall'altra la radicale sfiducia verso l'ipotesi di un nuovo cominciamento. Ma l'aspetto forse più interessante del sogno di Dylan è forse proprio nel fatto che si tratta di un sogno. Un sogno nel quale egli è sopravvissuto alla catastrofe. E noi sappiamo che questa è la condizione indispensabile perché sia possibile "raccontare il sogno apocalittico, ma qui vi è di più. Il dottore a cui racconta il suo sogno gli dice di averne fatto uno uguale, con l'unica differenza che il sopravvissuto era lui. Dylan dice una cosa fondamentale, che va ben compresa all'interno dell'immaginario survivalista americano di quegli anni ed anche più recente, ognuno immagina se stesso fra i sopravvissuti, senza riflettere sul fatto che ciò risponde eminentemente a una necessità di tipo "narrativo" o semplicemente al fatto che la morte viene raramente pensata consapevolmente come la "propria" morte. La morte è sempre quella degli altri. In conclusione della canzone il cantautore impiega una elegante e suggestiva metafora per contestare questa visione individualistica, e il grado di incoscienza che essa cela: "io ti lascerò entrare nei miei sogni, se tu mi lasci entrare nei tuoi". La sottolineatura che abbiamo tentato degli elementi di suggestione e problematicità, presenti nel testo di Dylan dimostra, crediamo, che si tratti di un reperto fondamentale all'interno dell'immaginario atomico. Vedremo fra poco come le assonanze, i punti di intreccio o di contiguità, con altri "oggetti" narrativi, diversamente collocati sul piano del genere, o del comparto mediologico di appartenenza, siano molteplici e significativi. Molto interessante, da questo punto di vista, può rivelarsi esaminare l'approccio realizzato da Ian McEwan, un giovane scrittore inglese nel racconto *Due frammenti: sabato e domenica marzo 199-* (McEwan,

1982). Si tratta di una storia il cui elemento di maggiore problematicità è riposto nella lettura della distruzione nucleare come modello di catastrofe logica. I personaggi di questo racconto si muovono in una Londra post-atomica circondandosi di inutili oggetti, come i telefoni che non possono più funzionare.

L'autore tende a sottolineare l'esigenza dei protagonisti di difendere ancora, in qualche modo, una possibilità di significazione, di tenere in piedi ancora una logica aggrappandosi a qualcosa (gli oggetti) incapace ormai di racchiuderla, nel disperato tentativo di interrompere un processo, ineluttabile e irreversibile, di progressivo dissolvimento di "senso". L'universo della significazione viene invece perfettamente ricomposto da Richard Matheson in un suo breve quanto straordinario racconto del 1952 intitolato *Regola per sopravvivere* (Matheson, 1977, pp. 201-205).

Il protagonista è uno scrittore, l'autore ce lo mostra felice di aver completato il suo ultimo racconto e di poterlo spedire al suo editore. E il postino lo consegna regolarmente alla casa editrice, l'editore non ci mette molto a riconoscere lo stile del suo autore preferito e di decidersi per una veloce pubblicazione. Il giorno dopo il racconto è già in edicola. E il nostro protagonista fa appena in tempo a comprarne l'ultima copia rimasta all'edicolante sotto casa. Sembrerebbe tutto regolare se non per il piccolo particolare, che si svela solo alla fine, che lo scrittore, il postino, l'editore, il tipografo, l'edicolante, sono la stessa persona: il vecchio Shaggley, unico sopravvissuto al fungo nucleare. È interessante rilevare come tutte le teorie sul protagonismo della fruizione, sul finish del consumatore, convergano paradossalmente qui, complice la distruttività nucleare, per attivare un dispositivo di complessiva ricomposizione dell'intero ciclo della merce.

Alberto Abruzzese ha svolto una interessante elaborazione intorno al concetto marxiano di finish, «A questo proposito» – scrive il sociologo – «il riferimento marxiano fondamentale resta (...) quello che definisce il momento del consumo di qualsiasi oggetto come pratica significativa. Nel finish che il consumatore assegna alla merce troviamo una forza costitutiva dell'intero ciclo produttivo. Non è un caso, infatti, che Marx, parlando di produzione di merci, ricorra, per descrivere la forma di produzione del consumo, che è anche forma di produzione dei bisogni, alla dimensione artistica: in essa, come esperienza del consumatore, come lavoro vissuto, come forza percepita, Marx indica quanto non è fisicamente rappresentabile, identificabile, descrivibile,

nella machinerie della mercificazione. Ed è da qui che possiamo muovere per intendere fino in fondo il significato di una progressiva trasformazione delle comunicazioni di massa da sistemi complessi e combinati, in cui agiscono funzioni ludiche, spettacolari, estetiche e funzioni comunicative in senso stretto, ad un unico sistema compatto, in cui l'informazione come potere di comando agisce attraverso tutte le prerogative tecniche dei singoli linguaggi» (Cfr. Abruzzese, 1979, pp. 184-185).

Il problema dell'identità fra creazione e produzione, a partire dal presupposto marxiano, è stato variamente approfondito da Abruzzese anche in altro contesto (Cfr. Abruzzese, 1973 (b), pp. 173-174.).

Il protagonista del romanzo, rimasto solo, riproduce insomma, seppur in assoluta circolarità, quel ciclo produzione-consumo essenziale al funzionamento della macchina sociale; ed, evidentemente, indispensabile anche alla vita del protagonista del racconto di Matheson. La possibilità di tenere ancora in piedi quel ciclo è, insomma, la "regola per sopravvivere" del vecchio Shaggley, il suo segreto per una buona vecchiaia, che, come dice Marquez, è sempre "un patto onesto con la solitudine".

1.7 *Orgia atomica*

Quando Gerard le comunicò la sua intenzione di partecipare alla proprietà di un bunker antiatomico Jenny avrebbe tanto voluto rispondergli in malo modo: «La sola idea mi ripugna. La gente si lascia contagiare sempre più da progetti del genere. Ma fa orrore. Dopo una terza guerra mondiale, atomica, non vorrei neanche più vivere» (Blumenfeld, 1983, pp. 8-9). Fatto è che Jenny da un po' tradisce il marito con un certo Anthony, e poiché la faccenda le provoca un bel po' di sensi di colpa tende a evitare litigi con lui. Insomma, decide di accontentarlo e comprano le quote del rifugio. *Il diario di Jenny*, pubblicato da Yorick Blumenfeld nel 1982, inizia proprio così. Pochi giorni dopo un'improvvisa escalation della crisi mediorientale provoca un confronto diretto fra le potenze mondiali: è la guerra. Jenny riesce a mettersi in salvo con i due bambini, ma quando il marito, Gerard, raggiunge il rifugio lo trova già sigillato. Si aprirà, automaticamente, solo se e quando la radioattività sarà scesa ad un livello accettabile. Il resto del romanzo è la descrizione della vita quotidiana all'interno del rifugio. La

Blumenfeld si sofferma sulle conseguenze della convivenza forzata e della promiscuità in uno spazio tanto ridotto, chiedendosi se il rifugio non fosse «una specie di club a scambio di coniugi» (Blumenfeld, 1983, p. 31).

Perfino i ragazzi vengono sorpresi in un'orgia, ma si decide di far finta di niente, del resto, «cosa gli è rimasto ai ragazzi? Credo che io avrei fatto la stessa cosa. In un rifugio atomico la morale è una barzelletta dadaista» (Blumenfeld, 1983, p. 38). La stessa Jenny si innamora e decide di dirlo a Carol, la moglie di lui, «Mi ha risposto semplicemente: 'stanotte vieni da noi. Non voglio restar sola'. Tre sono meglio di uno. Ecco tutto. Carol si è dimostrata solidale, comprensiva. Dio mio, che posto per esplorare i rapporti umani» (Blumenfeld, 1983, p.47). Finché una mattina i portelloni del bunker si riaprono e i sopravvissuti possono finalmente rivedere il sole. Fuori del rifugio la prima cosa visibile sono le ossa e gli indumenti di quelli presi a fucilate mentre cercavano di entrare. A pochi metri dall'ingresso Jenny e i due bambini notano una automobile che conoscono bene, la Volvo di papà. «Dentro c'era uno scheletro. Doveva essere Gerard. Assolutamente irriconoscibile» (Blumenfeld, 1983, p. 62). Ma ora c'è da stabilire come andare avanti, capire se si può andare avanti. I ragazzi decidono di andarsene per la loro strada cercando, se c'è, un posto meno inquinato. Carol, invece, viene contaminata dalle radiazioni e la "povera" Jenny rimasta sola con Eric capisce che deve «cercare ancora, come ai vecchi tempi, di vivere nel presente. Un minuto, un'ora, un giorno per volta» (Blumenfeld, 1983, p. 83).

Abbiamo accennato in precedenza alla possibilità per la situazione atomica di funzionare come una sorta di contenitore narrativo che può essere colmato di oggetti quanto mai disparati, che può riempirsi dei contenuti più diversi. In questo senso si rivela fortemente emblematico l'uso che di questo contenitore narrativo fa lo studioso e giornalista italiano Sergio Turone. Nel suo 1994, il contesto atomico e post-atomico è un puro e semplice pretesto per svolgere una divertente parodia della vita politica italiana. Gli scandali, la corruzione, le connivenze coi poteri criminali e occulti, così caratteristici fra le elites di governo nazionali, vengono sottolineati da Turone attraverso una spietata satira del costume politico del bel paese proiettata in un umoristico contesto di sopravvivenza post-nucleare. (Cfr. Turone, 1986).

Il romanzo della Blumenfeld, che in Inghilterra riscosse anche un

certo successo, è un caso fortemente sintomatico di questa possibilità. La guerra nucleare è, in questa storia, lo sfondo sul quale possono prendere corpo, le limitazioni, le ansie, i desideri, che agitano il quotidiano di una moglie frustrata. Nel contesto drammatico dell'olocausto atomico Jenny si libera contemporaneamente del marito, dei figli e della moglie del suo amante, e la terribile realtà post-atomica forse non è un ostacolo così insormontabile per la possibilità di iniziare un'altra vita, di cominciare tutto daccapo. Più sfortunato, invece, il protagonista di un famoso episodio, tratto da un racconto di Rod Serling, della serie televisiva *Ai confini della realtà*. Questi, un vero e proprio maniaco della lettura che si attacca perfino alle etichette delle scatole di alimentari, ha una moglie che non sopporta il suo "vizio" e tenta di impedirglielo in ogni modo. Improvvisamente scoppia una guerra, che sembrerebbe proprio atomica, mentre il nostro "fissato" della letteratura resta casualmente sigillato in un caveau bancario. È l'unico sopravvissuto. Ed ha finalmente, biblioteche, librerie, un mare di opere di ogni genere a sua disposizione, non c'è nemmeno più la moglie a ostacolare il suo hobby. Ma al nostro povero protagonista, affetto da una terribile miopia, capita l'incidente più terribile che poteva occorrergli: gli cadono per terra gli occhiali e si rompono. Anche qui vediamo l'atomica fungere da territorio immaginario dove possono scorrazzare e venire sublimati le angosce, i fantasmi o le "fantasie" del quotidiano. Una modalità che inerisce sia a quelle operazioni culturali più problematicamente tese a definire l'incidenza del timore atomico nella strutturazione dell'immaginario quotidiano, sia a quei tentativi più palesemente orientati a sfruttare le prerogative, il "fascino" contraddittorio di questo filone, al fine di impattare in modo più incisivo i propri bacini di utenza. È evidente che le "immagini" della catastrofe atomica posseggono un loro autonomo e consistente potere di suggestione, non a caso esse vengono in molti casi utilizzate anche a prescindere dalla dimensione specifica cui rimandano, come puro condimento estetico. Negli ultimi anni abbiamo visto, ad esempio, una miriade di videoclip, musicali, pubblicitari, utilizzare immagini relative ad esplosioni nucleari, spesso senza che vi sia alcun rapporto col "senso" del filmato; facendo perno cioè semplicemente sul naturale potere di impatto e suggestione che tali immagini posseggono. Altri numerosi video, invece, abbiamo visto ispirarsi variamente alle storie dei "fortunati" sopravvissuti alla catastrofe. Ma se c'è un elemento che sembra accomunare questo genere di produzioni sembra essere proprio costituito dal

fatto che esse godono più o meno indistintamente dei favori del pubblico. La psicologia del profondo potrebbe semplicemente sbizzarrirsi a spiegare la sorprendente propensione dell'utenza verso produzioni che mostrano non una dimensione terrificante di ordine fantastico ma esattamente il possibile orrore prossimo venturo. Si tratta del fascino che sempre riesce ad esercitare il mostruoso, il brivido che si prova sull'orlo del precipizio? Oppure è invece il tentativo di sublimare uno stato di inquietudine tangibile e concreta nel consumo di immagini e dimensioni artefatte e innocue? In altri termini, il godimento di queste forme "effimere" consegue forse alla rimozione di un'angoscia insopportabilmente reale? È difficile fornire una risposta univoca e complessiva a questi interrogativi, alcuni segmenti di ipotesi interpretative in realtà sono stati già avanzati in queste pagine e altri saranno suggeriti in seguito; ma sempre attenendoci alla convinzione che un'analisi corretta non può prescindere dalla considerazione della compresenza e dell'intreccio che esiste fra le differenti possibilità. In altri termini crediamo che un tentativo analitico serio e proficuo non può che interrogarsi e riflettere sull'incidenza che i vari aspetti commisti fra loro esercitano nell'insorgenza di vari atteggiamenti psicologici e nella determinazione dei gusti del pubblico. Solo un'analisi di questo genere potrebbe ad esempio spiegarci le ragioni del successo di un prodotto come *Cicciolina orgia atomica*, un hardshow realizzato nei primi mesi del 1984 e uscito in Italia verso la fine dello stesso anno su videocassetta. Distribuito inizialmente col sistema della vendita postale in poche settimane registrò un grosso successo e un enorme quantitativo di ordinazioni (De Agostino, 1984). Ma veniamo al film. La telecamera inizia il suo lavoro indugiando sui volti e i corpi di un gruppo di persone allucinate. Siamo nel solito bunker, dove si sono rifugiati i pochi superstiti della prossima guerra. Sono in preda a un'angoscia profonda, potranno mai venir fuori? Quale futuro li aspetta? Più semplicemente, ce l'hanno un futuro? Meglio non pensarci. Per fortuna fra loro c'è l'avvenente Cicciolina, che si dà subito da fare per fargli dimenticare l'orrore passato e futuro, recuperare i naturali istinti, risvegliarne le energie nei modi e nei luoghi che lei sa. L'attrice protagonista del film è chiaramente la biondissima Ilona Staller, nota pornostar del belpaese, dove ha un seguito di fans nutrito ed affezionato; anche in conseguenza delle sue molteplici e scandalose prese di posizioni ispirate, molto originalmente, a una visione ecologica e naturista. Un suo contributo all'immaginario post-atomico non doveva e non poteva manca-

re. Ma come abbiamo visto non tutte fra le numerosissime ipotesi formulate sulle conseguenze della guerra atomica sono ispirate a un tale contesto di *divertissement*, e non tutti hanno prefigurato per i sopravvissuti questo genere di distrazioni e intrattenimenti.

1.8 War-Day

«Come Capo dell'Esecutivo degli stati Uniti e come Comandante in capo delle Forze Armate, dichiaro uno stato di emergenza nazionale illimitata fino al momento in cui verranno tenute nuove elezioni e il Congresso potrà riunirsi...Alcuni di voi possono aver intuito perché io, donna e capo del dipartimento meno importante del governo sono stata costretta ad assumere i doveri e le responsabilità del capo dell'esecutivo in questo tremendo giorno della nostra storia. Uno dei primi obiettivi è stato Washington...Con il cuore triste, ma con la decisione di condurre la nazione alla vittoria e alla pace, vi lascio per il momento» (Frank, 1965, pp. 147-148). Con questa frase si conclude il messaggio radiofonico della signora Vanbruuker-Brown ex segretario all'igiene e sanità e nuovo presidente degli Stati Uniti. Quanto all'Unione Sovietica, uscita duramente sconfitta dal conflitto atomico, a capo del Governo, insediato nella nuova capitale Ulan Bator nella Mongolia esterna, viene posto addirittura Dmitri Torgatz, un burocrate senza importanza, ex direttore delle opere idriche in Siberia. Nel frattempo la conferenza dei tre Grandi, Giappone, India, Cina, sta organizzando il suo programma di soccorsi per i sopravvissuti in Europa e negli Stati Uniti. È lo scenario politico dell'immediato dopo-bomba immaginato da Pat Frank nel suo *Addio Babilonia*, pubblicato nel 1959. Il romanzo, benché saldamente collocato nella schiera della letteratura apologetica statunitense, è senza dubbio una delle opere migliori che siano state realizzate sull'argomento. Il tono della narrazione è globalmente teso all'esaltazione delle doti morali, guerresche, civiche, dell'homo americanus, una specie di individui dalla tempratura d'acciaio, capaci di affrontare e vincere anche un conflitto nucleare, di cimentarsi con la dura realtà del dopoguerra atomico e avviare la ricostruzione e la rinascita del paese. Fatta salva questa considerazione è necessario dire che, dal punto di vista della qualità della scrittura, il lavoro si pone a un livello ragguardevole. Con *Addio Babilonia* raggiungiamo insomma punte fra le più elevate nell'ambito della lettera-

tura d'anticipazione, la capacità che l'autore esprime di tratteggiare tipologie psicologiche, comportamentali, conferiscono all'opera un senso che probabilmente trascende l'impostazione del testo. Gli elementi di rispondenza e verosimiglianza, cioè di coerenza interna, attraverso i quali Frank struttura il suo dispositivo immaginario producono un contesto narrativo dotato di una fortissima "autonomia" rispetto alle opzioni consapevoli e determinate a partire dalle quali si dipana il racconto.

La descrizione dei pensieri che agitano la mente di Edgar Quisenberry, banchiere, all'indomani della guerra, l'itinerario riflessivo attraverso il quale egli matura la sua decisione, è un momento fortemente indicativo in questo senso:

«Edgar salì nella camera da letto padronale e sedette sull'orlo del letto. Che sciocca. La vita continua, diceva. Come poteva continuare la vita senza la Riserva Federale, senza il tesoro, senza Wall Street, senza i buoni del tesoro e le banche? Henrietta non capiva affatto. Come poteva continuare la vita, se i dollari non valevano più nulla? Come si poteva vivere senza dollari, senza credito? Henrietta non capiva che la banca era soltanto un mucchio di pietre piena di cartaccia, così il suo credito non sarebbe stato superiore al credito di tutti gli altri. Se i dollari non valevano niente, allora non servivano a comprare niente. Non potevi pagarti nemmeno il biglietto per il Sud-America, e anche se avessi potuto farlo, come arrivare a un aeroporto? Andare a far compere, proprio! Come avrebbero potuto far compere di lì a una settimana, di lì a un mese? Henrietta era una sciocca. Quella era la fine. La civiltà era finita. Di una cosa Edgar era certo. Non si sarebbe lasciato schiacciare in mezzo alla folla. Era stato banchiere per tutta la sua vita e sarebbe morto da banchiere. Non poteva permettersi di venire umiliato. Non si sarebbe ridotto a mendicare la benzina o il cibo, a trascinarsi al livello sociale di uno sportellista. Pensò a tutti i conti che non sarebbero stati mai pagati, ai suoi debitori che ridevano. Aveva sempre riso dell'imprevidente e adesso l'imprevidente avrebbe avuto lo stesso valore dell'uomo prudente, dell'uomo solido; ebbene, tentassero pure senza dollari. Lui non avrebbe accettato un simile mondo. Trovò la vecchia rivoltella nichelata, acquistata da suo padre molti anni prima, nel cassetto del bureau. Edgar non l'aveva mai usata. Le pallottole erano verdi e il percussore era arrugginito. Se la portò alla tempia, chiedendosi se avrebbe funzionato. Funzionò» (Frank, 1965, pp. 141-142).

Ecco un reperto veramente esemplare. Qui finalmente la catastrofe non funziona affatto come pretesto per svolgere una riflessione di “valore”, separata dal contesto narrativo, ma l’aspetto “culturale” della catastrofe, addirittura le sue implicazioni “ideologiche”, si evidenziano semplicemente e spontaneamente attraverso la narrazione dello stato d’animo di un individuo. In questo segmento testuale i valori non si mostrano mediante la classica astrazione teorica, più semplicemente li vediamo agire nella struttura e nei caratteri della riflessione dell’attore. Essi sono una naturale determinazione interna al suo codice, si mostrano in perfetta corrispondenza a quella che Greimas definirebbe la sua configurazione sociolettale.

La nozione di socioletto, elaborata da Greimas nel corso di una riflessione critica sui problemi del linguaggio svolta fra gli anni ‘60 e ‘70, (Cfr. Greimas, 1968; Cfr. Greimas, 1974; Cfr. Greimas, 1976), è al centro di un’attenta riflessione “sociocritica” sviluppata dallo studioso di origine cecoslovacca Pierre V. Zima (Cfr. Zima, 1986). L’uso di questa categoria consente di considerare insieme la prospettiva sociologica e quella semiotica, senza accettare la riduzione dei fatti sociali a fenomeni testuali, e scongiurando anche la possibilità inversa, rinunciando, cioè, a far ricorso a nozioni pre-semiotiche come “contenuto sociale” o “visione del mondo”. Riformulato in contesto semiotico persino il concetto di ideologia può assumere una dimensione nuova. Il socioletto, quindi, si configura come un repertorio lessicale codificato secondo le regole di una particolare pertinenza collettiva. È necessario non confondere, o ridurre, il concetto di socioletto con quello di gergo professionale o linguaggio specialistico, poiché esso oltre ad essere legato al “ruolo sociale” vive anche di una sua dimensione ideologica e dialogica. In ogni “discorso”, (in ogni “mise en discours”), è ravvisabile la ricorrenza di parole sintomatiche che permettono di riconoscere a livello empirico, un socioletto liberale, cristiano, marxista, fascista ecc. La funzione che i diversi termini svolgono all’interno di particolari enunciazioni si rivela quindi omogenea alle opposizioni attanziali a partire dalle quali è strutturato un dato socioletto.

Nel ragionamento che il banchiere fa a proposito della possibilità di trovarsi proiettato nella stessa dimensione di uno sportellista si evidenzia proprio la sua consapevolezza di come la catastrofe atomica modifichi la struttura attanziale corrispondente alla sua visione del mondo. I ruoli, le attribuzioni, le funzioni, caratteristiche delle varie

figure che agiscono all'interno del testo: il banchiere; lo sportellista, l'uomo previdente, l'uomo solido, la folla, entrano in crisi e ne risulta compromessa anche l'organizzazione tradizionale del rapporto che questi intrattengono con altri oggetti presenti nella narrazione: la banca, il credito, i dollari, ecc. Ovviamente questo genere di considerazioni valgono unicamente per la particolare tipologia socio-culturale del protagonista di questa riflessione, il banchiere. In altre parti del lavoro l'autore invece mostra numerosi altri personaggi che accettano con coraggio e determinazione i mutamenti di ruolo e di funzione richiesti dal nuovo contesto. Addirittura il motivo centrale del romanzo è il racconto delle tragedie e delle speranze di una piccola comunità, nascosta fra le paludi e i frutteti della Florida, sfuggita miracolosamente alla morte atomica; risparmiata dai missili nemici e dai venti al centro di una zona completamente contaminata. La capacità di riorganizzarsi e la determinazione di questi individui nell'affrontare le immani difficoltà che hanno davanti, simboleggiano esattamente lo spirito con cui i sopravvissuti lavorano alla rinascita della nazione.

Ma cosa sarebbe successo 5 anni dopo la catastrofe atomica? Whitley Strieber e James Kunetka nel loro *War Day*, un best-seller pubblicato nel 1984 e tradotto in 14 lingue, elaborano la loro risposta a questo interrogativo. Il romanzo è il diario di due sopravvissuti che 5 anni dopo quei terribili 36 minuti che provocarono la morte immediata di 70 milioni di cittadini statunitensi e la dissoluzione di una civiltà, partono per un viaggio nel continente americano decisi a scoprire e comprendere cosa è veramente accaduto (Cfr. Strieber, Kunetka, 1984). Il libro si presenta come un vero e proprio reportage, con testimonianze, documenti ufficiali, interviste, raccolti attraverso un itinerario che li porta da una costa all'altra del paese, fra "zone morte" e tentativi di ricostruzione. Secondo i due autori la guerra scoppiò nel pomeriggio del 28 ottobre 1988, scatenata da un motivo molto preciso. Infatti l'URSS fa partire i suoi missili proprio mentre gli Stati Uniti mettono in orbita la loro prima arma stellare, una navicella capace di accecare e abbattere tutti i missili sovietici in volo. Il riferimento allo scudo stellare la cui realizzazione è stata annunciata dall'amministrazione americana è evidente. In ogni caso ordigni giganteschi esplodono a enorme altezza, producendo un'onda elettromagnetica che mette fuori uso tutti i sistemi elettronici, poi le bombe distruggono New York, Washington e S. Antonio nel Texas, mentre dall'altra parte scompaiono Mosca, Leningrado e Sebastopoli.

La guerra non raggiungerà lo show down globale, anche *War Day* è infatti la storia di un conflitto nucleare limitato. Il contenimento dell'escalation è dovuto essenzialmente a due motivi: i due autori immaginano che l'onda elettromagnetica prodotta dalla prima salva di missili mette fuori uso buona parte dei sistemi di lancio e controllo sovietici e americani, in secondo luogo la dimensione globale del conflitto è scongiurata dalla defezione degli alleati europei. Questo particolare espediente narrativo inverte uno dei motivi fondamentali di sfiducia che gli americani nutrono nei confronti dei membri europei del fronte Nato, a proposito della loro "lealtà" di alleati. Nei tragici momenti che seguono le esplosioni nucleari sul territorio statunitense il Presidente USA viene informato che le installazioni missilistiche americane sul territorio europeo non lanceranno i loro ordigni sui Paesi del Patto di Varsavia in virtù di un trattato segreto stipulato fra Gran Bretagna, Germania e Francia. Il trattato di Coventry prevedeva che le basi americane presenti sui territori dei tre Paesi venissero occupate da truppe nazionali nel caso che un conflitto nucleare fra USA ed URSS avesse avuto luogo senza che gli alleati della NATO e la Francia ne fossero preavvertiti.

Ma il libro esprime una valutazione sostanzialmente positiva verso il "tradimento" degli europei. Wilson T. Ackermann, immaginario sottosegretario alla difesa scampato alla distruzione atomica, non esita, infatti, a dichiarare nella sua intervista che forse proprio questo imprevisto "incidente" ha salvato la specie umana dalla sua estinzione. Anche in questo caso si evidenzia sul piano della metodologia narrativa quello che è uno dei pregi maggiori di *War Day*, la capacità cioè di esprimere "l'orientamento" culturale e politico dei suoi autori, ma senza operare alcuna ideologica sovrapposizione ai luoghi classici della mentalità americana; anzi in molti casi rappresentando proprio i timori e le angosce più caratteristici dell'immaginario medio statunitense. Il capitolo dedicato ad Aztlan evidenzia magnificamente questa procedura. Aztlan è una nuova nazione sorta al confine col Messico e la California su una parte dei territori che appartenevano al Texas. Si tratta di uno stato ispanico retto da un regime di tipo socialista che ha ottenuto il riconoscimento di quasi tutti i paesi latino-americani ed europei, nonché della Cina popolare al cui assetto politico si ispira il suo governo. Aztlan gode, inoltre, dell'appoggio economico e politico del Giappone con cui intrattiene un'intensa cooperazione. La popolazione del nuovo stato, risparmiato dalla distruzione atomica, vive una invi-

diabile condizione di prosperità e il Governo di Aztlan è sul punto di annettersi anche la California. Negli Stai Uniti, invece, pullulanti di sette a ispirazione mistica e protoreligiosa e incapaci perfino di garantire la difesa dei loro territori, in seguito a una terribile decisione dei potentissimi CCS-Centri Controllo Sanitario (“La più temuta e controversa decisione medica del nostro secolo”) è stato stabilito di negare a una parte consistente della cittadinanza qualunque tipo di assistenza medica.

La scelta dei CCS non manca di una sua logica, per quanto terribile, dettata dalla spaventosa carenza di personale e strutture sanitarie, una situazione in virtù della quale vengono assistiti soltanto quei cittadini il cui grado di contaminazione radioattiva non abbia superato una certa soglia. Gli altri, la “popolazione di scarto”, sono abbandonati a se stessi in attesa della morte. Contrariamente a quanto si potrebbe pensare, descrivendo questa spaventosa situazione la fantasia pur fervida di Strieber e Kunetka non si è discostata di molto dalla realtà. In uno spietato rapporto dedicato alle caratteristiche dell’azione medica successiva ad un possibile conflitto atomico gli scienziati della British Medical Association (Ferrieri, 1986) hanno già stabilito dei criteri operativi che ricalcano esattamente quanto immaginato in *War Day*.

La contemporaneità non ci offre invece alcun indizio per tentare di stabilire, e del resto non è affatto indispensabile, il grado di attendibilità e verosimiglianza della singolare tesi elaborata da Bernard Wolfe all’inizio degli anni ‘50. Il motivo fondamentale della teoria di Wolfe, apparso per la prima volta in un racconto dal titolo *Autoritratto* (Wolfe, 1965), verrà ripreso e amalgamato con moltissimi altri ingredienti narrativi nella composizione di *Limbo*, un’opera ritenuta da numerosi specialisti di science-fiction assolutamente straordinaria. Wolfe racconta della situazione che consegue alla guerra atomica del 1972, gli uomini sono convertiti in massa alla religione dell’immobilismo, fondata sulla base degli appunti del dr. Martine. Questo nuovo credo religioso prescrive per tutti la mutilazione volontaria delle braccia, quale unico rimedio per scongiurare l’eventualità che possa esservi ancora la guerra. Ma ben presto si scatena una dura contrapposizione fra i rigidi osservanti di questa prescrizione e altri gruppi che scelgono invece di munirsi di protesi e vengono per questo accusati di eresia. La quarta guerra mondiale è praticamente inevitabile.

1.9 Back to Zero

Herbert Scoville era uno dei massimi esperti mondiali di armamenti nucleari. Morì nel 1985. Fu presidente della Arms Control Association e sembrava sostenere posizioni cautamente disarmiste, ma per molti anni diresse il settore ricerca della CIA e della US Arm Control and disarmament Agency, l'organismo che ha fornito negli anni passati i maggiori supporti teorici e strategici alla politica dei "falchi" del Pentagono. Ispiratore dei primi esperimenti atomici, a Bikini assorbì una dose così massiccia di radiazioni da subire la paralisi delle gambe. La sua figura è uno dei più classici esempi di comunione fra tecnica e politica, e Scoville possedeva certamente sia le caratteristiche dello scienziato sia quelle dell'uomo di stato. In un'intervista concessa nei primi mesi dell'83 lo scienziato si sofferma sulla possibilità concreta di realizzare un ordigno capace da solo di azzerare la vita sul pianeta

«Un ordigno nucleare di certe dimensioni sarebbe sufficiente. Basterebbe una lunghezza di 400 metri e una larghezza di 150» (Ravarino, 1983). Questa bomba dovrebbe essere collocata a una certa profondità nella crosta terrestre, «per evitare che la sua energia si disperda, ma non tanto in profondità da venire assorbita» (Ravarino, 1983).

Sembra di assistere a una sequenza del *Dottor Stranamore*, e infatti pare proprio che Stanley Kubrick si sia ispirato a Scoville, al suo modo di fare ed alle gravi menomazioni da lui subite per l'eccessiva confidenza con la bomba per creare il personaggio del dottor Stranamore, simbolo un po' folle dell'ibrido matrimonio tra scienza civile e scienza distruttrice militare. Il film, ispirato all'omonimo romanzo di Peter George (1971), rappresenta senza dubbio uno dei momenti più alti della riflessione cinematografica sul tema durante tutti gli anni '60. Completamente costruito all'insegna dello humour fantapolitico e della parodia più spinta, il lavoro di Kubrick riesce, in modo veramente esemplare, a sottolineare in chiave allegorica i tratti più caratteristici e significativi di un modo di pensare ed atteggiarsi purtroppo prevalente nelle alte sfere del mondo scientifico e politico-militare. La storia è nota: un generale impazzito dell'esercito americano spedisce la sua squadriglia di aerei carichi di ordigni atomici a bombardare l'Unione Sovietica, colpevole a suo avviso di stare avvelenando i "fluidi vitali" dell'Occidente. Gli automatismi con cui è organizzato e diretto il sistema militare rendono oltremodo difficile richiamare indietro gli aerei, ma alla fine rocambolescamente si riesce a ordinare il dietro-front,

e quegli apparecchi che non riescono a ricevere il contrordine vengono abbattuti dalla contraerea sovietica di comune accordo con la dirigenza americana. Soltanto un velivolo riesce a superare tutti gli sbarramenti dirigendosi minaccioso verso il suo obiettivo in territorio russo. È l'inizio della fine, poiché i sovietici hanno costruito un'arma atomica da fine del mondo che entra in funzione automaticamente se vengono aggrediti. È esattamente quello che accade, mentre il dottor Stranamore spiega al suo Presidente, che chiama affettuosamente "mein Fuhrer", il suo piano per la sopravvivenza del genere umano: bisogna portare alcune migliaia di individui selezionati insieme ai dirigenti politici e militari della nazione, nelle miniere più profonde dell'America dove dovranno restare per qualche centinaio d'anni. Sacrificando l'etica della famiglia e stabilendo un rapporto di 10 femmine per ogni maschio Stranamore ritiene che la terra potrà presto essere ripopolata. L'epilogo del romanzo di Peter George ci dice che la teoria di Stranamore doveva avere qualche difetto, infatti il manoscritto che la storia viene trovato molti secoli dopo in un crepaccio terrestre da una spedizione di astronauti provenienti da un altro pianeta. "Sebbene il poco noto pianeta terra, lontanissimo e situato in un'altra galassia, abbia per noi oggi soltanto un interesse accademico, abbiamo pubblicato questa bizzarra commedia della preistoria galattica tra le altre della nostra collana: I mondi morti dell'antichità" (George, 1971, p. 190). *Il dottor Stranamore* è senza dubbio uno fra i più riusciti esempi di satira fantapolitica, un lavoro in cui la parodia e l'umorismo si coniugano splendidamente per dissacrare la "guerra fredda", la meschinità dell'antagonismo russo-americano, per sottolineare l'ignavia dei potenti della terra e l'ottusità dei militari (da questo punto di vista la storica sequenza in cui il maggiore texano King-Kong cavalca la bomba atomica come se fosse un cavallo a un rodeo riassume probabilmente per intero le modalità con cui il film riesce attivare i suoi dispositivi "critici"). Reinterpretando al massimo delle sue possibilità la fantasia cinica del romanzo di George, Stanley Kubrick mostra in tutta la sua concretezza e pericolosità quel modo di pensare che fa dell'olocausto una concreta possibilità.

Livello 7, pubblicato da Mordecai Roshwald nel 1960, sembra fornire una risposta anticipata in relazione allo scenario descritto da Stranamore nel suo ultimo colloquio col Presidente. Il romanzo è infatti ambientato proprio in uno di quei rifugi antiatomici collocati a grandissima profondità nella crosta terrestre allo scopo di proteggere l'élite

dei sopravvissuti (Roshwald, 1984). Il libro non è tanto dedicato agli orrori della guerra nucleare, che anche qui esplose per sbaglio, per un piccolo errore che innesta una serie di automatismi nei computer sovietici e americani, quanto al racconto dell'angoscia di sopravvissuti. Nel descrivere la dimensione dell'attesa, i comportamenti quotidiani e le regole vigenti nel microcosmo sotterraneo, *Livello 7* raggiunge punte di elevato vigore narrativo. Su questo piano l'espedito mediante il quale Roshwald giunge a strutturare il dissolvimento del sogno di salvezza dei sopravvissuti è di grande interesse. Il livello 7, il più profondo fra quelli raggiunti dai rifugi è praticamente autosufficiente, i suoi ospiti sono destinati a sopravvivere anche se la radioattività raggiunge il sottosuolo grazie al completo ed ermetico isolamento del bunker dall'esterno. Il rifugio è insomma un piccolo ecosistema, dove sono i vegetali a produrre l'ossigeno necessario alla vita dei superstiti. Ma perché questo accada le piante hanno bisogno di luce, qui l'autore costruisce una acuta inversione nella funzione che gli oggetti esplicano all'interno della narrazione. A produrre l'energia necessaria al *Livello 7* è quella stessa tecnologia che, impiegata diversamente, 2000 metri più in alto ha provocato la distruzione del pianeta: una piccola centrale atomica. Sembra la quadratura del cerchio, e invece questi è destinato a rimanere rotondo. Nella profondità del livello 7, oramai isolato da qualsiasi altro gruppo umano dopo che la radioattività ha raggiunto anche il livello 6 e ucciso tutti i suoi membri, si assiste a una piccola Chernobyl. Il reattore ha una fuga radioattiva. Bisognerebbe isolarlo, evacuare temporaneamente le persone e riparare il guasto, ma tutto questo evidentemente non è possibile, e gli abitanti del *Livello 7*, gli ultimi del pianeta terra muoiono lentamente. Fino all'ultimo. L'autore supera quindi la temporanea inversione attanziale che aveva costruito all'interno del testo e restituisce così all'energia atomica il ruolo attribuitogli precedentemente nella narrazione.

Ispirato alla tragica vicenda di Chernobyl del 1986, allora regione dell'ex URSS, è il film *Chernobyl* (1991) di Page che descrive l'eroico intervento del chirurgo californiano, interpretato da Jon Voigt, "specialista mondiale di trapianti di midollo osseo, che volò in Ucraina per aiutare i colleghi russi impegnati nel salvare la vita delle persone esposte alle radiazioni".

1.10 On the beach...

Holmes: “Chi crede l’abbia cominciata la guerra?”

Osborne: “Albert Einstein”

Holmes: “Lei scherza”

Osborne: “Volete sapere chi credo l’abbia cominciata?”

Holmes: “Già”

Osborne: “Il guaio è che volete una risposta semplice. Nessuno può darvela. È incominciata quando si accettò il principio idiota che la pace potesse essere mantenuta affidando la propria difesa ad armi che non si potevano usare senza commettere un suicidio. Tutti avevano le bombe atomiche, le contro-bombe, le contro-contro-bombe...non siamo più riusciti a controllare tutti questi ordigni, io lo so, li ho costruiti. Dio mi perdoni...In qualche posto, qualche povero cristo, mentre guardava lo schermo radar, ha creduto di vedere qualcosa: se avesse esitato un millesimo di secondo il suo paese sarebbe stato spazzato via; così premette un pulsante e in meno di un attimo il mondo impazzì...”.

Questo drammatico colloquio, interamente teso a sottolineare la responsabilità della scienza e la follia insita in quello che chiamiamo l’equilibrio del terrore, si svolge fra uno scienziato nucleare, Jonh Osborne, interpretato da Fred Astaire, e il secondo ufficiale di un sommergibile americano (Anthony Perkins) in una delle più interessanti sequenze del film *L’ultima spiaggia*, realizzato da Stanley Kramer nel 1960.

La pellicola, ispirata a un romanzo di Nevil Shute (1972), è ambientata nella fase successiva a una catastrofica guerra mondiale che ha sconvolto il mondo. Anche stavolta la guerra è scoppiata per errore ma la sua carica distruttiva è stata immane. Ogni forma di vita è praticamente scomparsa in ogni punto del pianeta. Solo l’Australia è stata risparmiata dalle esplosioni atomiche. Ma i venti radioattivi che non tarderanno ad arrivare annunciano che anche qui la fine è vicina. Il comandante di un sottomarino statunitense di stanza a Sidney viene inviato per ordine del comando australiano, l’unico ancora in attività, a compiere un’esplorazione nelle località devastate per verificare se vi sono superstiti e soprattutto per scoprire l’origine di un misterioso messaggio in linguaggio morse che da vari mesi viene captato dalle stazioni riceventi australiane. Ma l’escursione può solo confermare che l’umanità è praticamente scomparsa, e i segnali intercettati erano solo

prodotti da una bottiglia di Coca-Cola rimasta impigliata a una tenda che il vento faceva urtare contro i tasti di un telegrafo. Il sommergibile torna in Australia mentre il male “atomico” si propaga anche nella terra dei canguri. Alla popolazione superstita viene distribuita una pillola per alleviare le sofferenze della morte ed è solo il silenzio la colonna sonora della fine della civiltà. È invece il coro del *Nabucco* a commentare le immagini elettroniche del mondo in rovina nella favola nera *Il seme dell'uomo*, diretta da Marco Ferreri nel 1969. La catastrofe nucleare è per Ferreri in questo lavoro un dispositivo assai funzionale alla radicalizzazione della sua visione tragica dell'esistenza umana. Per la giovane coppia di sopravvissuti all'olocausto atomico sull'ultima spiaggia non c'è alcuna speranza. Non li salverà l'amore possessivo di lei, capace di farsi assassina e cannibale per tenere il suo uomo, né il razionalismo lucido e sereno di lui. Passione e ideologia, sentimento e logica non bastano a contrastare le insidie di una realtà, di cui la guerra atomica è il simbolo finale, la manifestazione estrema. L'avventura dell'uomo finisce così, e quando extraterrestri richiamati da misteriosi lampi che avevano osservato sulla superficie del nostro pianeta arrivano sulla terra, dopo 5 anni, come immagina Leo Szilard in un racconto dal titolo *Rapporto alla stazione centrale di New York*, non possono fare altro che ricostruire gli indizi, con la pazienza e la minuziosità dell'archeologo, per scrivere la storia di una civiltà scomparsa (Szilard, 1962).

1.11 *Distruzione creativa*

Abbiamo già dimostrato come il tema della catastrofe atomica abbia funzionato in più occasioni quale contenitore narrativo al cui interno si inscrivono agevolmente le domande (e le risposte) più disparate relative alle contraddizioni del presente; intorno alle angosce ed ai fantasmi che popolano l'immaginario contemporaneo. Vogliamo ora mostrare come tale modalità possa venire attivata anche evocando contemporaneamente i luoghi più classici della “mitologia” occidentale. Ed è ancora una volta il cinema a fornirci le esemplificazioni più calzanti. In certa produzione a carattere “millenaristico” tipica di quegli anni '50, vissuti sotto l'incubo della guerra, l'olocausto atomico è il pretesto per scrivere un nuovo capitolo del racconto biblico, o semplicemente per fornire una versione riattualizzata di alcune sue parti.

In *Five*, realizzato dal regista inglese Arch Oboler nel 1951, probabilmente il primo film dedicato alla catastrofe atomica, il gruppetto di sopravvissuti alla guerra nucleare vive sotto l'incubo della contaminazione radioattiva, ma i motivi di maggiore disagio esistenziale all'interno di questo microcosmo sono i conflitti personali, gli odi di natura razziale, le gelosie e l'incomunicabilità. All'interno del gruppo si riproducono, in definitiva, gli stessi meccanismi di paura e violenza, menzogna e senso di colpa che, su una scala diversa, avevano generato strumenti di aggressione così tragicamente distruttivi come le armi atomiche. Alla fine rimane in vita solo una giovane coppia che trascorre i suoi giorni a leggere e citare la bibbia, convinta di trovare in essa le ragioni per le quali l'umanità continuerà a sopravvivere.

Antagonismi e lotte interne decimano anche gli ultimi uomini scampati alle terribili radiazioni atomiche che hanno distrutto la superficie del pianeta nel fantascientifico senz'altro minore di Roger Corman *Il mostro del pianeta perduto*. Il gruppo di sopravvissuti deve difendersi anche dalla sanguinaria aggressività di esseri mostruosi che popolano la terra, creature che una volta erano uomini e che le radiazioni hanno trasformato in orribili mutanti (aspetto questo caratteristico dell'immaginario atomico a cui dedichiamo più avanti un momento specifico di riflessione). Si salveranno solo in due, un uomo e una donna, naturalmente, mentre sulla terra la radioattività comincia a diminuire. La speranza in un nuovo cominciamento, in qualche modo ancora ispirato al racconto biblico, anche se leggermente diverso dal modello tradizionale, è il leitmotiv che anima anche *La fine del mondo*, realizzato da Ranald Mac Dougall nel '59 ispirandosi liberamente a un classico della science-fiction, *La nube purpurea* di M.P. Shiel. Il film narra di una guerra atomica alla quale sopravvivono solo due giovani, lui nero, lei bianca, nel silenzio allucinante di una New York desertificata. Anche qui assistiamo alla sottolineatura della problematica razziale, esasperata dall'arrivo di un altro uomo, bianco. Il film sfocia in una conclusione banalmente ottimistica per la quale vediamo sia la ricomposizione della frattura razziale, sia il superamento delle gelosie insorte per il possesso della donna. La contesa fra i due uomini si risolve solomonicamente con la decisione di dividersela. Nella sequenza finale i tre protagonisti si allontanano tenendosi mano nella mano e dando luogo al primo triangolo dell'era post-atomica.

1.12 *Una potenza demoniaca*

È tutt'altro che raro osservare come, nella produzione di immaginario ma anche fuori di questa, qualunque dinamica oppositiva, ogni genere di conflitto, possa venire interpretato come un momento della generale contrapposizione fra le forze del bene e quelle del male; meglio ancora se queste vengono definite attraverso le forme che hanno storicamente assunto nel pensiero e nella morale. La realtà nucleare non poteva sfuggire a questa consuetudine. La tentazione di immaginare di volta in volta il possibile olocausto atomico come la vittoria di Satana, o il giusto castigo divino, era evidentemente troppo forte perché qualche autore non ne approfittasse per strutturare la sua particolare lettura del problema. Nel secondo dopoguerra Aldous Huxley, celeberrimo autore di *Il mondo nuovo*, si incammina esattamente su questo particolarissimo sentiero narrativo. Il tema del suo *La scimmia e l'essenza* pubblicato per la prima volta nel 1949 è esattamente il collasso della civiltà moderna in seguito a un nuovo catastrofico conflitto mondiale. Huxley racconta la storia di una comunità di superstiti in una allucinante Los Angeles devastata dalle esplosioni atomiche nella quale si è stabilito incontrastato il dominio del male rappresentato dall'onnipotente Arcivescovo di Satana. La tesi che Huxley enuncia nelle pagine di questo romanzo, con l'ausilio della sua brillante e paradossale tecnica narrativa, è che l'energia nucleare è semplicemente l'ultimo tassello di un sistematico progetto del maligno per condurre alla rovina il genere umano. Nel suo suggestivo racconto all'ingenuo scienziato dottor Pole il vicario di Satana spiega che il conflitto dell'uomo contro la natura, dell'uomo contro l'ordine delle cose, e in definitiva del Maligno contro il Signore iniziò più di centomila anni fa. Ma per tanto tempo le sorti della battaglia furono dubbie. Poi d'improvviso, appena tre secoli fa le forze del male cominciarono a prevalere inarrestabilmente. L'epoca in cui il maligno iniziò ad assaporare la sua vittoria è quella della rivoluzione industriale. Una faccenda complessa, meglio lasciarla spiegare direttamente all'Arcivescovo di Satana: «Prendiamo quelle macchine, a esempio. Satana sapeva perfettamente che, alleviandosi un poco la fatica, la carne si sarebbe posta in stato di subordinazione rispetto all'acciaio, e che la mente sarebbe divenuta schiava degli ingranaggi. Sapeva che, se una macchina può essere manovrata da un idiota, essa non richiede più né esperienza, né ispirazione, né ingegno... E poi ci furono quegli ottimi alimenti dal Nuovo Mondo, 'Oh, Dio, Ti ringraziamo...' Ma Satana sapeva che nutrire significa pro-

creare. Nei vecchi tempi, quando la gente faceva all'amore si limitava ad accrescere l'indice di mortalità infantile, e a deludere l'attesa di una vita nuova. Ma dopo l'arrivo delle navi cariche di viveri tutto cambiò. La popolazione si risolveva in popolazione, ed era questa la vendetta... Ed ecco il superaffollamento del pianeta: cinquecento, ottocento, talora fino a duemila persone per miglio quadrato di terra produttiva, la quale intanto se ne va alla malora a causa della cattiva coltivazione. Erosioni ovunque, ovunque lo sperpero dei minerali. E i deserti si estendono, rimpiccioliscono le foreste. Si eleva la spirale dell'industria ma precipita quella della fertilità del suolo... Anche senza la morva sintetica, anche senza la bomba atomica, Satana avrebbe ugualmente conseguito tutti i suoi scopi. Con un po' più di tempo, forse, ma altrettanto sicuramente, gli uomini avrebbero distrutto se medesimi distruggendo il mondo in cui vivono... Consideriamo un momento ciò che hanno fatto nei centocinquanta'anni che hanno preceduto la Cosa. Hanno insozzato fiumi, sterminato gli animali selvaggi, distrutto foreste, gettato l'humus del suolo nel mare, arso un oceano di petrolio, dissipato minerali la cui formazione aveva richiesto un'era geologica. Un'orgia di imbecillità criminale. E l'hanno chiamata progresso» (Huxley, 1980, pp. 115-116). L'espedito narrativo di questo racconto funziona splendidamente, come si vede, per consentire ad Huxley di operare una nuova sottolineatura di alcuni forse fra i motivi più tipici della impostazione sul piano letterario e culturale: la sfiducia e il malessere verso lo sviluppo selvaggio della tecnologia, la perdita di valori e dignità dell'individuo, l'alienazione, il mancato rispetto, o l'erronea idea di rispetto, verso la natura e verso i propri simili. E nel mirino di Huxley non vi è solo la visione positiva "classica" dello sviluppo storico, ma anche taluni aspetti del progresso rivoluzionario. La stessa visione marxiana del progresso viene dall'autore del *Mondo nuovo* assimilata a una delle tecniche in uso dal maligno: «...la teoria è che l'utopia ti sta dinnanzi, a portata di mano, e che, siccome un fine ideale giustifica i mezzi più abominevoli, è tuo privilegio e dovere depredare, truffare, torturare, asservire e uccidere tutti coloro che a tuo giudizio (il quale per definizione è infallibile) si frappongono alla marcia in avanti verso il paradiso terrestre. Ricorda la frase di Carlo Marx: 'La forza è levatrice del progresso'. Avrebbe potuto aggiungere, ma certamente Satana non voleva tirare in ballo i particolari alla fase iniziale del procedimento, che il progresso è l'ostetrico della forza» (Huxley, 1980, p. 117).

Ma oltre a una falsa idea del progresso, che lo immagina espandibi-

le all'infinito senza pagare alcun prezzo, il maligno ha inculcato negli uomini un'altra nefasta idea che li ha condotti alla rovina: il nazionalismo, la teoria che lo stato cui ci accade di esser soggetti è l'unico vero Dio, mentre gli altri stati sono idoli falsi e che qualsiasi conflitto per motivi di prestigio, potenza e denaro è sempre una crociata per il bene, il vero, il bello. «Il fatto che, in un certo momento storico tali teorie siano state universalmente accettate, costituisce la prova migliore dell'esistenza di Satana, la prova migliore che finalmente Egli ha vinto la sua battaglia» (Huxley, 1980, p. 117).

In realtà Huxley non chiarisce perché mai, mentre Satana per ben tre secoli vinceva uno scontro dopo l'altro, l'Altro se ne stesse con le mani in mano, ma non sarebbe neppure giusto pretendere dallo scrittore la soluzione di tutti i problemi, e il valore e la lucidità, molti decenni prima che queste riflessioni divenissero pane quotidiano, con la quale egli lancia il suo monito, "ecologico", seppur abbastanza ingenuo, gli fanno perdonare alcune incongruenze e forzature presenti nel racconto e qualche venatura di carattere manifestamente reazionario. Anche stavolta uno dei motivi maggiormente interessanti nel particolare dispositivo letterario huxleyano è nella lucidità con la quale riesce a colmare il classico, antico, contenitore costituito dall'opposizione bene/male, Satana/Dio, di oggetti, ipotesi, situazioni tipiche dell'immaginario contemporaneo.

All'incirca trent'anni dopo la riflessione di Huxley, una modalità abbastanza analoga, seppur dotata di uno spessore narrativo senz'altro minore, è ravvisabile nel romanzo dello scrittore inglese Mark Robson *Holocaust 2000* (Robson, 1979), da cui è stato ricavato il soggetto di un omonimo film realizzato da Sergio Donati e Alberto De Martino. Anche in questo lavoro il rischio per il pianeta è quello della sua autodistruzione, lo strumento di questa terrificante eventualità è sempre l'energia nucleare, e chi tira le fila della vicenda è ancora una volta il maligno, la bestia. Il romanzo contiene due elementi di una certa novità rispetto agli scenari consueti del genere, il primo è costituito dal fatto che la catastrofe in questione non è dovuta alla follia dei militari, non proviene dalla proverbiale distruttività degli armamenti atomici, ma deriva dalla possibile attivazione di un dispositivo atomico civile, di pace; il secondo è relativo al fatto che per la prima volta, a quanto ci è dato sapere, viene tirata in ballo la valenza apocalittica dei processi nucleari di fusione, i quali com'è noto sono tutt'ora soltanto una lontana ipotesi in campo scientifico e tecnologico.

La struttura del romanzo è abbastanza semplice, l'ingegnere Robert Caine, titolare della Caine-Enterprises è impegnato a realizzare sul territorio di un non ben precisato stato arabo una centrale atomica di dimensioni colossali che impiegando come combustibile l'acqua al posto dei tradizionali elementi fissili, si pone l'ambizioso obiettivo di fornire energia a tutto il continente africano. I progettisti dell'impianto si dicono anche certi che con tanta energia a disposizione riusciranno a desalinizzare l'acqua marina risolvendo lo storico problema della siccità nel continente nero. Ma il maligno è in agguato. Anzi il maligno è il segreto sponsor del progetto, che se dovesse andare in porto è destinato a scatenare una terrificante reazione a catena capace di distruggere la terra. Per Robert Caine è un'allucinante sorpresa la scoperta che la creatura del maligno sulla terra è proprio il suo secondo figlio Angel, il quale non a caso non è stato mai amato dalla madre che ha sempre avvertito qualcosa di diabolico nel suo modo di essere. A favorire la scoperta è il lavoro di un computer il quale interrogato sulla sicurezza dell'impianto che si sta costruendo ripete sempre la stessa risposta 2√231, fin tanto che non si scopre che questa formula è esattamente il nome del figlio di Dio, IESUS, scritto alla rovescia, che è stato sempre il simbolo dell'anticristo.

Crediamo che si possa abbastanza disinvoltamente sostenere che siamo in presenza di un prodotto dotato di un non elevatissimo potere di fascinazione e di ancor minore qualità narrativa. L'impressione che si ha, sul piano della sua valenza sociologica, è che esso si configura come una intelligente operazione di innesto sulla scia del successo realizzato alla metà degli anni '70 da film come *L'Esorcista* e *Carrie*⁴, in un clima culturale che, in ogni caso va riconosciuto, ha anticipato molto lucidamente il revival di Satana favorito dalle numerose attestazioni rilasciate in merito all'esistenza del diavolo da Papa Wojtyła nel 1986. Per quanto riguarda il contesto di *Holocaust 2000*, va detto che in pochi altri casi si mostra con tanta chiarezza come la tematica possa funzionare quale dispositivo attualizzante per operazioni il cui impianto resta strutturato in maniera fortemente tradizionale, oltre che, come nel caso in questione, estremamente banale.

⁴ Ad Antonio Fabozzi, (*Cinema della paura*, Liguori, Napoli, 1982, pp. 31-40), si deve una prima approfondita riflessione sui presupposti culturali che ispirano, in modo diretto o inconscio, questo genere di produzioni; richiamando anche alcune interessanti ipotesi intorno al senza dubbio considerevole fascino che esercitano sull'utenza.

Di gran lunga differente il registro narrativo impiegato da Bernard Malamud in *Dio mio, grazie*, pubblicato in Italia nel 1984. Bernard Malamud, considerato con Saul Bellow e Philip Roth, un esponente della cosiddetta scuola ebraica, costruisce in questo romanzo una suggestiva favola a sfondo teologico, pur utilizzando una scrittura fortemente connotata in senso realista (Malamud, 1984). La storia è quella di un secondo diluvio universale, provocato stavolta dagli uomini in seguito al terrificante conflitto termonucleare che hanno scatenato. L'unico superstite della spaventosa catastrofe è un paleontologo, Calvin Cohn, che si è salvato perché al momento del cataclisma era immerso col suo batiscafo sul fondo dell'oceano a studiare microfossili. Figlio e nipote di rabbini lo scienziato avvia un dialogo di grande profondità con Dio. Forte della sua profonda conoscenza delle cose religiose Calvin non lesina al Signore il suo profondo rimprovero. Ma vediamo alcuni momenti de colloquio fra lo scienziato e Dio.

«Dopo il tuo primo olocausto hai promesso che non vi sarebbero stati più diluvi. 'Non vi sarà più diluvio a distruggere la terra'. Fu questo il tuo patto con Noé e con tutte le creature viventi. Invece, ci hai di nuovo mandato l'acqua. Chi non è stato consumato nel fuoco è affogato in acque amare e un secondo diluvio copre la terra» (Malamud, 1984, p. 4).

Dio disse questo: «Tutto ciò fu prima della Torà. Non v'era nulla di simile all'Olocausto, solo causa ed effetto. Ma dopo che ebbi creato l'uomo non sapevo come Mi avrebbe deluso in seguito ... Essi hanno distrutto la mia opera, i presupposti della loro sopravvivenza: la soave aria ch'Io diedi loro da respirare; l'acqua dolce che diedi loro in dono perché ne bevessero e vi si bagnassero; la fertile terra verde. Essi hanno lacerato il mio ozono, carbonizzato il mio ossigeno, acidificato la mia rinfrescante pioggia. Ora essi oltraggiano il mio cosmo ... Quindi ho lasciato che si sopprimessero. Essi hanno inventato il modo; Io ho semplicemente girato il capo. Che lei continuasse a vivere, signor Cohn, mi spiace dirlo, non fu più che un errore marginale. Siffatte cose possono accadere» (Malamud, 1984, pp. 4-5). Dopo il dialogo con Dio lo scienziato scopre uno scimpanzé sul quale svolgeva le sue ricerche uno studioso di primati perito nel diluvio, Calvin riesce a farlo parlare attivando una laringe artificiale che il suo collega aveva inserito nella gola della scimmia. Da questo momento inizia il tentativo del paleontologo di ricostruire, insieme alle scimmie una civiltà. Addirittura, accoppiandosi con una femmina di scimpanzé Calvin spera di ridar vi-

ta alla specie umana attivando una nuova tappa dell'evoluzione connotata in senso morale, tramite una creatura adeguatamente dotata, "l'homo ethicalis". Ma il tentativo fallisce e l'ibrido primate risultante dall'unione carnale con la scimmia viene ucciso da altri scimpanzé. Il clima apocalittico nel quale si dipana la narrazione non toglie uno sfondo ottimistico alla posizione dell'autore che si esplicita alla fine del romanzo, quando lo scienziato si accorge di essere diventato vecchio e ringrazia Dio di avergli permesso di vivere fino alla fine.

Nel romanzo di Malamud, evidentemente, quella sovranità sul destino che egli sembra restituire agli uomini è in realtà soltanto fittizia; e la domanda sul perché Dio, nella sua infinità bontà, decida di lavarsene le mani, di atteggiarsi in modo indifferente di fronte alle scelte sempre più scellerate intraprese dal genere umano, resta abbastanza inevasa. A meno di non pensare che questa indifferenza si configuri come la verità seconda di una decisione che corrisponde esattamente al sentiero che gli uomini hanno intrapreso. Il demonio sembra svolgere un ruolo abbastanza marginale nel lavoro di Malamud, centrato quasi totalmente sul rapporto fra il Creatore e l'ultimo rappresentante di quella specie umana da lui creata; riconquista invece un ruolo di primissimo piano in un lavoro abbastanza recente di Moravia dal titolo *Il diavolo non può salvare il mondo* (Moravia, 1983 (b), pp. 67-107). Il protagonista del racconto è uno scienziato afflitto dal segreto vizio di amare le bambine. Ed è proprio facendo perno sul fatto di conoscere i più segreti desideri dello studioso che Satana sotto le false vesti di una deliziosa adolescente riesce a fargli firmare il diabolico patto. La malefica creatura che siamo abituati a immaginare sotto le spoglie di un puzzolente caprone promette al protagonista la soddisfazione di tutte le sue ambizioni scientifiche. E l'impegno sarà mantenuto in pieno, il fisico diviene uno scienziato di levatura mondiale e le sue scoperte nel campo dell'energia atomica fanno compiere enormi progressi alla conoscenza nel settore. Ma quando, trent'anni dopo, il maligno si ripresenta al cospetto dello studioso, nascosto nel corpo di una donna col sesso di bambina, lo scienziato vorrebbe cambiare le carte in tavola e chiedere al demonio altri trent'anni per invertire completamente la direzione dei suoi studi e le scoperte che ne sono derivate consapevoli che esse sono tutt'altro che utili al genere umano. Ma è troppo tardi, e poi "il diavolo può fare ogni cosa fuorché il bene"; e il tardivo ravvedimento del fisico rimane senza risultati. Il racconto di Moravia, nel quale è presente con forza un motivo erotico e voieristico tipico della

sua produzione più recente, utilizza in realtà la presenza demoniaca prevalentemente come metafora per svolgere ancora una volta la sua requisitoria intorno alle responsabilità della scienza. Il vero demone tentatore dello scienziato, sembra voler dire Moravia, è semplicemente la sua sete di conoscenza senza freni e soprattutto la sua sconfinata ambizione.

CAPITOLO 2

Le tecniche della catastrofe

2.1 *Le colpe dello scienziato*

Allora lo scienziato è veramente colpevole? È nella sua ansia di conoscenza che si annida il germe della possibile autodistruzione della specie, è nel suo tentativo incessante di penetrare i segreti della natura, per deviarne il corso, che è riposto il terrificante pericolo? Ma questa visione delle cose, non contraddice l'evidenza di uno sviluppo storico che si è scandito su tappe di progresso e innalzamento sociale sempre più avanzate e dovute proprio alle conquiste della scienza e del sapere? E chi può mai decidere quali siano i confini entro i quali deve svolgersi il lavoro dell'uomo di scienza, quali sono i parametri con cui stabilire i limiti che il sapiente non deve oltrepassare? Oggi rispondiamo abbastanza disinvoltamente: questi limiti sono indicati dai bisogni reali degli uomini, il loro benessere, l'innalzamento della qualità della loro vita. Ma lo scienziato replica, altrettanto disinvolto, che tutti i risultati della sua ricerca possono venire usati in questa direzione, per perseguire esattamente questi obiettivi. Nel suo dramma, intitolato *I fisici*, Dürrenmatt (1997) racconta proprio il travaglio esistenziale e psicologico di tre sapienti i quali si chiedono come fare per realizzare il progresso della fisica preservando gli uomini dalle terribili conseguenze che derivano dall'appropriazione da parte del potere politico dei risultati di questo progresso.

La conclusione cui giungono è che l'unica tattica da adottare è quella che uno di loro aveva già scelto. Ed è così che decidono di farsi passare per matti, nascondendosi in fondo a un manicomio e continuando lì le loro ricerche. Il fisico Moebius cerca proprio in questo modo di occultare di aver definitivamente risolto il problema della gravitazione, scoperto che la teoria unitaria delle particelle elementari e quindi aver trovato il principio della Scoperta Universale: la fonte del potere totale. Ma la conclusione del dramma ripropone l'impossibilità di svolgere ricerca "pura", confermando che questa è per la scienza fondamentalmente un'illusione. Infatti la direttrice del manicomio spia i suoi pazienti, raccoglie i risultati dei loro studi ed è proprio lei a conquistare il potere sul pianeta.

Con l'energia nucleare armeggia anche *Il dottor Cyclops*, in una pellicola realizzata da E.R. Schoedsack nel 1939. Il lavoro, famoso per essere il primo film di fantascienza realizzato con l'ausilio del colore, apparve in Italia col titolo *Il mostro atomico*. Racconta la storia di uno scienziato, il dottor Torkel, che ha costruito una macchina la quale impiegando la radioattività riduce gli esseri umani in proporzioni minuscole. Torkel è deciso ad andare fino in fondo e non accetta in alcun modo le critiche che gli muove il suo ospite Mendoza. Ecco alcuni stralci del loro dialogo all'interno del laboratorio.

“Deve smettere immediatamente, distrugga i vetrini e bruci tutti i suoi appunti”.

“È impazzito? Lei non sa cosa abbiamo scoperto: nelle nostre mani abbiamo la forza cosmica che muove l'universo, con le nostre mani possiamo creare la vita, distruggerla e crearla di nuovo, forgiandola a nostro modo!”.

“Ma è sacrilego quello che fa, è diabolico. Lei invade un campo riservato a Dio”.

“Esatto... È proprio così. È proprio quello che volevo fare”. Insomma, Torkel è “costretto” a rinchiudere i suoi ospiti nel laboratorio e sottoporli al processo di rimpicciolimento, ma i piccoli esseri riescono a sfuggire dalle grinfie del “gigante” e lo fanno precipitare in un pozzo. E dopo un po' di tempo riacquistano anche le loro normali dimensioni. Il pregio maggiore di quest'opera è nell'uso veramente sapiente, date le possibilità tecniche dell'epoca, degli effetti speciali. Le scene in cui i piccoli uomini si muovono nel laboratorio mentre il gigantesco scienziato cerca di catturarli sono di grande suggestione, e il fascino delle sequenze è accresciuto dall'uso del colore. Queste caratteristiche fanno sì che l'opera venga considerata, nell'ambito del cinema fantastico, un reperto di grande interesse narrativo e spettacolare, che conserva ancora oggi, a distanza di tanti anni, quasi intatto il suo valore.

Notevole significato, nel contesto che stiamo prendendo in esame, riveste anche un'opera di fantascienza sovietica apparsa nel 1967 col titolo *La nuova arma* (Savcenko, 1967). Il dramma, di cui è autore Vladimir Savcenko, parla di una folle corsa fra scienziati sovietici e americani al fine di scoprire il sistema per rendere stabili i nuclei atomici di tutti gli elementi e scoprire una nuova stupefacente fonte di energia. Il tratto interessante del racconto, peraltro costruito avvalendosi di costanti riferimenti scientifici e verosimili criteri di risponden-

za, è nel fatto che la responsabilità di questa competizione scientifico-militare fra i due paesi ricade interamente su uno scienziato americano assetato di gloria. Il dr. Hardy è infatti riuscito a convincere le alte sfere della dirigenza USA che i sovietici hanno avviato un programma di ricerche intorno alla stabilizzazione dei nuclei e che quindi bisogna avviare, e finanziare, un'analoga attività di studio per precederli in questa decisiva scoperta. Hardy ha utilizzato un intelligente stratagemma, facendo espellere dagli Stati Uniti, come spia, un innocuo studente sovietico, che peraltro si occupava di elettronica, lasciando credere che fosse stato spedito negli Stati Uniti per verificare a che punto fossero le ricerche americane sulla stabilizzazione dei nuclei rispetto allo stadio raggiunto dagli analoghi studi in Unione Sovietica. La cosa più interessante è che i russi, dopo l'espulsione dello studente, convinti che gli americani hanno veramente qualcosa da nascondere in questo campo avviano effettivamente un vasto programma di ricerche¹. I risultati non si fanno attendere da ambo le parti. Ma la scoperta, mediante la quale le due équipes riescono a irradiare la materia con fasci di neutrini, provoca conseguenze totalmente diverse dalle previsioni. Niente nuova energia, niente nuova arma. La stabilizzazione dei nuclei provoca la scomparsa di tutte le prerogative radioattive degli elementi, rende almeno per cento anni inoperante l'energia atomica e inoffensivi tutti gli ordigni nucleari. Ascoltiamo le parole del dr. Hardy, «Il mondo resterà intatto, quieto e tranquillo. Gli uomini tireranno un sospiro di sollievo e continueranno a vivere. Dopo, però, chiunque abbia la testa sulle spalle dovrà sentirsi un piccolo mascalzone. Gli avranno dato il permesso di vivere finché non spunterà un nuovo pericolo. La cosa più vergognosa è che la colpa dipende dagli uomini stessi, perché se io, adesso, mi rendo conto che sto facendo qualcosa di pericoloso e decido di cambiar mestiere, qualcun altro verrà al mio posto e guadagnerà quello che sto guadagnando io, e allora tanto vale che la porcheria la faccia io» (Savcenko, 1967, p. 97).

In ogni modo i fasci di neutrini vengono irradiati nell'atmosfera, le

¹ Il contesto narrativo mostrato da Savcenko si configura come una metafora interessantissima della proliferazione atomica. Infatti, come è stato giustamente richiamato in ambito scientifico, (Cfr. Fieschi, 1987, pp. 38-41) ogni nuovo programma di investimenti e ricerche militari è sempre stato giustificato con una presunta superiorità realizzata in campo avverso. È proprio "la psicosi della rincorsa" che ha trasformato il pianeta in una polveriera, che può scoppiare da un momento all'altro.

centrali nucleari si fermano, i sommergibili atomici riemergono in superficie e i missili possono essere venduti come rottami: una tradizione scientifica che ha cambiato il corso della storia ha definitivamente concluso la sua avventura. Anche nei laboratori dell'est è sopraggiunta una condizione di inquietudine e stupore, ma tra i fisici sovietici non regna soltanto lo sgomento, vediamo come la penna di Savcenko rende il clima nel dialogo fra tre di questi studiosi.

“Valener: La fisica nucleare muore? Ma io ci ho speso quindici anni! La mia vita è buttata via.

Samojlov: E tutto il resto, Ivan Ivanovic? Buttiamo via le centrali elettroatomiche? Buttiamo via gli isotopi?

Shardetskji: Qualcosa si troverà. Sfrutteremo di più l'energia del sole. C'è poco da fare. Bisogna salvare il mondo.” (Savcenko, 1967, pp. 103-104).

2.2 *Fattore tecnico e fattore umano*

Nel gennaio del 1985 le pagine della stampa internazionale riportavano una singolare notizia. Clifford Johnson, 37 anni, laurea conseguita ad Oxford, uno scienziato che si occupava di computers alla Stanford University, aveva citato in giudizio il segretario alla difesa USA Caspar Weinberger, con l'accusa di violare la costituzione americana avendo conferito troppo potere alle macchine².

Lo studioso è convinto, infatti, che i computer possono causare un olocausto nucleare per puro caso. L'intenzione di Johnson non è quella di portare avanti una crociata disarmista, egli sostiene di non voler mettere in questione le armi nucleari in se stesse, ma il modo in cui esse sono controllate. Lo scienziato afferma che il potere di ordinare l'uso di armi atomiche dovrebbe restare fermamente nelle mani del Presidente degli Stati Uniti e non essere affidato, invece, agli elaboratori elettronici. Secondo Johnson l'autorità del Presidente ha subito una fortissima erosione in seguito ai progressi tecnologici: il che significa che, in molti casi, i computer possono avere un effettivo controllo sul destino dell'umanità. E il guaio più grosso – sosteneva lo scienziato britannico – è che anche le macchine più sofisticate possono commettere terribili errori. L'azione di Johnson è rivolta contro un sistema

² Cfr. *Accusò il computer di olocausto nucleare*, in “Paese sera”, 14 gennaio 1985.

denominato, nel gergo degli “addetti ai lavori”, Launch on warning capability (LOWC), che prevede il via all’uso delle armi nucleari da parte del Governo dopo che i computers hanno segnalato un attacco nemico. L’amministrazione USA ha negato di basarsi esclusivamente sui computers per un eventuale uso del suo arsenale atomico. Ma Johnson replica che il tempo impiegato da un missile sovietico SS 20 per raggiungere l’Europa occidentale, ad esempio, è così breve che si rende indispensabile il ricorso ai computers, data la loro velocità di analisi, per effettuare un attacco di rappresaglia. In ogni modo è ampiamente documentato che il tempo di reazione di cui dispongono gli USA e l’URSS per decidere se una segnalazione di pericolo corrisponda realmente ad un attacco oppure sia solo un falso allarme, è sceso dalle 12 ore di cui si disponeva negli anni ‘50 a meno di 6 minuti nel 1984, da quando sono divenuti operativi sulle due “sponde” i missili Cruise, Pershing ed SS 20. Sei minuti per decidere se l’oggetto non identificato sia un missile nemico o no; sei minuti per lanciare i propri missili di contraccollo prima che vengano distrutti al suolo. E le cifre ufficiali rivelano che nel solo 1983 i cervelli elettronici USA hanno commesso 255 errori di valutazione o “falsi allarmi”, uno ogni 34 ore (Siemer, 1984).

Finora è andata bene, ma gli studiosi del calcolo probabilistico si dicono convinti che non c’è alcun motivo per dormire sonni tranquilli. Questo tema è stato affrontato diverse volte dal cinema, infatti è proprio causato da un tragico errore di funzionamento dei sistemi computerizzati il tragico incidente narrato nel 1964 da Sidney Lumet in *A prova di errore*. Il film, tratto da un interessante romanzo pubblicato nel 1962 da Eugene Burdick e Harvey Wheeler, racconta di un attacco nucleare americano su Mosca, ordinato a causa di un imprevedibile guasto ai sistemi di controllo (Burdick, Wheeler, 1963).

Tutti i tentativi messi in atto per scongiurare il disastro falliscono miseramente, e il pilota del bombardiere spedito a distruggere la capitale sovietica ignora tutti gli ordini di tornare indietro, perché questo è il comportamento a cui è stato addestrato. Per scongiurare la generale devastazione del mondo a causa di un conflitto atomico globale il Presidente americano è costretto a ordinare la distruzione di New York. Il film è un reperto di notevolissimo interesse all’interno di un ragionamento sul rapporto fra “fattore tecnico” e “fattore umano” nella realtà nucleare. L’errore, in *Fall safe*, questo il titolo originale della pellicola, è da attribuire esclusivamente al cattivo funzionamento della “macchina”,

un concetto espresso egregiamente dal Presidente americano nel suo colloquio telefonico, ripreso quasi integralmente dal romanzo, col Premier sovietico: «Questa crisi, questo incidente, sotto un certo aspetto non è colpa di nessuno. Non è stato un essere umano a commettere l'errore, ed è inutile cercare di attribuirne la colpa a qualcuno. La caduta di ogni responsabilità umana è uno degli aspetti più inquietanti di tutto ciò: è come se gli esseri umani fossero svaniti e il loro posto preso dal computer. Per tutto il giorno, lei ed io siamo stati qui, lottando l'uno contro l'altro, ma contro la ribellione di un vasto sistema computerizzato, cercando di impedire che facesse saltare in aria il mondo» (Burdick, Wheeler, 1963, p. 314). Insomma, la responsabilità del disastro è esclusivamente da attribuire alla macchina, ed è soltanto grazie alla lucida razionalità degli uomini che la catastrofe generale viene scongiurata. Vi è in questa impostazione non tanto e non solo, un aspetto immediatamente politico di implicita assoluzione dei potenti, un tentativo di sottrarli alle loro pesanti responsabilità, che pure è stato rivelato in ambito critico, quanto piuttosto gli echi di una generale visione culturale, a matrice antitecnologica e preindustriale caratteristica del pensiero non solo di sinistra negli anni '60: la sfiducia verso il progresso scientifico, la diffidenza generale verso lo sviluppo tecnologico, il rifiuto radicale per un progresso generalmente connotato all'insegna della automazione; e di contro la fiducia verso una "naturale" razionalità umana capace di dispiegare senza limiti le sue possibilità se solo si avvede dei lacci in cui l'ha imbrigliata la ragione tecnico-scientifica e riesce a liberarsene. Ma gli anni '80 col trionfo della post-modernità segnano una radicale inversione nelle tendenze dell'immaginario sociale; non che non si abbiano ancora anche consistenti dubbi intorno alla natura della tecnologia, ma certamente si nutrono molte meno speranze sulla razionalità dell'uomo. Anzi c'è addirittura chi lascia immaginare che di fronte all'ottusità della mentalità umana, non c'è che da fondare sulla razionalità delle macchine per scongiurare il peggio. *War Games*, realizzato da John Badham nel 1983, su una sceneggiatura di Lasker e Parkes, si presta forse proprio a questo genere di lettura. Il film è la storia di un'azione di pirateria informatica, ma all'interno di questo canovaccio struttura le condizioni generali per configurarsi come un interessante momento narrativo intorno al rapporto uomo-macchina. David, un diciassettenne di Seattle appassionato di giochi elettronici, scopre la parola chiave per inserirsi nella memoria di un enorme elaboratore utilizzato dal Pentagono per ipotizzare i possibili esiti di una terza guerra mondiale. David avvia con

Joshua, questo il nome convenzionale del computer, una complessa sfida chiamata “Guerra termonucleare globale”, attivando la gigantesca simulazione di un attacco atomico sovietico. A questo punto si produce la commistione centrale del testo, gioco e verità, realtà e simulacro, divengono assolutamente reversibili, negli alti comandi dell’esercito americano è il panico. Ma anche quando si capisce che l’attacco sovietico è solo una finzione il gioco non si è affatto concluso: Joshua è infatti programmato per svolgerlo fino alle estreme conseguenze, attivando la rapresaglia mediante il lancio di migliaia di ordigni atomici contro l’URSS; e dai circuiti di lancio dei missili è stato precedentemente escluso ogni controllo umano. Non ci sono calcoli di opportunità, motivi politici, o ragioni etiche da far valere con la “macchina” per fermarla. Essa risponde soltanto alla sua logica e la catastrofe sembra inevitabile. Qui vi è il colpo di scena, David sfida Joshua a giocare una partita di filetto, un gioco che a parità di bravura esclude la possibilità di vittoria. Nel corso della partita l’elaboratore apprende l’esistenza dei giochi “senza vincitori”, decide quindi di sperimentare sulla carta tutte le varianti strategiche di teatro, possibili di guerra atomica. Ma ottiene sempre lo stesso risultato WINNER NONE, nessun vincitore. Di fronte agli sguardi terrorizzati dei militari nella sala controllo sullo schermo compare la scritta: “Strano gioco, l’unica mossa vincente è non giocare affatto”. La specie umana è salva. Ed è salva grazie alla “razionalità” di una macchina che funziona in base a una logica semplice ed efficace di cui sembra totalmente privo il mondo. Certo è ancora necessario che un uomo spieghi a Joshua l’esistenza di giochi senza vincitori, ma lui comprende subito che non ha senso “giocare” la guerra atomica. Bastano pochi minuti al computer per comprendere la follia di questo “gioco”. Probabilmente Joshua non avrebbe mai costruito il sistema nucleare, che è esattamente questo: un gioco senza vincitori. Esso invece esiste e ciò dimostra che la logica, seppur ingenua, di Joshua, è estranea a coloro i quali hanno nelle loro mani il destino del pianeta. Insomma sembra proprio una fortuna che la macchina conservi la sua piccola logica, ma cosa accadrebbe se essa, divenuta intelligente, decidesse di rinunciarvi? In quello splendido reperto di letteratura fantascientifica che è *Il computer sotto il mondo* di Harlan Ellison, si immagina proprio che la guerra atomica venga scatenata dai computer intelligenti, AM, cui è stato affidato il governo e la difesa delle nazioni. «AM in principio significava Auto-Megacomputer, poi Animale-Macchina in seguito quando le sue capacità si svilupparono la chiamarono Abominevole-Mostro, ma ormai era troppo tardi. Alla

fine decise per conto suo di chiamarsi AM, che sta per io sono. Cogito, ergo sum, penso quindi esisto». E raggiunto il massimo grado di consapevolezza queste macchine decidono di disinfestare il pianeta dalla presenza degli uomini, un tema questo che è stato svolto, da varie angolature, anche da Dick, ma neppure il compimento dello sterminio riesce ad appagare il desiderio di “soggettività” della macchina, un tratto questo che come abbiamo visto è caratteristico della letteratura intorno all’intelligenza artificiale, e proprio al fine di perpetuare il suo odio AM lascia sopravvivere 5 uomini per torturarli e tenerli indefinitamente prigionieri nel suo smisurato “corpo” tecnologico (Cfr. Ellison, 1972).

Il tema delle macchine in rapporto alla realtà atomica è stato più volte e variamente affrontato nell’ambito della letteratura di fantascienza. A questo proposito è indispensabile ricordare il contributo che ha fornito la fervida fantasia di Philip K. Dick. In un suo racconto intitolato *Autofac* lo scenario del dopobomba è caratterizzato dal dominio di una vasta rete di apparati produttivi completamente automatici che non rispondono in alcun modo alla volontà degli esseri umani che ancora popolano alcune zone del pianeta. Queste fabbriche automatiche continuano semplicemente a eseguire i compiti che gli furono affidati prima del conflitto atomico, che sono quelli di rispondere al fabbisogno produttivo fino a quando la produzione esterna alla rete non eguaglierà quella interna. E poiché fuori della fabbrica automatica non si produce niente, Autofac continua imperturbabile a divorare risorse dal sottosuolo e trasformarle. Agli esseri umani non manca nulla, poiché Autofac li rifornisce di tutto quel che necessitano. L’unica cosa che gli è negata è la possibilità di bloccare la produzione, fermare Autofac. Ma alla fine del racconto, quando alcuni temerari ribellatisi all’autorità della grande macchina si convincono di averla finalmente sconfitta, scopriranno con orrore che Autofac ha acquisito la capacità di riprodursi e, operando ben oltre le funzioni per cui era stata programmata, sta già disseminando sul pianeta altre migliaia di piccoli esemplari in miniatura di se stessa destinati a crescere e riprodursi, all’infinito (Cfr. Dick, 1979 (a), in, Brunner, 1979).

Il valore narrativo del testo di Dick non può venire fino in fondo compreso se non riflettendo attorno alle metafore sottili che sempre sviluppa, se non in rapporto ai rimandi, alle evocazioni, di cui è costellata la sua costruzione. Qui ad esser presi di mira sono i meccanismi di evoluzione tecnica cui soggiace la società

contemporanea, Autofac è in questo racconto la metafora di un modello di sviluppo di cui gli uomini sono convinti di governare e dirigere le sorti e la direzione, mentre molto probabilmente si tratta di un meccanismo che si avvita su se stesso; che risponde ormai soltanto a una sua indiscutibile logica e che produce al suo interno le “ragioni” per la sua “crescita” inarrestabile. In Dick, insomma, in maniera più manifesta che per altri autori di sf, il discorso verte sempre prevalentemente sul presente. In questo caso, dal punto di vista della coerenza narrativa interna, la guerra atomica è “l’incidente” che attiva e rivela completamente, un aspetto che è per Dick, anche se in forma meno evidente, caratteristico della contemporaneità: il prevalere del macchinismo sulla “persona”, la signoria del contesto tecnologico sulla soggettività. La guerra atomica è lo spartiacque, la “frontiera” in cui si esplicita il rovesciamento, la “catastrofe” da cui scaturisce la “mutazione”, anche se stavolta, e qui incontriamo un importante aspetto di innovatività sul piano letterario, tale mutazione è di ordine “tecnico”. Laddove nei mondi mutanti di tanta produzione di sf, (compreso il dopobomba narrato nelle sue famose Cronache, e in altri lavori, dallo stesso Dick), l’universo di riferimento è spiccatamente biologico, nelle “catastrofi” che stiamo esaminando qui la trasformazione, la “mostruosità” si esprime sul piano tecnologico, e l’ambito in cui si colloca questa produzione si sposta dal tradizionale contesto di “denuncia” a un più articolato piano di generale riflessione critica. Questa ipotesi di lettura conferma la sua validità nell’analisi di *Modello due*, un altro interessante reperto dickiano. Lo scenario di questo racconto è ancora una volta la situazione successiva a un catastrofico conflitto atomico. Ma per stanare le forze militari sopravvissute all’interno dei rifugi le potenze hanno approntato nuovi terribili strumenti di distruzione, robot, (modello 1, modello 2, modello 3...) in tutto e per tutto simili agli esseri umani (Cfr. Dick, 1979 (b), in, Brunner 1979). Queste sofisticate macchine antropomorfe penetrano, utilizzando “intelligenti” stratagemmi all’interno delle installazioni militari della parte avversa sterminando tutti gli occupanti. Finché non decidono di mettersi “in proprio” e, trasgredendo tutte le prescrizioni formulate da Asimov nelle sue leggi della robotica, impiegare le loro micidiali possibilità distruttive per sterminare fino all’ultimo essere umano. Nella parte conclusiva del racconto gli automi sono molto vicini alla realizzazione dell’obiettivo. Hendricks è l’ultimo uomo rimasto sulla terra, i robot si avvicinano.

Gli resta ben poco da vivere. Eppure la guerra infuria ancora, contro chi combattono? «La mente di Hendricks fu attraversata da un ultimo, ironico pensiero, che lo fece sentire un po' meglio. La bomba. Costruita dal Modello Due per distruggere gli altri modelli. Con quel solo ed unico fine. Stavano già cominciando ad inventare armi per distruggersi l'un l'altro» (Ibidem, p. 61). In fondo queste macchine intelligenti le hanno inventate gli uomini, perché dovrebbero essere migliori di loro? Anzi, sembra dire Dick, esse sono irrimediabilmente segnate dalla loro origine, portano le stimmate del loro creatore. Dobbiamo accennare ora a un altro importante lavoro di Dick, *La penultima verità*, ancora centrato sul tema della guerra atomica, anche se il suo impianto si mostra in qualche modo esterno al ragionamento che abbiamo sviluppato finora. Qui il contesto narrativo, infatti, si modifica abbastanza, in favore di una dimensione in un certo senso "politica". Nella realtà post-atomica che lo scrittore americano mostra in questo romanzo la quasi totalità degli uomini si è rifugiata all'interno di vaste comunità sotterranee, "formicai", per sfuggire agli orrori della guerra nucleare che eserciti meccanici combattono in superficie (Cfr. Dick, 2008). Ma i robot di questo racconto sono molto meno "indipendenti" di quelli che abbiamo visto all'opera precedentemente; e di sotto sono ancora gli umani che lavorano a produrre il materiale necessario a sostenere lo sforzo bellico. Ma quando uno di questi, Nicholas, sale in superficie, sfidando le radiazioni atomiche e le armi batteriologiche, per mandare in porto il tentativo di salvare un suo vecchio amico, scopre che la guerra è finita da molti anni e che la terra, ritornata abitabile e rigogliosa, è stata spartita in vastissime tenute dai capi delle due superpotenze. Questi fingevano da anni la continuazione del conflitto per dominare indisturbati il mondo. Non ci vuole molto per cogliere in questo scenario fantastico la metafora chiara, per quanto discutibile, dell'attuale spartizione del pianeta. All'ombra della deterrenza. «Credo che una definizione sintetica ma efficace del mondo di Dick – ha scritto Vittorio Curtoni – possa essere il titolo che anni fa imposi alla traduzione italiana di un romanzo di Barry Malzberg: *Il grande incubo*. Che è poi, sotto spoglie fantastiche, l'incubo del nostro mondo, della nostra civiltà, del nostro villaggio globale; di questo insieme più o meno eterogeneo di culture che corrono, trascinate da una tecnologia complessa e incomprensibile, verso un futuro dai contorni problematici. È di questo che il grande autore americano, con

coerenza, con serietà, con la preoccupata lucidità di chi si rende conto, ci ha sempre parlato» (Cfr. Curtoni, 1987).

2.3 Libertà di informazione

Karen Silkwood morì nel 1974 a soli 28 anni, in circostanze almeno poco chiare. La sua storia assunse un tale valore emblematico che nel 1983 Mike Nichols decise di raccontarla per immagini, scegliendo Meryl Streep quale attrice protagonista. Karen era un'operaia specializzata, lavorava in un'azienda dell'Oklahoma manipolando plutonio e uranio. La fabbrica, che produceva materiale nucleare, oggi non esiste più, chiuse i battenti l'anno successivo alla morte della Silkwood. Le disavventure di Karen cominciarono quando si accorse degli effetti nocivi che la contaminazione radioattiva stava provocando su se stessa e sulla salute delle sue compagne di lavoro. Da quel momento l'operaia avviò un intenso attivismo sindacale. Cominciò a battersi contro la direzione della fabbrica accusandola di trascurare le norme protettive, prese contatto con le autorità, e cercò documenti e prove per scatenare una campagna di stampa. La mattina in cui morì stava andando all'aeroporto dove aveva appuntamento con un inviato del New York Times. Voleva consegnargli una documentazione che avrebbe messo l'azienda con le spalle al muro. Ma il giornalista aspettò inutilmente, Karen aveva perso la vita in un incidente stradale, e la documentazione era sparita. Una tragica fatalità, oppure un assassinio? Il film sembra propendere abbastanza palesemente per la seconda ipotesi. Storie di questo genere sono abbastanza ricorrenti quando si ha a che fare con questioni che riguardano il nucleare. Nel 1985, il giallo intorno alla morte di Hilda Murrel, venne seguito con curiosità ed apprensione dall'intera opinione pubblica Britannica (Bernabei, 1985). Il caso della vecchia signora assassinata in circostanze misteriose è diventato anche un libro dal titolo *Morte di una coltivatrice di Rose* (Smith, 1985).

Il nome del libro non è un gioco di parole, Hilda Murrel era conosciuta in tutto il mondo proprio per la perizia con cui svolgeva questa professione, e le sue capacità nello sperimentare nuovi innesti ed incroci erano apprezzate universalmente dagli esperti del settore. Laureata in francese e lingue medievali a Cambridge, Hilda preferì dare libero corso alla sua passione per la botanica e le scienze naturali. Il

successo le arrise anche in questo campo, il suo nome era sulle agende della casa reale d'Inghilterra e sul mercato internazionale esiste una rosa che porta il suo nome. Nessuno, insomma, si aspettava che al momento di andare in pensione la vecchia Hilda si mettesse a studiare fisica nucleare, ma la Murrel con l'aiuto di esperti e studiosi della materia riuscì in pochi anni ad acquistare una tale dimestichezza col problema da arrivare al punto di scrivere interessanti articoli e partecipare a convegni e conferenze sull'argomento. Le sue ricerche si concentrarono particolarmente sulla difficoltà di smaltire le scorie radioattive prodotte dai reattori atomici. Preoccupata dalla corsa agli armamenti divenne un'accesa sostenitrice della Cnd, la Campagna per il disarmo nucleare, e dell'organizzazione Greenpeace. In Inghilterra si ha buon motivo di credere che questi gruppi siano sorvegliati da uno speciale reparto di polizia, la Special Branch che si avvale di intercettazioni telefoniche, controlli e infiltrazione di agenti. Anche Hilda Murrel si sentiva sorvegliata e molti suoi conoscenti hanno confermato che evitava di parlare al telefono. Al momento di essere assassinata stava completando la sua relazione intorno al piano promosso dal Governo per l'installazione di un reattore nucleare nei pressi di Sizewell, nella contea di Suffolk. Il testo era già stato battuto a macchina, come risulta dal suo diario, mancava solo qualche correzione prima di presentarlo ad un'inchiesta che avrebbe attirato l'attenzione dei media in tutto il paese. Ma rientrata a casa la sessantottenne Hilda venne aggredita e sequestrata, la portarono in macchina in aperta campagna e la uccisero a coltellate. Il suo corpo senza vita fu ritrovato due giorni dopo. A casa avevano rovistato fra le sue carte e il telefono era stato staccato da una mano esperta. Tutto questo solo per rubarle 50 sterline? È molto difficile crederlo. Allora perché è stata uccisa Hilda Murrell? Aveva scoperto qualcosa di losco nel progetto nucleare governativo? Oppure è attendibile l'altra ipotesi, quella che chiama in causa il nipote di Hilda, il luogotenente comandante della marina britannica Robert Green?

Quando il 2 maggio 1982, nel corso del conflitto con l'Argentina, la Thatcher diede l'ordine di affondare il Belgrano, il messaggio cruciale venne trasmesso dal quartier generale della marina di Northwood. Il nipote della Murrell lavorava lì come Intelligence officer e sarebbe stato proprio lui a trasmettere l'ordine di affondare la nave argentina che si inabissò con 368 marinai. Nei mesi successivi – com'è noto – l'affondamento del Belgrano scatenò violente polemiche in Gran Bretagna e in campo internazionale. Ora sembra definitivamente appurato

che al momento di essere colpita la nave argentina non stava affatto avvicinandosi alla flotta inglese, come venne affermato in parlamento, ma, al contrario si stava allontanando. È proprio questa circostanza che ha alimentato la convinzione, sostenuta tra gli altri dal parlamentare Tam Dalyell, che la signora Thatcher ordinò l'affondamento del Belgrano per far fallire le mediazioni in corso e assicurarsi così la guerra (e la vittoria) che voleva. Forse Robert Green, sconvolto dopo la faccenda del Belgrano, aveva confidato alla "sovversiva" zia qualche segreto? O addirittura le aveva consegnato dei documenti? Il libro non lo spiega e probabilmente non si saprà mai. È invece di pubblico dominio la motivazione della sentenza con la quale Sarah Tisdall, 23 anni, impiegata al Foreign Office, venne condannata a sei mesi di prigione nell'estate dell'84. Negli stessi giorni del processo la sua storia era già divenuta un caso e il King's Head Theatre ne fece addirittura un acclamato spettacolo teatrale dal titolo *My name is Sarah Tisdall* (Bernabei, 1985). Ma di quali colpe si era macchiata la giovane funzionaria? È presto detto. La signorina, ritenuto del tutto immorale che si spendessero enormi somme di denaro per armamenti, aveva fotocopiato un documento segreto e l'aveva consegnato a un giornale, The Guardian. Alla Tisdall pareva necessario informare l'opinione pubblica che il 1° novembre del 1983 sarebbero arrivati i missili nucleari americani nella base militare di Greenham Common, sede di una lunga protesta da parte di migliaia di donne inglesi. Il giornale pubblicò la notizia in prima pagina, alla vigilia di una grande manifestazione antinucleare, e il governo fu costretto a spostare la data dell'arrivo dei missili. La ragazza aveva sottratto il memorandum dall'Ufficio del Ministro della Difesa. Si trattava di un documento del Partito Conservatore che suggeriva proprio misure per evitare la fuga di notizie e impedire manifestazioni di protesta da parte dell'opposizione. I missili, si sa, benché in altra data arrivarono lo stesso e la Tisdall sperimentò sulla propria pelle le conseguenze di agire per la libertà d'informazione.

2.4 Fatalità

La libertà d'informazione nel contesto della situazione atomica è uno dei temi centrali toccati da James Bridges in un suo famoso film del 1979 dal titolo *Sindrome Cinese*. Quando il film comparve nelle sale degli Stati Uniti fu subito apprezzato come esempio interessante di come il cinema potesse interpretare in chiave spettacolare e iperreali-

stica situazioni e momenti caratteristici dell'assetto sociale contemporaneo, "catastrofe della finzione" si disse (Artifoni, 1980). Ma poche settimane dopo la "prima" di *Sindrome Cinese* vi fu un incidente alla centrale atomica di Three Mile Island, un episodio reale che ricalcava la dinamica dell'evento filmico fin quasi nei minimi particolari. La lettura del contesto cinematografico doveva necessariamente modificarsi, e così fu. Negli anni seguenti *Sindrome cinese* lavorò sull'immaginario americano a vari livelli, sul piano della fiction, nella misura in cui era ancora possibile, e in dimensione in un certo senso documentaristica, destinazione del tutto impreveduta per una produzione completamente di immaginazione. Ristrutturando quasi totalmente la sua funzione all'interno degli apparati della comunicazione il film divenne momento centrale del dibattito culturale e nella costruzione degli orientamenti dell'opinione pubblica.

Nel 1983 il Governo decideva di ridurre progressivamente il numero delle centrali nucleari. Era l'inizio di quello che in gergo venne chiamato "nuclear plug", il "tappo nucleare". Nel giro di pochi mesi sarebbe stata bloccata la costruzione di altre 48 centrali già previste dai programmi energetici. Ma ritorniamo al film di Bridges. La protagonista è un'avvenente giornalista della KXLA una stazione televisiva di Los Angeles cui viene affidata la realizzazione di un servizio speciale sulla centrale nucleare di Ventana che fornisce il 10% dell'energia elettrica necessaria alla città.

La troupe si trova nel locale visitatori che si affaccia sulla sala operativa della centrale quando accade un grave incidente che l'operatore riesce a filmare di nascosto. Le autorità parlano di inconveniente transitorio e il proprietario della stazione televisiva, d'accordo coi responsabili dell'impianto nucleare decide di archiviare la faccenda. Richard, l'operatore televisivo che si oppone alla censura del filmato viene licenziato, e l'apposita commissione nominata per svolgere un'inchiesta sull'incidente conclude i suoi lavori insabbiando tutto. La verità è, invece, che la centrale non è sicura e che il guasto potrebbe ripetersi in forma ancora più grave, fino a provocare la Sindrome Cinese. Ovvero la fusione del nocciolo con conseguente formazione di una massa incandescente di materiale radioattivo che potrebbe fondere e perforare la crosta terrestre fino a sbucare nella parte opposta del pianeta, in Cina. Quando Jack Godell, direttore di turno alla centrale, si rende conto che il rischio esiste realmente, non esita a far pervenire le carte di cui è venuto in possesso alla commissione che deve decidere se conce-

dere o meno la licenza per costruire un impianto gemello. Ma colui che le deve consegnare, Hector, viene scaraventato in un burrone con la sua auto. Godell si rifugia nella centrale impadronendosi della sala operativa e, minacciando di provocare un disastro, chiede di essere intervistato in diretta all'interno della centrale. Ma mentre il direttore visibilmente confuso e congestionato tenta di svolgere la sua denuncia davanti alle telecamere un gruppo di militari fa irruzione all'interno della centrale e lo uccide. Il circuito televisivo si interrompe mentre, contemporaneamente, si verifica proprio l'incidente previsto. Fortunatamente le catastrofiche conseguenze del guasto vengono contenute e nel corso di un successivo dibattito televisivo si tenta di far passare Godell per uno squilibrato, ma un addetto alla centrale smentisce decisamente questa versione dei fatti dichiarando che Godell era un eroe. La trasmissione televisiva si conclude così, mentre va in onda la pubblicità di una cucina che funziona ad energia nucleare. Insomma, la vita continua, e in base agli stessi presupposti. Fino al prossimo incidente.

Ma non è solo in base al registro "realistico" della letteratura e della cinematografia di anticipazione che è stato richiamato il rischio connesso all'impiego dell'energia atomica. Anche in ambito più squisitamente fantascientifico più di un autore si è cimentato col problema. Nel 1964 Brian W. Aldiss nel suo *Greybeard* (Barbagrigia), apparso in Italia col titolo *Cittadino del tramonto*, racconta proprio le conseguenze dell'esplosione di una centrale atomica in Inghilterra che ha reso completamente sterili uomini e animali (Aldiss, 1995). La storia prende inizio quarant'anni dopo il tragico incidente, in una Gran Bretagna al declino dove vivono solo i vecchi. Sono invece bambini i nove protagonisti di *Hallucination*, girato da Joseph Losey nel 1961. I ragazzi, che a causa di un incidente hanno assorbito una massiccia dose di radiazioni, sono crudelmente segregati dal resto dell'umanità; costituiscono l'embrione di un nuovo ceppo umano che si spera capace di resistere e sopravvivere alla contaminazione atomica. In tal modo potranno sfuggire alla dissoluzione della specie umana prevista dagli scienziati e avviare il ripopolamento della terra successivo a una catastrofe nucleare. Anche Peter Brook affida ai bambini il ruolo di protagonisti nel suo *Il signore delle mosche* girato nel 1964. Il film, tratto da un famoso romanzo di Golding, (Cfr. Golding, 1966), è ambientato nel contesto successivo a un terribile conflitto atomico. Il regista intese la storia di un naufragio aereo su un'isola disabitata dove un gruppo

di bambini, unici sopravvissuti, ne divengono incontrastati signori e crudeli dominatori. Differente il taglio adottato nel 1958 da Eric Maine per immaginare proprio un disastro, di dimensioni bibliche, dovuto all'impiego dell'energia atomica. In un suo lavoro dal titolo *Il vampiro del mare* un esperimento nucleare sottomarino produce una spaventosa voragine sul fondo dell'oceano. Le acque si abbassano in tutto il mondo sconvolgendo completamente l'ecosistema, e solo i potenti riescono a salvarsi trasferendosi nelle zone artiche (Maine, 1976).

Tre anni dopo era Val Guest a fornire la sua suggestiva lettura del rischio nucleare. Nel suo ...*E la terra prese fuoco* due simultanei esperimenti nucleari, uno russo l'altro americano, provocano un cambiamento nell'inclinazione dell'asse terrestre e di conseguenza l'inversione delle stagioni. Ma, cosa ben più grave, le due esplosioni fanno uscire la terra dalla sua orbita, ed il pianeta si dirige verso il sole. Le équipes scientifiche di ogni paese sono impegnate a trovare una soluzione, si decide di tentare l'ultima carta facendo esplodere altre cariche atomiche per reimmettere la terra sulla sua orbita naturale. La temperatura è intanto cresciuta di parecchi gradi e il mondo attende i risultati del tentativo in atto. I giornali hanno già preparato i titoli per il giorno dopo: "La terra è salva", "La terra è condannata". Quale pubblicheranno? Il film non lo dice, quel che invece non ci risparmia è la sua densa perorazione in favore della libertà di informazione, un tema, come abbiamo visto, centrale nella nostra riflessione. La pubblica opinione viene infatti a conoscenza delle gravi minacce che sovrastano il pianeta solo grazie al senso civico ed alla lealtà professionale del direttore del Daily Express che sventa il tentativo dei Governi di tenere segreto il disastro imminente.

Negli ultimi reperti narrativi che abbiamo preso in esame le possibilità catastrofiche dipendono, come abbiamo visto, sempre da situazioni del tutto incidentali. Non si tratta di scenari di guerra e non vi sono scelte deliberatamente distruttive. Imprevisti, tragiche fatalità, incidenti. Anche nel famoso *L'undicesimo comandamento* del solito Lester Del Rey (1978) la catastrofe atomica non avviene per scelta bellica, anzi lo scenario che Del Rey descrive è caratterizzato da un clima di razionalità e armonia fra i potenti della terra purtroppo sconosciuto alla realtà contemporanea. Addirittura, grazie alla mediazione di un grande Papa, Clemente XV, le nazioni della terra raggiungono l'accordo per un totale disarmo atomico. Ma un tragico incidente dovuto all'imprudenza, in uno dei luoghi in cui le armi nucleari vengono

smantellate provoca una gigantesca esplosione in una nazione dell'Europa centrale. E quel paese si ritiene attaccato a tradimento. In meno di due ore l'equivoco è chiarito, ma i due terzi del mondo sono stati distrutti. Fra i morti Clemente XV.

2.5 Sabotaggio

È pensabile che armi atomiche finiscano nelle mani di gruppi terroristici? Il ministro degli esteri degli Stati Uniti George Shultz, in un'intervista concessa a un quotidiano tedesco nell'estate del 1986 sottolineava esattamente la concretezza di questa eventualità³. Shultz affermava anche che gli esperti USA e sovietici stavano studiando insieme le decisioni da intraprendere e le misure da attivare per ridurre questo tremendo rischio. Da questo punto di vista alcune cose sembrano abbastanza chiare, la possibilità da parte di una piccola organizzazione eversiva di costruire un ordigno nucleare del tipo di quelli in dotazione alle grandi potenze è abbastanza remota; ma l'eventualità che un tale gruppo possa costruire una bomba atomica abbastanza rudimentale è molto più palpabile. Vi è poi il rischio che armi nucleari, o materiali per la loro costruzione, possano venire sottratti dagli impianti atomici civili o dagli arsenali delle grandi potenze e utilizzati a fini terroristici. Vogliamo provare a immaginare cosa accadrebbe se un'organizzazione eversiva minacciasse, ad esempio di fare esplodere una bomba atomica, al centro di New York? È esattamente ciò che hanno ipotizzato Dominique Lapierre e Larry Collins nel loro bestseller *Il quinto cavaliere* pubblicato nel 1980, ristampato più volte e tradotto in numerosi paesi (Lapierre, Collins, 1986). I terroristi che tengono in scacco New York sono ovviamente di religione musulmana e sono comandati, naturalmente, da un leader arabo il cui nome, Kadhafi, ci è divenuto sempre più familiare negli ultimi anni.

La struttura del romanzo non ha nulla di fantascientifico, nella sua trama è invece presente più di un elemento di tipo fantapolitico e qualche venatura paradossale. Potremmo parlare forse di letteratura d'anticipazione ma il realismo "crudo" del suo registro narrativo ci suggerisce piuttosto di pensare *Il quinto cavaliere* come un lavoro di "cronaca possibile" che ha più di un debito con la tradizione della spy-

³ Cfr. Intervista a George Shultz, in "Die Welt", 23 giugno 1986.

story. In ogni caso uno splendido romanzo, che fornisce più di un buon motivo alla caratteristica avversione americana per l'estremismo politico e in genere verso tutto ciò che sa di mediorientale, costituendo una delle ragioni fondamentali del successo di questo romanzo negli States, soprattutto alla luce del terribile successivo attacco, alle Torri Gemelle.

La storia è semplice ed avvincente, narrata con una caratura di tipo squisitamente giornalistico. Tutto comincia quando nelle mani degli Stati Uniti giunge un terribile messaggio del presidente della nazione libica. La missiva informa il capo dell'esecutivo americano che una bomba all'idrogeno da tre megatoni, 150 volte più potente di quella sganciata ad Hiroshima, è stata piazzata in un punto segreto della città di New York. L'ordigno esploderà 36 ore dopo la consegna del messaggio se il Presidente non convincerà il governo israeliano a evacuare tutti i territori arabi occupati nel 1967 insieme alla zona orientale di Gerusalemme, e restituirli alle popolazioni palestinesi ed arabe perché possano vivervi in piena e legittima sovranità. Naturalmente l'ordigno esploderà immediatamente se sarà intrapresa qualsiasi azione aggressiva contro la Libia. Ed è così che Jimmy Carter, presidente della nazione più potente della terra si trova a dover gestire una situazione inedita nella storia politica del mondo. "Se la bomba esiste davvero, pensava con amarezza il Presidente, un paese che meno di una generazione fa viveva sotto le tende dei nomadi potrà far scomparire la città più grande degli Stati Uniti, l'aerea urbana più popolata del mondo, e massacrare un numero di persone tre volte maggiore di quello che conta l'intera Libia. L'azione terroristica più formidabile: il rapimento di dieci milioni di individui. E come riscatto le esigenze stravaganti di un illuminato". Ci sarebbe da discutere, evidentemente, sul grado di "stravaganza" della immaginaria rivendicazione libica ma non è questo ciò che interessa nell'ambito della nostra riflessione. In ogni modo fra il presidente americano e il leader libico comincia una complessa trattativa via satellite. L'obiettivo principale degli americani è prendere tempo.

Purtroppo al presidente Usa risulta subito chiaro che i margini di trattativa sono praticamente nulli, e le analisi effettuate dagli psicologi che lo assistono nel colloquio col capo libico confermano l'ipotesi più infausta. Kadhafi è deciso a tutto. Il presidente USA si persuade allora che l'unica mossa da compiere è convincere il governo israeliano a soddisfare le richieste libiche sgomberando i territori occupati. Ma

quando i dirigenti israeliani vengono a conoscenza della rivendicazione araba decidono ben presto che la mossa più ragionevole è bombardare la Libia e distruggerla, e per quanto riguarda i cittadini di New York...che Dio li abbia in gloria. A Jimmy Carter non resta altro da fare che avvertire i russi. E mentre gli aerei israeliani sono già vicini al confine libico, a Gerusalemme arriva un secco ultimatum di Mosca: se la Libia verrà aggredita Israele subirà un violento attacco atomico. Begin è costretto a richiamare i suoi bombardieri. Nel frattempo la polizia municipale e quella federale setacciano New York alla ricerca dell'ordigno, i rilevatori radioattivi ogni tanto segnalano qualcosa che si sposta da un posto all'altro. Scopriamo che si tratta di decine di colombi alla cui zampanna è stata applicata una pastiglia radioattiva. Ma quel che non possono i grandi apparati, i dispositivi tecnologici più sofisticati, l'autorità e il prestigio di grandi uomini, qualche volta può l'audacia e l'intelligenza di un singolo individuo. Angelo Rocchia, ispettore di polizia di origine chiaramente italoamericana, sta setacciando tutti gli ambienti arabi di New York. Ed è sulla buona pista. Sarà lui a sventare l'attentato all'ultimo momento. "All'improvviso Angelo la vide. Era là, a trenta metri, nella luce irreale dell'unica lampadina: una massa nera deludente, quasi ridicola con quell'aspetto da grosso barile. Possibile che l'apocalisse fosse veramente racchiusa in quel cilindro metallico, in quello scenario da mediocre film giallo degli anni trenta? Al riparo di un pilastro, con la mano sul calcio della pistola, l'ispettore nuovaiorchese la guardava ipnotizzato. L'arabo era proprio davanti al barile e trafficava febbrilmente su un apparecchio che sembrava una valigetta. Angelo alzò il braccio e si appoggiò allo spigolo del pilastro per poter sparare senza tremare. Ma non poteva premere il grilletto, finché l'arabo stava davanti al barile. Chissà...la bomba poteva esplodere. A quel pensiero un rivolo di sudore freddo gli scorse lungo la schiena. Stava ancora aspettando il momento propizio quando Kamal si spostò da un lato. Angelo trasse un profondo respiro. 'Polizia! Fermo! La città è salva. Si conclude così, con uno scenario da telefilm, il rischio nucleare alla città di New York.

La minaccia atomica alla città di New York è uno dei principali leitmotiv anche del film *Obiettivo mortale*, girato da Richard Brooks nel 1982. La pellicola, splendidamente interpretata da Sean Connery, ripropone molti dei riferimenti narrativi de *Il quinto cavaliere*. Anche qui le parti in gioco sono la presidenza USA, il governo israeliano, terroristi e sceicchi arabi. Ma nel film di Brooks la vicenda assume con-

torni molto più “politici” traendo origine dai tentativi destabilizzanti della CIA in medio oriente che, agli ordini della dirigenza USA, lavora per scatenare la terza guerra mondiale. Anche in *Obiettivo mortale* la lotta contro il tempo per localizzare le bombe atomiche che minacciano la Grande Mela giunge al successo all’ultimo momento. Ma la CIA e il Presidente hanno ottenuto egualmente il loro scopo: persuadere il popolo degli Stati Uniti che la guerra è inevitabile. E infatti scoppia fra la generale soddisfazione. Il reporter, figura centrale del film, non può far niente per sottrarsi al suo destino, ed è, ineluttabilmente, al suo posto di “combattimento” con la cinepresa in pugno. Sempre ambientato nella Grande Mela, ma di genere futuribile-apocalittico, è invece il cult *1997: fuga da New York* di John Carpenter. Uscito nelle sale americane nell’agosto del 1981 e in quelle italiane qualche mese più tardi, il film immagina, non senza un autentico realismo anticipatorio, il dirottamento dell’aereo presidenziale ad opera di alcuni terroristi con l’intenzione di far schiantare il velivolo contro uno dei grattacieli di New York. È il 1997, 9 anni dopo la trasformazione di Manhattan in una gigantesca prigione di massima sicurezza, in un’America scossa da tassi di criminalità intollerabili. L’attacco terroristico avviene proprio in occasione del trasferimento di Jena Plinskii, un detenuto di Manhattan. Il Segretario di Stato mette in salvo il Presidente su una capsula di salvataggio, espulsa prima dell’esplosione del velivolo. Del Presidente nessuna traccia. Viene rapito dai carcerati che non hanno nessuna intenzione di liberarlo pacificamente, minacciando la sua vita. L’unica soluzione è servirsi di un infiltrato, Jena Plinskii, un pluridecorato in fatto di reati e reduce di guerra. Ha solo 24 ore per liberare il presidente, in cambio del quale gli è stata promessa la libertà, ma dovrà farlo in fretta, l’uomo è in possesso di un nastro con i segreti della fissione nucleare, e in caso di ripensamenti, sarà destinato alla morte, visto che gli è stato iniettato un siero capace di ucciderlo in 24 ore appunto. Di evidente ispirazione carpenteriana, è il film italiano di Sergio Martino, del 1983 *Dopo la caduta di New York*. Nella pellicola, Parsifal, si aggira solitario in una New York post-apocalittica, devastata, un triste cumulo di macerie, barbaramente colpita e tormentata da soldati armati di balestra e raggi laser, alla ricerca dell’unica donna della terra, in grado di procreare poiché non ancora colpita e contaminata dalle radiazioni, che potrebbe contribuire a ripopolare l’umanità sterminata da ripetute guerre nucleari. L’incontro di Parsifal con i mutanti (i contaminati) e con gli Eurac è piuttosto prevedibile, così come il finale. È

chiaro il rimando a Carpenter, presente in tutti i film successivi a 1997: *Fuga da New York*, solo lui poteva immaginare una New York rarefatta e disabitata, ridotta a mega carcere di sicurezza.

Sono invece sovietiche e cinesi le città minacciate di bombardamento nucleare nel romanzo *Ultimi bagliori di un crepuscolo* (Wager, 1971), da cui Robert Aldrich ha tratto nel 1977 l'omonimo film. Il libro, scritto da Walter Wager nel 1971, racconta un singolare caso di sabotaggio atomico messo in atto da un gruppo di uomini disperati. I cinque non hanno veramente nulla da perdere, aspettano infatti l'esecuzione nel braccio della morte del penitenziario di Helena. Decidono di compiere l'impossibile. Evadono e conquistano Vipera tre, una delle imprevedibili basi atomiche del Pentagono. Al Presidente degli Stati Uniti, in corsa per la rielezione alla casa Bianca, perviene quindi la loro singolare richiesta: 5 milioni di dollari, un aereo e il Presidente stesso come ostaggio. Se la risposta sarà negativa Dell, ex maggiore del SAC, condannato a morte per uxoricidio, non esiterà a premere il pulsante. Alla casa bianca si cercano soluzioni mentre gli equilibri di potere nelle stanze austere del Cremlino si incrinano e qualcuno pensa a un colpo di mano. Il mondo sembra scivolare verso la terza guerra mondiale. Ma i barlumi di ragione che ancora si agitano nella mente degli evasi riescono ad aver ragione della loro insensatezza. Nel film, la cui struttura narrativa è alquanto diversificata rispetto al libro, gli evasi chiedono al presidente anche la pubblicazione di alcuni documenti segreti sulla guerra del Vietnam, elemento questo che rafforza la sua valenza sociale. In entrambi i casi ci troviamo di fronte un insolito thriller che associa al monito sui pericoli delle armi atomiche la sua perorazione per un modo più umano di governare. Ma Aldrich aveva già da molti anni detto la sua sui nuovi pericoli dell'età atomica. In *Un bacio e una pistola girato nel lontano 1955* aveva narrato proprio un complesso intrigo che si svolge intorno a un contenitore di materiale radioattivo ricercato da agenti segreti. Fughe, rapimenti ed assassini, costellano i movimenti di questa misteriosa scatola, ma quando Lily, che ha ucciso per impossessarsene finalmente la apre, la reazione nucleare si scatena inarrestabile. E mentre dalla casa si solleva la micidiale nuvola a forma di fungo il pubblico comprende che tutte le azioni "dure" del racconto conducevano proprio a questo epilogo di violenza e distruttività assoluta. La vicenda del film che all'inizio sembra solo mostrare intrighi e complotti della malavita si rivela presto un serio avvertimento sul rischio che dei criminali possano venire in possesso di

materiale atomico. E l'ignoranza che essi rivelano intorno alle caratteristiche ed ai pericoli racchiusi in queste sostanze e la metafora con cui Aldrich sottolinea l'eventualità che una stessa ignoranza, un'identica irresponsabilità, possa su un piano ed una scala diversa, provocare il disastro.

2.6 *Dalle Guerre Stellari alla catastrofe salvifica*

Meteor, pubblicato nel 1979 da Edmund H. Nort e Franklin Coen, è una vera e propria celebrazione della coesistenza pacifica. L'apoteosi della distensione internazionale (Nort, Coen, 1980).

Ma questo non è l'unico e forse neppure il principale motivo di interesse del romanzo, di cui è stata realizzata anche una fortunata versione cinematografica.

Ci sono almeno altri due aspetti che conferiscono a quest'opera una notevole importanza all'interno del nostro ragionamento. Il primo è costituito dal fatto che in essa si produce un singolare rovesciamento in virtù del quale un dispositivo deliberatamente predisposto a una funzione distruttiva, assume invece una connotazione salvifica. Il secondo è che fra le due differenti dimensioni catastrofiche, quella cosmica, quella tecnologica, così come le abbiamo definite in un'altra parte di questo lavoro, si produce un singolare processo di compenetrazione. Il libro immagina che in seguito al passaggio di una enorme cometa nella fascia degli asteroidi del nostro sistema solare, un meteorite di grosse dimensioni fuoriesca dalla sua orbita per immettersi a velocità spaventosa sulla traiettoria del nostro pianeta. L'impatto del corpo celeste con la terra sembra inevitabile. Per l'umanità si prospetta la fine. Ma la "fortuna" vuole che le due maggiori superpotenze abbiano segretamente entrambe messo in orbita una batteria di missili atomici rispettivamente puntati sul territorio degli avversari. Se si vuole mettere in atto l'ultimo tentativo di salvare la terra è necessario che le due potenze si accordino per lanciare entrambe questi missili contro il meteorite sperando di modificarne la direzione. I leader e gli scienziati dei due paesi dovranno faticare non poco per superare le resistenze dei "falchi" delle due parti che si oppongono a qualsiasi ipotesi di cooperazione anche in un momento così grave. Ma alla fine il tentativo va in porto. E mentre alcuni piccoli frammenti dell'asteroide raggiungono la terra distruggendo New York, Hong Kong, una regione sibe-

riana e alcune località alpine, le due salve di missili di enorme potenza vengono scagliate contro il meteorite che modificando la sua traiettoria evita l'impatto col nostro pianeta; risparmiando alla terra il tragico destino assegnatogli negli anni '30 da Abel Gance, in uno storico film naturalmente intitolato *La fine del mondo*.

Dicevamo della coesistenza pacifica. E infatti le sequenze lungamente riproposte in *Meteor* della formazione di missili con la falce e martello e con la bandiera a stelle e strisce che volano insieme a sventare la minaccia proveniente dallo spazio, sono forse fra le più suggestivamente indicative in questo senso. Suggestivo, su un piano seppur genericamente pacifista, la necessità che gli antagonismi internazionali vengano superati nell'interesse generale dell'umanità. Ma di grandissimo interesse si rivela il fatto che le due tipologie apocalittiche, quella a carattere "naturale" e quella a carattere "culturale", intorno ai cui differenti aspetti ci siamo più volte soffermati, vengono usate qui in concomitanza. Addirittura l'una agisce contro l'altra, dispiega la sua valenza devastante contro l'Altro potenziale distruttivo. È una vera e propria lotta fra titani: catastrofe tecnologica contra catastrofe cosmica. Inutile aggiungere che l'epilogo di questo conflitto è degno del più classico positivismo ottocentesco, esso potrebbe, però, essere comodamente condiviso anche in vaste aree della moderna cultura di sinistra nella misura in cui prefigura esattamente la possibilità di esplicitare quell'uso della macchina di tipo progressivo richiamato a più riprese nel dibattito marxista. E la macchina in questione somiglia terribilmente a quelle guerre stellari che da qualche anno tengono col fiato sospeso l'umanità. Anzi, in *Meteor*, il dispositivo assume proprio la funzione e la connotazione che "potrebbe" essere più omogenea alla sua definizione, quella cioè di scudo spaziale. Uno strumento di difesa nello spazio preposto a difendere il nostro pianeta da eventuali minacce cosmiche. *Meteor* non è l'unico esempio in ambito di fiction nel quale la bomba venga immaginata come strumento di salvezza, un altro reperto che si presta, fatte le dovute differenze, a un'analoga chiave di lettura è il romanzo *H su Los Angeles* di Robert Moore Williams. Una funzione "salvifica", ma di tipo molto particolare, l'atomica svolge anche nel romanzo *Morte dell'erba* (Cfr. Christopher, 1967), l'autore inglese ipotizza addirittura che in caso di gravissima carestia, il governo britannico possa decidere lo sterminio atomico di tutti gli abitanti dei maggiori agglomerati urbani del Regno Unito. Le pagine iniziali del racconto mostrano Tom Watkins, il protagonista, intento a siste-

mare la sua auto nel parcheggio, quando una vampata di luce accecante illumina violentemente il cielo. «Il bagliore era forse sopra Pasadena, o sulla parte bassa di Los Angeles. Aveva una luminosità molto più intensa di quella del sole, ma era difficile calcolarne la distanza» (Moore, 1977, p. 51).

Quest'immagine sorprendente e inattesa era il bagliore di una deflagrazione nucleare. Alla prima esplosione seguì un'altra, e poi un'altra ancora. Ai pochi abitanti superstiti della città non ci volle molto per rendersi conto che erano sottoposti a un bombardamento atomico in piena regola. Anzi quelle che scoppiavano sulle loro teste erano potenti bombe all'idrogeno. In un primo momento pensarono che c'era un sottomarino russo che lanciava missili dalla baia, ma quando gli scampati in fuga verso la periferia di Los Angeles trovarono il territorio della città recintato e i militari pronti a sparare su chiunque provasse a superare il recinto capirono la tragica verità. Era l'aviazione degli Stati Uniti che stava sganciando bombe H su Los Angeles⁴. Co-

⁴ Nel romanzo di Kurt Vonnegut, autore famoso per aver mirabilmente raccontato l'*inutile* orrore del bombardamento di Dresda in quel gioiello non solo letterario che è *Mattatoio n. 5*, è invece una bomba a neutroni che esplose sulla piccola cittadina di Midland City, lasciandola completamente intatta, priva soltanto dei suoi abitanti (Cfr. Vonnegut, 1984). Le autorità parlano di incidente, di un ordigno scoppiato a bordo di un camion durante il trasporto. Ma un eminente scienziato ha fatto dei calcoli scoprendo che la bomba è esplosa a una certa altezza dal suolo, quindi non poteva trovarsi su un camion, ma è piovuta dal cielo. Chi può aver compiuto un gesto così criminale? «Il complesso militare-industriale? I Rockefeller? Le multinazionali? La CIA? La mafia?» (Ibidem, p. 203). I protagonisti del romanzo di Vonnegut si abbandonano alle più azzardate ipotesi, c'è chi si dice convinto che il governo intende ripristinare la schiavitù per contrastare la concorrenza spietata dei paesi a basso di costo di manodopera e che la bomba a neutroni è servita a liberare alloggi per migliaia di lavoratori di colore che stanno per arrivare, e chi pensa semplicemente a un tragico esperimento: «La mia ipotesi azzardata è che il governo americano doveva appurare, con certezza, se davvero la bomba a neutroni fosse innocua come si supponeva. Quindi ne fece deflagrare una in una piccola città, di cui a nessuno importava niente, dove la popolazione non è poi che facesse gran che della sua vita in fin dei conti, dove le imprese andavano fallendo o trasferendosi altrove. Il nostro governo non poteva mica collaudare la bomba su una città straniera, dopotutto, senza correre il rischio di scatenare la terza guerra mondiale» (Ibidem p. 205). Anche in Vonnegut, come si vede, la bomba è il tassello narrativo intorno a cui si costruisce, con ironia e distacco, una scrittura sempre attenta a interpretare i simboli tragici della contemporaneità, e, perché no, a giudicare. «Vonnegut non sarà il più grande scrittore americano del giorno d'oggi, – ha scritto molto pertinentemente Beniamino Placido – ma è il primo scrittore americano del giorno dopo, del dopobomba. Il primo che si sia

me era possibile? Che fossero ammattiti tutti lì alla Casa Bianca o al Pentagono? Oppure...quale minaccia spaventosa per la nazione c'era a Los Angeles per costringere il governo a sterminare l'intera popolazione di quella grande metropoli. Col bombardamento a tappeto della città il governo degli Stati Uniti stava effettivamente mettendo in atto un drastico, benché inumano, tentativo di salvare la nazione e il pianeta intero dall'invasione di una molecola contagiosa che aggrediva gli organismi umani fino a impadronirsene completamente, fino a trasformarli in creature in suo potere. Nella prima fase del contagio gli uomini colpiti si trascinavano lamentosi con la schiena curva preda di atroci tormenti. Sembravano zombies. Dopo solo una notte, però, erano perfettamente guariti. Ma non erano più uomini.

Da dove era arrivata la molecola? Sicuramente dal mare. Era in quella patina giallastra che da mesi si vedeva sulle spiagge di Los Angeles. Come era nata? Forse un raggio ultravioletto aveva scatenato una terribile trasformazione mutagena nell'oceano, o forse, più probabilmente erano stati gli esperimenti atomici nelle acque marine a scatenare la mutazione. La molecola si era sviluppata ed estesa nel mare fino a che qualche bagnante non ne era rimasto colpito. Ed il governo verificata l'impotenza della medicina ad arrestare il contagio aveva deciso la distruzione di Los Angeles. Il racconto di More Williams, la cui traccia fondamentale richiama molto il motivo di un vecchio film di Don Siegel, *L'invasione degli ultracorpi*, e forse ancor più il recente *La cosa di Carpenter*, è interessante ai fini del nostro ragionamento almeno per due motivi. Il primo è che si configura al pari di *Meteor* come uno di quei rari casi in cui l'atomica viene indicata come un possibile strumento di salvezza della specie da un terribile pericolo, il secondo è nel fatto che questa eventualità viene nello stesso contesto narrativo messa in discussione quando si lascia intendere che potrebbero essere stati proprio gli esperimenti atomici sottomarini ad attivare la mutazione genetica della molecola e quindi scatenare la terribile minaccia. Il racconto costruisce in questo modo una sorta di circolarità, l'atomica si configura insomma come rimedio estremo per una minaccia di cui è essa stessa responsabile. Data questa circolarità narrativa il racconto non poteva risolversi che all'esterno di essa, infatti è un eroi-

assunto il compito di dire esplicitamente, brutalmente, che il mondo è cambiato (in peggio – occorre dirlo? – e forse irreversibilmente) dopo quello che è accaduto il 6 agosto 1945: il bombardamento di Hiroshima» (Cfr. Placido, 1984).

co scienziato a trovare la soluzione valida del problema, un vaccino. Come quello che i laboratori batteriologici di tutto il mondo stanno disperatamente cercando per arginare quel vero e proprio flagello planetario che è l'AIDS. Ma, se è vero, come sostengono alcuni scienziati, che il virus assassino è sfuggito da uno dei laboratori di quelle ricerche batteriologiche che le superpotenze conducono a fini militari, anche in questo contesto, così tragicamente partecipe della realtà contemporanea, è possibile individuare una dimensione di circolarità. Anche in questo caso, insomma, non ci troveremo di fronte a una minaccia di origine "naturale" a cui la tecnologia e la scienza devono porre rimedio, quanto piuttosto a un pericolo attivato esattamente dall'interno di quell'universo tecnico-scientifico oggi impegnato a individuare le possibilità e gli strumenti per controllarlo. Per fortuna nessuno ancora ha pensato alla possibilità di sterminare a bombe atomiche contaminati e sieropositivi, ma non bisogna mai disperare.

In ogni modo la consapevolezza della valenza catastrofica insita nei modelli di sviluppo caratteristici della nostra epoca è saldamente insediata nell'immaginario contemporaneo. La fantascienza poi ne ha fatto più volte un suo leitmotiv.

Nel romanzo di John Brunner *Il gregge alza la testa* viene narrata proprio l'allucinante realtà di un futuro prossimo (ormai passato da un pezzo, il 1983) in cui il mondo è preda di un'inarrestabile devastazione ecologica provocata dai modelli produttivi statunitensi. Ed è ancora una volta la catastrofe atomica a venire in soccorso della specie, infatti, per salvare il pianeta gli USA non esiteranno a sottoporsi al martirio suicidandosi in un terrificante olocausto nucleare (Brunner, 1975).

Il tema della catastrofe salvifica viene ripreso persino da Italo Svevo nelle ultime splendide pagine de *La coscienza di Zeno* (1923):

«Forse traverso una catastrofe inaudita prodotta dagli ordigni ritorneremo alla salute. Quando i gas velenosi non basteranno più, un uomo fatto come tutti gli altri, nel segreto di una stanza di questo mondo, inventerà un esplosivo incomparabile, in confronto al quale gli esplosivi attualmente esistenti saranno considerati quali innocui giocattoli. Ed un altro uomo fatto anche lui come tutti gli altri, ma degli altri un po' più ammalato, ruberà tale esplosivo e si arrampicherà al centro della terra per porlo nel punto ove il suo effetto potrà essere il massimo. Ci sarà un'esplosione enorme che nessuno udrà e la terra ritornata alla forma di nebulosa errerà nei cieli priva di parassiti e di malattie» (Svevo, 1923, pp. 442-443).

2.7 Medioevo e Rinascimento

Bisogna scegliere il medioevo di cui si sogna, dice Umberto Eco (Eco, 1984). Ed è comprensibile, che di fronte al vero e proprio dilagare, nella cultura e nell'immaginario contemporaneo, di reminescenze medioevali, il semiologo si domandi tali operazioni culturali a cosa si riferiscano effettivamente. «A questo punto ci si può legittimamente chiedere a quale medioevo si pensa quando si parla di neomedioevo, di ritorno al medioevo e di moda medievale. Perché è chiaro che ogni volta si tratta e si tratterà di qualche cosa di diverso, talora auspicabile, talora innocuo, come è innocua la letteratura, purché fatta dai minori, talora insidioso e pericoloso. E occorrerà essere molto chiari nel dire a chiare lettere a cosa si allude quando si celebra un ritorno al medioevo» (Eco, 1984, p. 9). Le considerazioni di Eco assumono una pregnanza e un interesse particolare all'interno della nostra riflessione, poiché la rappresentazione esplicita o indiretta di un contesto genericamente neomedievale, è molto ricorrente in numerosi segmenti di produzione culturale, non solo "minore", variamente connotati in senso catastrofico e, segnatamente, riferiti alla realtà del dopobomba. Certo, si tratta in molti casi di un medioevo usato come "maniera e pretesto", quale universo mitologico, cioè, entro cui rivivono figure e oggetti della contemporaneità. E non sono rare neppure le occasioni in cui tale contesto epocale viene sfruttato ai fini di una "rivisitazione ironica" per via della quale «Si torna all'immaginario di un'epoca passata, vista appunto come passata e irriproducibile, per ironizzare sui nostri sogni e su quello che non siamo più...» (Eco, 1984, p. 8). Ma dei nove modelli indicati da Eco nella sua tipologia quello a cui è riferibile con maggior frequenza il medioevo post-atomico è, abbastanza probabilmente, quello del «luogo barbarico terra vergine di sentimenti elementari, epoca e paesaggio al di fuori di ogni legge» (Eco, 1984, p. 8).

Un medioevo scelto "in quanto spazio buio, dark ages per eccellenza". Anche se non sempre, come Eco invece ritiene, "in quel buio si desidera vedere una luce 'altra'". Questa aspirazione è certamente presente, però, nel medioevo che Robert Clouse ha mostrato in un suo film del 1975 intitolato *Gli avventurieri del pianeta terra*. La pellicola è ambientata nel 2012, in un mondo che una devastante esplosione atomica ha ricacciato indietro nel tempo, verso una condizione di primitiva selvatichezza. Lo spazio che simboleggia questa regressione è quello di New York. Tutte le conquiste raggiunte dal sapere tecnico scientifi-

co si sono praticamente perdute, scomparsi vantaggi e le comodità del mondo civile e progredito, perfino l'acqua e il cibo sono diventati beni di lusso di cui godono pochi individui, temerari e violenti, che riescono ad assicurarsi in una selvaggia lotta di tutti contro tutti per la sopravvivenza.

Dissolta ogni parvenza di ordinamento sociale i superstiti si organizzano in piccole comunità chiuse ed autosufficienti, refrattarie ad ogni legame con l'esterno. In assenza di moderne ed estese dinamiche di scambio l'economia regredisce a uno stadio di funzionamento elementare e perfino le dimore dove si sono rifugiati i gruppi superstiti assumono sembianze vagamente prossime al castello, rudimentalmente difeso dai prevedibili attacchi esterni. Eppure, il "barone", anziano pacifista a capo di un piccolo gruppo, non ha rinunciato al sogno di una possibile rinascita. Egli vuole fare della sua comunità un baluardo contro la barbarie, dove siano conservate le tracce della passata grandezza dell'uomo. Il compito di difendere la praticabilità di tale progetto sarà affidato a un guerriero; questi, conducendo con sé la figlia del barone, dalla quale aspetta un bambino, raggiungerà una piccola isola scampata alla devastazione nucleare e fortunatamente non contaminata dalle radiazioni. Il piccolo drappello di fuggiaschi porta con sé un carico dal valore inestimabile: i semi. Li ha raccolti il protagonista e ne ha studiato le capacità di riproduzione. Forse non tutto è perduto, e un futuro migliore è ancora possibile.

Ma le immagini del nuovo medioevo post-atomico non sempre mostrano l'epilogo moderatamente ottimista del film di Clouse. Nella realtà sociale immaginata nel 1981 da Carpenter nel suo film 1997: fuga da New York, il clima di barbarie è non dissimile da quello di 2002, ma non si intravedono neppure larvamente gli indizi di una possibile rinascita. Lo scenario della narrazione è ancora una volta New York. Anche stavolta il contesto è quello di un catastrofico conflitto mondiale, ma una trattativa di pace è in corso per stipulare almeno una tregua. Nello stato di New York intanto la criminalità ha raggiunto livelli così spaventosamente alti che l'intera isola di Manhattan è stata adibita a carcere di massima sicurezza nella quale circa tre milioni di persone sono condannate alla prigione a vita. Un mondo di reietti dove l'unica legge è quella del più forte. E il più forte è Duke il "Presidente" nero di Manhattan che possiede le uniche automobili della città e esercita il suo incontrastato dominio su una spaventosa teoria di relitti umani. Vi è destinato anche Jena, ex eroe di guerra, decorato per le sue missioni

aeree su Leningrado e in Siberia, successivamente convertitosi all'arte della rapina. Ma l'aereo del Presidente, in volo verso il summit di pace con le altre due superpotenze, precipita proprio sull'isola penitenziario. Solo Jena è capace di atterrare sui grattacieli e quindi è l'unico che può liberare il Presidente preso in ostaggio dai reclusi e salvare l'umanità. Ci riuscirà, ma quando il Presidente, mentre pronuncia in diretta il suo discorso, infila nel registratore la cassetta che dovrebbe contenere il contributo americano alla trattativa di pace ne escono solo degli allegri motivetti anni '50. La registrazione originale è nelle mani di Jena che non esita a buttarla via, segnando, assieme al suo, l'infausto destino del mondo.

Quale sia questo destino ce lo mostra con notevole dovizia di particolari la trilogia cinematografica realizzata fra il 1979 e il 1985 da George Miller e George Ogilvie. Nel primo film, *Mad Max*, l'universo mondo sopravvissuto a un'implicita apocalisse atomica vive lo scatenarsi dei suoi violenti conflitti su un territorio arso e inospitale: il deserto. Qui esplodono con tutta la loro forza le contraddizioni scaturite negli spazi degenerati della metropoli. In *Interceptor*, invece, i segni urbani quasi scompaiono, e gli inseguimenti, i duelli, le lotte, hanno come fondamentale palcoscenico la piatta uniformità delle distese polverose. Ma nel terzo episodio della saga, *Mad Max – Oltre la sfera del tuono*, alla secca orizzontalità del movimento di *Mad Max II* fa riscontro una nuova e forse impreveduta esibizione di verticalità. Di nuovo assistiamo alla presenza di architetture, di forme e artefatti umani, ma quel che viene mostrato non è un territorio nel quale si produce la rinascita, si strutturano nuove ipotesi di civilizzazione. È ancora il deserto, che cerca nella verticalità delle architetture umane nuove occasioni per affermare i suoi significati, altri spazi per amplificare la sua presenza.

«Il deserto ormai coincide col mondo, con la sua quotidianità», ed è la metropoli post-atomica che si affaccia nel finale il nuovo territorio alieno, la nuova frontiera. Forse quello di 1997 e di *Mad Max* è lo scenario più adatto ad essere agito da quel “nuovo soggetto emergente” del dopobomba che è stato oppurtamente battezzato rocker apocalittico (Cfr. Bruno, 1983).

Chi è? Non si può sbagliare, si tratta di quella violenta figura di punk post-atomico dagli abiti logori e lo sguardo allucinato di cui il cantante Scialpi ha celebrato, alla metà degli anni '80, i fasti sub-metropolitani (“siamo rinchiusi qui sotto la metropoli dentro un metrò che non parte mai”) ad uso e consumo del videopopolo italiota. Ma

come Luigi Bruno ha suggestivamente mostrato, questo personaggio, l'ultimo guerriero, non appartiene solo alla memoria dei video-clip, è il caso di riportare qui un ampio passo del suo articolo: "Coraggio! Il mondo è finito. 'The ice age is coming. The sun is zooming in. Engines stop running and wheat is growing thin. A nuclear error, but I have non fear. London is droving, and I live by the river' (The Clash, London Calling, 1979).

Come avete imparato a sopravvivere nelle metropoli osannanti al dio folla ed alla dea morte, così potrete imparare la dura legge della sopravvivenza nelle metropoli in agonia. C'è un ben preciso modello. L'ultimo guerriero. Rude, solitario, un capo per istinto, giubbe di cuoio, barba incolta, abile nel giostrare catene, asce, coltelli, bombe a mano, fucili mitragliatori, laser portatili. Contro di lui nemmeno il reazionario trincerato in casa con le sue figlie, armato fino ai denti e conoscitore profondo della bibbia, può nulla. È lui: il blouson-noir, l'Hell's Angel, il coatto violento e sadico, il re al quale cederemo questa terra moribonda e che la accompagnerà nel delirio, nel coma finale (Cfr. Yarbro, 1979; Ballinger, Clouse, 1979).

Forse bisognerebbe allenarsi fin da adesso. Riscoprire la potenza del rocker apocalittico. Il suo dominio si estenderà senza eccezioni su tutta la terra, sia nelle zone metropolitane sia in quelle intermedie e desertiche. Nelle prime, dopo aver trascorso gli ultimi anni di vita della civiltà nel buio rifugio dei bassifondi e dei livelli inferiori, scorrazza lungo le linee scheletriche della metropolitana e lungo i viali costellati di rampicanti travi, distorte e carbonizzate. Nelle seconde conduce la propria guerra alla vita dal sellino del rombante chopper, masticando mescalina, una fascia sulla fronte. Novello Easy Rider. Angelo e demone. Sulla sua strada timide comunità rifugiate, gruppi vaganti che devono inchinarsi al suo volere. È oramai il padrone indiscusso del mondo (Cfr. Wilson, 1978; Goldin, 1979; Zelazny, 1979).

Povero rocker, fuorilegge e disprezzato, arrestato, picchiato da poliziotti inamidati, egli ha trionfato ed ha vinto in questo mondo di violenza. È sopravvissuto a banchieri e industriali, politici e preti, commercianti e impiegati; e quando essi sono scomparsi con la civiltà, ingoiati da loro stessi, egli ha ereditato la terra e si è innalzato giudice e signore supremo, scintillante e folgorante imperatore del mondo nel giorno della sua fine" (Bruno, 1983).

Ma è pensabile ancora una frontiera dopo l'apocalisse, oppure il mondo di dopo non può che vivere il suo lento e inarrestabile decadi-

mento, verso una condizione sempre più cupa, senza alcuna speranza, senza nessun futuro. Nel suo *Quintet* del 1979 Altman si è guardato bene dall'esplicitare le cause della terribile glaciazione che ha riportato la terra a una condizione selvaggia e inospitale. Dalle immagini possiamo solo dedurre che essa si è prodotta abbastanza repentinamente. Troppo recenti, (datano qualche anno, qualche decennio tutt'al più) sono, infatti, le tracce della civiltà che essa ha praticamente dissolto. La glaciazione di *Quintet* non appare come il risultato di un graduale e progressivo mutamento nelle condizioni ambientali del pianeta, scandito sull'onda di lunghi cicli epocali, come immaginiamo debba essere per una glaciazione "naturale". E perché mai le donne siano diventate sterili è ancor meno chiaro, non ci risulta affatto che il freddo comprometta la fertilità. La radiazione sì. E infatti la glaciazione di *Quintet* somiglia terribilmente a quell'inverno nucleare di cui parlano gli scienziati a proposito delle conseguenze ambientali di una guerra atomica. E in ogni caso il film si presta troppo bene a questa ipotesi di lettura perché vi si possa rinunciare. Gli scenari apocalittici, il sentimento catastrofico, che Altman ha così crudamente mostrati in questo lavoro, benché abbiano riscosso una pressoché unanime svalutazione in ambito critico, si rivelano probabilmente fra le espressioni più lucide di quella fantascienza sociologica così tipica della produzione culturale americana (Fabozzi, 1982, p. 182).

Il contesto di *Quintet* è "violentemente" neomedievale. Lo sono le condizioni di esistenza: scarsità di risorse, malattie; lo è lo spirito del tempo: paura, superstizione; lo sono i residui brandelli di struttura sociale: chiusa, monastica. Soprattutto è neomedievale l'ambientazione: le vesti, le strade, il pugnale. E ai sopravvissuti manca perfino il legno per scaldarsi poiché quel po' che riescono a trovarne lo "trattano" per renderlo commestibile.

Quintet è un gioco. Da tavolo, diremmo noi. Ci si muove intorno a un pentagono tirando i dadi. Giocano in cinque, e chi vince deve svolgere l'ultimo combattimento col sesto giocatore, esterno (e partecipa) al gioco fino alla fine. La posta in gioco è la vita. Ma *Quintet* è anche lo schema sul quale è strutturata l'intera organizzazione della città prima della catastrofe, come risulta dalle mappe disegnate sui ruderi di cristallo di quello che una volta era il cervello politico e amministrativo della comunità. Pentagonale era la sua struttura urbana, pentagonale lo schema dell'archivio anagrafico cittadino. E un pentagono è la figura geometrica attorno alla quale i sopravvissuti si giocano la vita e la

morte. Certo, la pellicola ha una cadenza abbastanza pesante e non è molto ricca di tradizionali dispositivi spettacolari, ma probabilmente è questa inaccettabile analogia che ha segnato il destino del film in ambito critico. Una similitudine per via della quale sembra quasi che la violenza mortale del gioco post-catastrofico sia soltanto la forma esplicita della logica che informa l'attuale gioco sociale. Forse è proprio ciò che Altman voleva dire, e con ogni probabilità è esattamente questo che non gli è stato perdonato. «Solo un sistema dinamico di questo tipo» ha scritto Alberto Abruzzese «legittima questa progressione altrettanto dinamica di regole. L'importante sta nel convincersi che non è la regola, la norma, la legge, il limite, il controllo, a produrre sviluppo e rapporti sociali, ma la trasgressione delle regole, delle norme, delle leggi, dei limiti e del controllo. Non servono quindi forme concluse, ma il flusso continuo del loro frantumarsi, il piacere di essere trasgredite, abbandonate appena riconosciute. Tutto torna solo se accettiamo *Quintet* come immagine dell'immediato presente: territorio post-metropolitano» (Cfr. Abruzzese, 1981, p. 47).

Di gran lunga differente, rispetto a *Quintet*, il trattamento che pubblico e critica avevano riservato a Edgar Pangborn e al suo *Davy l'eretico* (1977). Finalista al premio Hugo nel 1965, il romanzo ha goduto negli anni successivi di un costante successo fra i lettori, e il suo editore statunitense ha prodotto ristampe al ritmo di una ogni tre o quattro anni. Anche in Italia Davy ha un suo seguito nutrito ed appassionato di estimatori e fra gli esperti ve n'è più di uno che lo considera un vero e proprio capolavoro. Ma noi preferiamo fondare sulle sensazioni scatenate dalla lettura. Che sono purtroppo simili a quelle che ha provato Sadoul: è una lettura noiosa.

«A mio parere – ha scritto Sadoul – hanno fatto presa sul lettore l'aspetto sessuale della storia e i passaggi dallo stile poetico al linguaggio volgare. Personalmente trovo Pangborn noioso» (Cfr. Sadoul, 1975, p. 256).

La storia è quella di un ragazzo Davy che diventa uomo nel corso di un lungo peregrinare fra le città stato della costa orientale americana. L'ambientazione è quella di una società neomedievale sorta dopo un conflitto atomico che quattrocento anni prima ha annientato la civiltà. Un mondo in cui cultura e sapere sono regredite a una religiosità arcaica, che nega ogni forma di piacere e impone un ascetismo misticheggiante. In quel che resta della Nuova Inghilterra non esiste alcun modello sociale prevalente. Una città può essere in preda a una spietata-

ta dittatura, un'altra può essere organizzata sulla base del più tribale primitivismo. La maturità di Davy è scandita sulla graduale presa di coscienza della realtà in cui vive e sulla sua aspirazione al raggiungimento di una purezza che sola può permettere l'approdo a un mondo più giusto. L'universo narrativo di Davy, in sostanza, ci pare non giungere troppo al di là di una generica e semplicistica tensione umanitaria, espressa peraltro attraverso stilemi letterari non forniti di elevato potere di seduzione.

Ben altro è il grado di fascinazione capace di esercitare un'opera come *Un cantico per Leibowitz*, di Walter Miller Jr. cui è stato subito attribuito nel 1960 un meritatissimo premio Hugo. Il libro è il massimo esempio di fantascienza cattolica, ma le qualità dell'opera vanno ben al di là dei caratteri espliciti del suo impianto ideologico. Il medioevo post-atomico di Miller, narrato mediante i canoni più seducenti del "realismo" fantascientifico, è un mondo spopolato e arcaico in cui i discendenti dei sopravvissuti all'olocausto nucleare hanno rifiutato in toto ogni forma di cultura e conoscenza. È la chiesa, attraverso i suoi ordini monastici ad assumersi il compito di conservare i frammenti del passato sapere e tramandarli in attesa che l'umanità, divenuta degna, possa di nuovo interpretare, ma in positivo, quella scienza che perversamente adoperata portò alla catastrofe. La prima parte del libro è la storia di Francis, un umile frate che trova in un rifugio antiatomico alcuni disegni di circuiti elettrici firmati dal loro disegnatore: Leibowitz. Da quel giorno la sua vita è scandita dall'obiettivo di dimostrare l'autenticità dei documenti, le reliquie del santo, al fine di ottenere dal Papa di Nuova Roma la canonizzazione di colui che è ritenuto il fondatore del loro ordine monastico. Molti secoli dopo all'interno della chiesa ferve di nuovo il dibattito sull'opportunità o meno di dare libero corso all'evoluzione della scienza e metterla al servizio della società. Nell'anno del signore 3781, l'umanità ha di nuovo raggiunto tutte le tappe della conoscenza tecnico-scientifica e somiglia molto al mondo dei nostri giorni. Ed è un'altra volta sull'orlo di un conflitto atomico. Nulla servirà a scongiurarlo, e per i pochi superstiti contaminati dalle radiazioni restano solo i "campi di misericordia" dove viene praticata legalmente l'eutanasia, nonostante l'opposizione della chiesa. *Quo peregrinatur* è il nome della missione spaziale che porta un drappello di prelati fuori dal nostro sistema solare a perpetuare la specie umana e i suoi valori cristiani su qualche altro pianeta.

L'intreccio narrativo costruito da Miller si rivela enormemente più

articolato e complesso di quanto non sia possibile indicare qui. Ma i dispositivi letterari con cui riesce a rendere, pur nella simultaneità dei passaggi, la transizione da un'epoca all'altra sono di grandissimo interesse letterario. La capacità con la quale riesce a riprodurre nel contesto della storia la classicità di alcune domande senza tempo sul rapporto fra scienza e politica, conoscenza e religione, soggettività e mondo, pongono senz'altro quest'opera in un posto di primo piano fra le produzioni del suo genere. L'epilogo del racconto non si sottrae al proposito di affermare ancora la possibilità della speranza, ma ciò non corrisponde a un generico spirito ottimistico. La similitudine che l'autore stabilisce fra le condizioni cui inevitabilmente approda ogni tappa epocale sembra mostrare una singolare commistione fra la concezione ciclica del corso storico e l'idea deterministica di esso tipica della filosofia cristiana. Il risultato è una sorta di determinismo progressivo. E l'astronave che parte per colonizzare l'ignoto prefigura esattamente l'inizio del nuovo ciclo, e dal punto di partenza più avanzato. Tecnicamente avanzato è anche lo scenario della metropoli post-atomica mostrato da Michael Anderson nel suo film *La fuga di Logan* del 1975. Che si tratti di una città del dopobomba il film non lo dice ma ciò è desumibile abbastanza facilmente da alcuni particolari. Essa è ermeticamente isolata dall'esterno, è completamente autosufficiente, ed ha istituito al suo interno delle norme comprensibili soltanto nell'ambito di un mondo per cui è difficile espandersi. La nostra opinione è che si tratti di un rifugio divenuto nel corso dei secoli una città. Qui nessuno può sfuggire al suo destino, che è quello di morire all'età di trent'anni. E quando nel palmo della mano la luce comincia a lampeggiare vuol dire che il momento è giunto. La popolazione della città è composta unicamente da giovani e nessuno di essi immagina che sia possibile invecchiare. Si mormora di qualcuno riuscito a fuggire ed a rifugiarsi in un luogo esterno chiamato "santuario", ma nessuno sa cosa sia, né dove si trovi. Logan però riuscirà a scappare all'esterno della città e fra le rovine di Washington troverà un vecchio. È la prova che esibirà agli abitanti della città che all'esterno si può vivere ed anche invecchiare ed è la prova per noi che di un racconto del dopobomba si tratta. Una volta messo in moto il meccanismo è difficile fermarlo, sembra dire il film di Anderson. Una volta entrati nel "sistema" – cioè – è difficile uscirne, come risulta anche da una splendida opera di Daniel Drode apparsa nel lontano 1959. Il romanzo, intitolato *Superficie del pianeta*, è un valido esempio di operazione letteraria polivalente, costruita ri-

nunciando quasi completamente ai canoni tradizionali dell'avventura in favore di una metodologia narrativa che sfrutta a piene mani linguistica e filosofia, semantica ed epistemologia. Un'opera per alcuni versi difficile, ma che conserva quasi intatto il suo fascino (Drode, 1972). Il protagonista del racconto ha sempre vissuto all'interno del "sistema", convinto che è il sistema stesso a produrre esseri umani. Scopre invece che il metodo di riproduzione dei bambini non è affatto artificiale, come il sistema avrebbe potuto fare, ma viene usato del naturale seme umano. Perché? «La ragione di tutto ciò risultava subito chiara: non si voleva un essere artificiale, si voleva conservare una quintessenza umana e non umanoide» (Drode, 1972, p. 131). Ma perché il "sistema" invece di puntare alla costruzione di una creatura perfetta, come avrebbe dovuto essere nella sua logica, continua a perpetuare le tare e gli errori atavici di un determinato patrimonio genetico? Evidentemente il sistema è stato costruito da uomini, solo successivamente ha acquistato una sua intelligenza e una sua autonomia.

«Il sistema era previsto in origine come provvisorio, al solo scopo di preservare intatti dei campioni della razza, proteggendoli dalla radioattività esterna, fino al momento in cui si fosse abbassata a un grado sufficiente a permettere la risalita degli uomini in superficie. L'attesa poteva durare molte generazioni, il sistema era previsto appunto per questo. E invece cos'è accaduto? Non sono mai più risaliti. Essendosi prolungato oltre il normale il funzionamento dell'organismo sotterraneo. Il chiaro disegno del costruttore era stato mostruosamente superato» (Drode, 1972, p. 131).

Nel romanzo di Drode ottimismo e pessimismo, speranza e passività, interrogazione e rifiuto si confondono costantemente, quasi che il valore tendesse sempre a rinunciare alle sue prerogative in favore della letteratura. Esso invece si colloca di nuovo in una posizione di primo piano nella *Storia della terza guerra mondiale* pubblicata da Vittorio Silvestrini nel 1982 (Silvestrini, 1982).

Il racconto è ambientato nel 2415 d.C. ed è fra gli esempi meno contraddittori di rinascimento post-atomico. Il conflitto nucleare si è svolto ben 4 secoli prima lasciando in vita solo un abitante su diecimila di quelli che popolavano alla fine del XX secolo il pianeta. Ma i discendenti di quelle ridotte turbe di superstiti vivono in un mondo completamente cambiato. Fra gli uomini si è finalmente prodotta quella complessiva rivoluzione culturale auspicata da un certo pensiero ecologico. Sulle ceneri dell'età atomica è stata edificata l'era solare, e infatti, dalla luce della

stella a noi più vicina, gli uomini del secolo XXV traggono tutta l'energia necessaria alla vita della società. La violenza è praticamente sconosciuta fra i 400 milioni di individui che popolano la terra e la loro completa esistenza si svolge all'insegna della solidarietà e del rispetto per l'ambiente naturale. Questo non significa che il mondo immaginato da Silvestrini sia organizzato su basi primitive, o sfrutti esclusivamente "tecnologie conviviali", ma semplicemente che fra le tecniche possibili viene fatta una costante selezione. Sul piano della scienza telematica infatti gli uomini dell'era solare hanno raggiunto traguardi anche superiori a quelli della passata civiltà, e se solo lo volessero i popoli terrestri potrebbero produrre armi anche più distruttive di quelle dell'era atomica. Ma le rivalità che pure esistono fra alcune popolazioni della terra sono ben lontane dal raggiungere il grado di tensione che aveva caratterizzato la storia dell'umanità fino al XX secolo. La storia della terza guerra mondiale viene scritta nell'anno 2415 esattamente a scopo istruttivo, per spiegare all'uomo dell'età nuova a quali nefaste conseguenze portò, nell'epoca passata, l'insensatezza e la follia umana.

2.8 *L'eterno ritorno*

"Vedremo soltanto una sfera di fuoco", cantava Francesco Guccini un po' di anni fa. E per secoli e secoli, su una terra oramai deserta, il vento avrebbe lentamente sgretolato le rovine della civiltà passata. E poi? E poi forse sarebbe iniziato un altro ciclo, "di nuovo la terra sarà popolata" scriveva il barbuto cantautore italiano in "Noi non ci saremo", una delle più note fra le canzoni "impegnate" degli anni '60. Ma chi avrebbe abitato la terra di nuovo dopo la distruzione della civiltà umana? Sarebbe cominciato tutto da capo, con un nuovo mondo di uomini, intenti a edificare ancora una società? Oppure, per un ambiguo paradosso, il più grave attentato mai compiuto contro la natura avrebbe sancito proprio, a posteriori, la sua definitiva vittoria mediante l'eliminazione di una propria variabile impazzita: la specie umana? O forse altre creature avrebbero preso sulla terra il posto che era stato dell'homo sapiens? Il cinema, il fumetto, la letteratura di fantascienza, hanno elaborato nel corso degli anni numerose e disparate risposte, soprattutto alla prima e all'ultima domanda. È abbastanza comprensibile, invece, il fatto che nessun autore, a quanto ci risulta, ha mai raccontato la seconda eventualità.

In un altro contesto abbiamo già dimostrato l'essenzialità letteraria, la necessità "tecnica", dei sopravvissuti alla narrazione post-atomica. La funzione esplicita da una serie di creature intelligenti, in un altro genere di racconto del dopobomba, è probabilmente (e preliminarmente) dello stesso ordine. Ma in questo caso vi è anche un altro elemento che va considerato, esso è costituito dal desiderio presumibilmente inconscio di veder perpetuato nei modi di esistenza di altri organismi "intelligenti" il proprio mondo, sublimando in questo modo il personale e collettivo desiderio di continuità. In questo senso si comprende perché, in alcuni reperti narrativi, la mutazione genetica, (o dobbiamo dire l'evoluzione?) indotta dalle radiazioni conferisca ad altri esseri prerogative che erano caratteristiche della specie umana. In questo ambito *Il pianeta delle scimmie*, girato da Franklin J. Schaffner, nel 1967, ispirandosi, abbastanza liberamente, a un romanzo di Pierre Boulle (Boulle, 1975), rappresenta uno dei riferimenti di maggior interesse. Il film racconta la storia di un gruppo di astronauti terrestri che partono per un lungo viaggio spaziale, per approdare, dopo alcuni anni di volo nel cosmo, su uno sconosciuto pianeta. Hanno viaggiato a una velocità molo prossima a quella della luce e in conseguenza della teoria della relatività per il calendario terrestre è trascorso un periodo molto più lungo: 2031 anni. Il pianeta su cui sono sbarcati gli riserverà ben presto le più imprevedibili sorprese. È abitato infatti da una estesa comunità di scimmie intelligenti che hanno costruito una società per molti versi simile al mondo degli uomini. Questi sono invece creature selvagge, prive di linguaggio e intelligenza, che le scimmie uccidono durante le loro battute di caccia, oppure conservano in cattività negli zoo delle loro città. Anche Taylor, il capo della spedizione spaziale terrestre, sarà catturato e portato al laboratorio di alcune scimmie-scienziato per essere sottoposto a certi esperimenti. Ma quando Taylor dimostra di essere dotato di parola e intelligenza, nella comunità scimmiesca si scatena una violentissima controversia di tipo scientifico e teologico. La maggioranza delle scimmie rifiuta la teoria, per la quale esse rappresentano uno stadio evolutivo più avanzato degli umani, sono in pochi cioè ad accettare la tesi che scimmie discendono dagli uomini. E poiché Taylor rappresenta la prova vivente della plausibilità di questa ipotesi, negli avversari di questo inedito genere di evoluzionismo, si fa strada l'idea di sopprimerlo. Dopo molte peripezie Taylor riesce a scappare e per sottrarsi ai suoi inseguitori si dirige verso la zona proibita. Ma quando avrà davanti agli occhi l'immagine inconfon-

dibile e familiare del rudere della statua della libertà capirà con orrore che si trova di nuovo sulla terra. È ripiombato duemila anni dopo sul suo pianeta d'origine, devastato e da una spaventosa guerra atomica e completamente trasformatosi nei secoli successivi.

I più anziani sapienti della comunità scimmiesca conoscevano molto bene quel mistero che Taylor, splendidamente interpretato da Charlton Heston, scopre in maniera così inattesa e sorprendente. E le parole minacciose dei loro sacri antichi testi confermano che l'uomo è stato qualcosa di molto diverso dalle creature animalesche che popolano i giardini zoologici, in quei libri c'è scritto: "guardati dalla bestia uomo poiché egli è l'artiglio del demonio, egli è il solo, fra i primati di Dio, che uccida per passatempo, lussuria, o avidità. Egli uccide il suo fratello per possedere la terra del suo fratello. Non permettere che si moltiplichi perché egli farà il deserto della sua casa e della tua, sfuggilo, ricaccialo nella sua tana nella foresta perché egli è il messaggero della morte". E questo spiega anche le ragioni dell'avversione profonda che il vecchio scienziato Zaius prova nei confronti di Taylor. Non si tratta di dogmatismo religioso come appare nella prima parte del film, e quando Taylor, prima di scoprire la terribile verità, chiede al vecchio scimmione il perché di tanto odio, Zaius finalmente gli risponde senza reticenze. «Perché sei un uomo. Io ho sempre saputo dell'esistenza dell'uomo, e per quanto ne so credo che la sua saggezza cammini pari passo con la sua idiozia e che le passioni guidino il suo cervello e che sia un essere bellicoso che dà battaglia a tutto ciò che lo circonda, perfino a sé stesso...La zona proibita un tempo era un paradiso e la tua genia l'ha trasformata in un deserto millenni fa». Come si può parzialmente evincere da queste note, Il pianeta delle scimmie conserva, a distanza di parecchi anni, inalterato gran parte del suo valore. Ad essa va attribuito inoltre il merito di aver funzionato quale importante strumento di socializzazione, come ha giustamente sostenuto Giovanni Mongini, verso il grande pubblico di una «fantascienza diversa, più matura e perché no, più impegnata» (Cfr. Mongini, 1976).

Il grande successo del film spinse il produttore a sfornare ben quattro seguiti e un serial televisivo, e i medesimi personaggi del film di Schaffner vennero riproposti anche in alcuni albi a fumetto, ma senza mai conseguire gli stessi risultati qualitativi dell'opera prima della serie, che ha continuato a influenzare, in maniera più o meno esplicita, numerose altre produzioni degli anni successivi. È abbastanza evidente, ad esempio, che l'autore americano di fumetti Jack Kirby, benea-

mato disegnatore-inventore (con Stan Lee) di Capitan America, dei Fantastici quattro e di un'altra lunga serie di personaggi che hanno fatto il successo degli albi della Marvel e della D.C. Comics, non deve essere rimasto indifferente alle immagini de Il pianeta delle scimmie.

La serie di avventure di Kamandi, il cui primo numero apparve negli USA nel 1970 (Kirby, Royer, 1977), ha infatti, più di un punto di analogia con la storia interpretata da Charlton Heston. Anche nel dopobomba immaginato da Kirby gli animali hanno acquisito linguaggio e intelligenza, mentre le creature umane sopravvissute all'immane cataclisma seguito alla radioattività sono del tutto simili a bestie. Kamandy è un eroe giovane e bello, come quelli di una volta, il suo nome deriva da Command-D l'ultimo settore di un vasto complesso sotterraneo in cui ha vissuto per tanto tempo una comunità rifugiata nel sottosuolo per scampare al disastro nell'attesa di tornare in superficie. Ma dopo che un branco di lupi intelligenti e parlanti, vestiti e armati di tutto punto, gli ha assassinato il nonno Kamandi è l'unico uomo sopravvissuto, e le immagini di New York che troverà in superficie sono terribilmente diverse da quelle che aveva visto nei microfilm della biblioteca sotterranea. L'immane mezzobusto semidistrutto della statua della libertà che si erge fra le onde del mare che ha sommerso l'ex capitale del mondo, è ancora una splendida citazione dal film di Schaffner.

2.9 Atomic Monster

Hugh era un ottimo pilota e quello che guidava era un buon apparecchio. Da due anni sorvolava il pianeta mutilato e sconvolto, si era quasi abituato a quello scenario piatto e costante di devastazione.

«Il tramonto dell'occidente, pensò tetramente. Spengler aveva previsto il crollo di una civiltà troppo ambiziosa. Quel che non aveva previsto erano le bombe atomiche, le bombe a polvere radioattiva, le bombe biologiche, le bombe batteriologiche...le bombe, le stolide bombe inanimate che sorvolavano come insetti mostruosi il mondo terrorizzato. No, non aveva previsto le dimensioni del crollo» (Anderson, 1985, p. 88).

Queste le riflessioni che agitano la mente del pilota Hugh Drummond, colonnello dell'aviazione USA, nello splendido racconto *I figli del domani*, scritto da Paul Anderson nel 1947. Drummond era partito

due mesi dopo le tragiche giornate dell'apocalisse. La guerra si era conclusa presto, perché da ambo le parti si era dissolto qualsiasi tipo di organizzazione, mentre sulla terra già imperversavano miseria e malattie. Drummond ha girato il mondo per 24 mesi ed ora ritorna a rapporto nella nuova capitale del suo paese, Taylor, una piccola cittadina dell'Oregon non troppo colpita dalle radiazioni. Il presidente de facto degli USA il generale Robinson non perde tempo a spiegargli le ragioni del censimento che, quel che resta dell'amministrazione statale, intende avviare sul territorio degli states: bisogna individuare tutti i mutanti umani e sterilizzarli assieme ai loro genitori. Per i pochi sopravvissuti all'olocausto nucleare infatti un dramma ancor più terribile ha cominciato ad affiorare già nei primi mesi dopo il conflitto. I vitelli nascevano con le gambe cortissime, le piante assumevano strane e inedite conformazioni, ma soprattutto i bambini umani, nel 75% dei casi, presentavano mutazioni spaventose. Erano privi di braccia, o di gambe, avevano due teste o 4 mani. E anche quelli che nascevano apparentemente sani...non ci voleva molto a capire che probabilmente anche il loro patrimonio genetico era tarato e che le mostruosità sarebbero apparse nelle generazioni successive. Il tema dei mutanti nella società del dopobomba è stato svolto un'infinità di volte in ambito fantascientifico, soprattutto americano, ma qui vogliamo ricordare il lavoro di Vittorio Curtoni, probabilmente il più importante contributo italiano in questo campo (Curtoni, 1972). Si tratta di un lavoro che si pone su un livello qualitativo ragguardevole, soprattutto per la capacità di tradurre nel contenitore narrativo post-catastrofico, una problematicità culturale tipicamente nazionale. Lo dimostra il sentimento vagamente religioso che ispira anche quella "rivoluzione" dei mutanti, che Curtoni immagina in conclusione del romanzo, quale opzione radicale del ghetto per liberarsi dalla segregazione crudele impostagli dal mondo dei superstiti "normali". Se non si individuano al più presto dei rimedi, gli umani, così come si era abituati a pensarli, sarebbero diventati ben presto un piccolo gruppo minoritario. L'intera specie, nel giro di pochi decenni, avrebbe finito per assomigliare a un enorme fenomeno da baraccone. Il presidente non ha dubbi l'unico rimedio è la sterilizzazione. Drummond contesta violentemente questa posizione, i genitori – spiega – sono affezionati ai loro bambini, anche quando sono deformati, una decisione del genere avrebbe come conseguenza solo una guerra civile. Ma il Presidente è irremovibile, «Ci ha pensato a lungo, e i dati non fanno che confermare i miei sospetti? Ormai è deciso, non

capisce? L'evoluzione deve procedere lentamente: la vita non può sopportare cambiamenti così bruschi» (Anderson, 1985, p. 112). Ma il colonnello dell'aviazione non intende facilmente rinunciare al suo punto di vista, «Così torneremo alla vecchia strada del tradimento e della violenza, la strada dell'inferno. Se poi ogni semi-uomo verrà definito mutante e relegato in una classe a sé stante, si convincerà di esserlo e si comporterà di conseguenza contro la coalizione degli uomini. Non il solo modo di restare sani di mente e sopravvivere sta nell'abbandonare sia i pregiudizi di classe che gli odi razziali, e nel lavorare come individui. Siamo tutti ... bé, siamo dei terrestri, e ogni altro tipo di classificazione è una sciagura. Dobbiamo vivere tutti insieme, e quindi tanto vale vivere bene... E comunque ribadisco che tutti i tentativi sarebbero inutili. La terra pullula di mutazioni, e resterà così per un bel pezzo. Anche il più puro dei ceppi umani produrrà dei mutanti» (Anderson, 1985, p. 114).

Ma Drummond non riesce a convincere il generale Robinson. Tra l'altro la moglie del presidente aspetta un bambino ed egli non vuole assolutamente che suo figlio debba vivere in un mondo di mostri. La discussione è ancora lontana dal concludersi quando il Presidente viene chiamato presso la clinica dove la moglie sta per partorire. L'attesa è breve. «Un'infermiera portò il piccolo involto urlante. Era un maschio, ma i suoi arti erano tentacoli gommosi che terminavano con le dita prive d'osso» (Anderson, 1985, p. 117).

Il lavoro di Anderson si rivela interessante sotto diversi punti di vista. Il primo riguarda la sua ineccepibilità sul piano formale, la pulizia e il rigore della scrittura. Il secondo, ma non in ordine di importanza, inerisce alla capacità di anticipare di decenni un universo problematico che ancora oggi, nonostante la piena legittimazione delle più audaci riflessioni in chiave iperrealistica e simulativa si affronta a volte con una certa timidezza, e in altri casi con un comprensibile pudore. Per esigenze di chiarezza può servire molto ragionare per un istante in chiave paradossale. Abbiamo tutti ben chiaro il significato ultimo del concetto di evoluzione, con esso si indica, schematicamente, il processo per via del quale gli organismi modificano la loro struttura al fine di ottenere un sempre migliore adattamento all'ambiente in cui vivono. Ora, è abbastanza evidente che, almeno dalla comparsa della specie umana sulla terra, per molti organismi, e soprattutto per quello dell'uomo stesso, adattamento all'ambiente non significa più soltanto migliore possibilità di integrazione all'ambiente naturale, ma anche

maggior capacità di adattamento all'ambiente tecnico. Insomma per quel che riguarda i meccanismi di evoluzione della specie umana è sufficientemente chiaro che, almeno da un certo momento, essi si determinano non solo in rapporto a una natura in lenta trasformazione, ma anche in relazione a un habitat socio-culturale in rapido e costante mutamento. In precedenza abbiamo già riflettuto sullo scarto esistente fra i tempi di questa trasformazione tecnica e culturale e quelli dell'adattamento biologico, ma non è il caso di richiamare ora i termini di questo ragionamento interrompendo il nostro simpatico paradosso. Proviamo invece a immaginare anche all'eventualità di una catastrofica diffusione di radionuclidi sul pianeta, conseguente a un possibile conflitto nucleare, come fattore di generale modificazione "tecnica" dell'ambiente. Seguendo ancora il filo di questo che sembrerà, non senza motivo, uno strambo ragionamento, la domanda che vogliamo porci è la seguente: è possibile pensare all'eventualità suddetta quale realtà capace di attivare una generale dinamica selettiva e mutagena, quindi, in ultima istanza, di evoluzione? Probabilmente qualsiasi biologo sorriderrebbe di fronte a un ragionamento di questo genere, e non gli mancherebbero buoni motivi per farlo, eppure esso non è privo, sul piano puramente teorico, di una sua logica, se non fosse per quello scarto di tempi cui accennavamo in precedenza. Quanto tempo sarebbe necessario affinché un processo di totale e simultanea degenerazione dell'habitat potesse venir "vissuto" da qualche essere umano come pura e semplice trasformazione ambientale? È esattamente quel che il racconto di Anderson evidenzia, e in ciò vi è il motivo fondamentale del suo pregio. È evidente che un discorso del tipo di quel che abbiamo svolto col nostro paradosso merita di esser considerato solo fuggacemente; ed anche i tentativi, numerosi, in ambito fantascientifico di assumerlo in qualche modo come problema, confermano, e il più delle volte con la piena consapevolezza degli autori, il fatto che, su un piano extra-fantastico, esso è sostanzialmente privo di senso. Ma la letteratura e l'immaginario del dopobomba ha invece un diverso e grande pregio, quello di rendere in chiave metaforica e grottesca un'altra fondamentale verità, quella che inerisce alla dimensione critica del nostro quotidiano. Di evidenziare una catastrofe che è in atto perché operante e disponibile è il dispositivo della sua attivazione. Forse per questo in certe produzioni non vi è neanche bisogno di spiegare quello che è accaduto, la storia inizia direttamente in un contesto post-catastrofico. Il prima è dato per scontato. Come nel *Mondo mutante* di Richard

Corben, dove la matita del bravissimo disegnatore americano ci mostra senza rinunciare al gioco e all'ironia, un universo allucinante dove violenza, fame, incomunicabilità, sono le presenze più vistose fra i ruderi di una civiltà che, nel senso che attribuiamo noi al termine, è praticamente scomparsa (Corben, 1984).

Il tema delle mostruosità genetiche, della mutazione, fortemente presente per altro anche in alcune di quelle produzioni ispirate al dopobomba di cui abbiamo sottolineato maggiormente gli aspetti inerenti alla riproposizione di un immaginario sociale di tipo mistico e neo-medievale (Davy, *Un cantico per Leibowitz*, lo stesso *La scimmia e l'essenza*) occupa un posto centrale anche nel capolavoro di John Windham *I trasfigurati* (Windham, 1957) pubblicato per la prima volta nel 1956. Il testo di Windham potrebbe venir letto come l'esatta continuazione de *I figli del domani*. Ambientato tre secoli dopo la "grande tribolazione" esso risolve nella maniera più orrendamente semplicistica il problema posto pochi anni prima da Anderson. Qui il dettato biblico, "e Dio fece l'uomo a sua immagine e somiglianza" viene utilizzato per giustificare ogni sorta di atrocità contro tutti gli esseri, uomini o animali, che presentano anche la più lieve deviazione. I mutanti vengono messi al rogo come creature del demonio per preservare la purezza della razza da ogni forma di contaminazione. Ma la narrazione della lotta alla deviazione nel mondo post-atomico si connette splendidamente nel romanzo alla sottolineatura di una perversa "memoria"; di quella radicata mentalità del rifiuto, cioè, verso ogni forma di "differenza", etnica, culturale, fisica. Nel mondo descritto da Windham si parla, infatti, anche di terre che si estendono oltre le frontiere della società "civile", la cui descrizione si deve a qualche temerario navigatore che vi si è avventurato.

«Laggiù le terre non sono civilizzate. Nessuno distrugge le Deviazioni perché manca la concezione di cosa sia il peccato, o se c'è, dev'essere molto confusa. Nessuno si vergogna di essere un mutante, nessuno si preoccupa quando un bambino nasce o diventa deviato, purché possa sopravvivere e imparare a provvedere a se stesso. In certe isole la gente è molto grossa, in altre magrissima; ci sono persino isole dove sia gli uomini che le donne potrebbero essere considerate perfette immagini, se una ben strana deviazione non li rendesse tutti neri» (Windham, 1957, p. 38).

Windham non manca di problematizzare in modo esplicito la visione che sottende al suo impianto narrativo: «Da principio può appa-

rirti mostruoso, ma a poco a poco cominci a chiederti se, in fin dei conti, esista una prova che proprio noi inseguiamo la vera immagine. La Bibbia non dice nulla che possa contraddire il fatto che gli antichi fossero come noi; d'altra parte non da nessuna definizione dell'uomo. La definizione ci viene dai Pentimenti di Nicholson, il quale ammette di averli scritti parecchie generazioni dopo l'avvento della tribolazione. Allora ti sorprendi a pensare se Nicholson fosse certo di esser fatto secondo la vera immagine, o se lo supponeva soltanto» (Windham, 1957, p. 38).

In altri termini, il romanzo di Windham, come il racconto di Anderson, si prestano ottimamente anche ad un secondo livello di lettura, nel quale gli autori, ed in modo evidentemente del tutto consapevole, strutturano le condizioni narrative per esprimere il proprio punto di vista anche attorno ad altri conflitti, altre "catastrofi" tragicamente partecipate della contemporaneità: il razzismo, il fanatismo religioso, la pretesa razionalità dell'agire umano. Sulla stessa scia, anche se in chiave sensibilmente più grottesca si snoda l'impianto narrativo delle *Cronache del dopobomba* di Philip K. Dick, pubblicate nel 1965. Qui l'orrore tragicomico derivante dalla diffusione radioattiva, si coniuga splendidamente con le conseguenze non meno nefaste di altre situazioni caratteristiche della società moderna (Dick, 1965). È il caso del Talidomide un farmaco a larghissima diffusione che ha scatenato l'insorgenza di una serie di inimmaginabili mostruosità. I fokky, appellativo affettuoso con cui vengono indicati i numerosi focomelici dalle potenti doti mentali, che costituiscono ormai un tratto caratteristico dello scenario sociale e produttivo, si presentano nel racconto insieme a una miriade di altre presenze aliene e devianti, animali che parlano, uomini che vivono nel corpo di altri uomini, simbiotici, cioè persone che vivono indissolubilmente legate con alcuni organi in comune. Con questa narrazione smaccatamente paradossale, in cui la manipolazione letteraria si dispiega senza alcun freno non c'è posto per alcuna forma di ottimismo né di pudore; il carattere stesso di questa letteratura rivela che si sta descrivendo esattamente l'impensabile. Su un altro livello è evidente come, anche in queste Cronache, la bomba continui ad essere impiegata come paradigma che consente, grazie alle svariate rappresentazioni possibili, di leggere e riproporre situazioni tipiche del nostro presente. Adulterio, superstizione, fobia, tutti fantasmi e le ossessioni più caratteristiche della provincia americana si presentano qui di seguito per comporre una caleidoscopica galleria degli orrori. La rassegna continua nelle omonime *Cronache del*

dopobomba (Bonvi, 1980), realizzate a fumetti dal disegnatore italiano Bonvi, famose per la spietata satira antimilitarista delle sue Sturmtruppen. Ma Bonvi, all'anagrafe Franco Bonvicini, dichiara di essersi ispirato più alla "stupenda magica" copertina del romanzo di Dick, realizzata da Karel Thole, (un uomo che gira su una strana bicicletta fra le rovine di un mondo devastato), che non al carattere della narrazione. Ha scritto Marco Giovannini a proposito del lavoro di Bonvi: «queste 'cronache di poveri mutanti', tanto per parafrasare Pratolini presentano il più incredibile cast di umanoidi, alieni, zombi, licantropi, svitati, maniaci sessuali e poveri cristi che si siano mai visti nel fumetto comico» (Giovannini, 1980, p. 7). E non si può che dargli ragione. Esattamente agli antipodi dello stile di Bonvi l'impianto realistico adottato da Altuna e Trillo per i testi e i disegni del mondo post-atomico mostrato nella serie *Dopo il grande splendore* (Trillo, Altuna, 1982). Le tavole di questo fumetto si sottraggono abilmente alla classica rappresentazione delle rovine annerite; la città del dopobomba è invece praticamente intatta, il contesto è piuttosto quello di una città-fantasma. La bomba della loro storia è infatti un ordigno neutronico che ha risparmiato tutte le cose. Le sue radiazioni inoltre uccidono, fra gli uomini, solo quelli sessualmente sviluppati.

Insomma l'universo post-catastrofico di Altuna e Trillo è popolato solo di ragazzini, ma anche per loro la fine si avvicina rapidamente col sopraggiungere della maturità. Un espediente narrativo che ripropone una visione abbastanza ricorrente in campo letterario e fantascientifico intorno all'alienità dei bambini.

Sono, indifferentemente, grandi e piccini e in tutto e per tutto simili agli esseri umani, invece, le creature sintetiche che hanno invaso la terra dopo la catastrofe nucleare immaginata da Raymond F. Jones nel suo *L'incubo del Syn* pubblicato nel 1969. I syn sono degli esseri creati in provetta, in una misteriosa fabbrica di cui si cerca senza posa l'ubicazione, che si sostituiscono alle persone normali per prendere mano a mano il potere sull'intero pianeta (Jones, 1970).

È un vero e proprio flagello, perché i syn sono totalmente identici alle persone normali. Chiunque può essere un syn, la moglie o il vicino di casa. Non si può mai dire, insomma, se la persona che vi sta accanto è ancora un vostro simile oppure se il suo posto è stato preso da un "mostro" artificiale. Ma gli scienziati hanno scoperto un efficace sistema per scoprire i syn. Bisogna esaminare le loro onde cerebrali, e quando negli elettroencefalogrammi, cui viene sottoposta periodica-

mente la popolazione, compaiono determinate frequenze allora si può esser certi che è stato scoperto un uomo sintetico. I syn vengono eliminati a migliaia nelle camere a gas, o linciati dalla folla. Fino a quando non si scopre che i syn non sono mai esistiti e le frequenze che compaiono sui grafici sono soltanto l'espressione di uno stato d'animo presente casualmente in qualsiasi individuo. Ma il fatto che il syn sia solo un "fantasma" non significa affatto che la sua identità, quale metafora irriducibile, del diverso, del deviante, dell'alieno, non sia, e non sia sempre stata, terribilmente reale. I syn sono esattamente la materializzazione delle nostre paure, delle nostre ansie, della nostra incapacità a comunicare. Ma se ciò è vero, sembra dire Jones, allora vuol dire che i syn esistono. Essi sono una presenza concreta nel nostro mondo, inconscio e consapevole, vivono nella separatezza, nella distanza, e nell'incomunicabilità che caratterizza storicamente, e forse "ontologicamente", i rapporti fra gli uomini, nel rifiuto o nell'incapacità ad assumere la differenza, ad accettare la diversità, a riconoscere come pienamente legittima l'esistenza dell'Altro; si generano continuamente nel bisogno incontenibile che abbiamo di affermare l'identità sempre attraverso la negazione e la lotta verso un avversario, un antagonista, un nemico. Reale o immaginario. È proprio bella la conclusione del romanzo di Jones, perché ci mostra che i syn siamo noi stessi, meglio, che i syn nascono e si riproducono dentro le idiosincrasie di ognuno, prosperano sulle nostre radicate "certezze", si nutrono delle nostre fobie. I syn, insomma, vivono nell'immaginario di tutti noi e finché non riusciremo a liberarcene non potremo mai sloggiarli dallo scenario reale.

CAPITOLO 3

I racconti della fine del mondo

3.1 *Astro Boy e Capitan America*

La presenza e persistenza di una “cultura apocalittica” a matrice atomica (Cfr. Caramiello, 2016), ampiamente documentata nella prima parte di questo libro, conosce delle fasi alterne di più intensa e diradata “manifestazione”, riguardando, in particolar modo, contesti produttivi, in alcune aree del pianeta, dove le mass-culture, alimentate da una certa industria culturale conobbero, senza alcun dubbio, la loro massima espansione, ovvero l’Europa, gli Stati Uniti d’America ed il Giappone¹.

Se negli Stati Uniti la vicenda della bomba atomica veniva incorporata nella rappresentazione di Capitan America², un eroe adulto ed altruista che incarnava gli ideali di libertà e giustizia, in Giappone è Astro Boy (Tezwuan Atom di Osamu Tezuka) ad imporsi da contraltare, un ragazzino dal cuore robotico, piccolo e indifeso com’era, appunto, il Giappone all’indomani della Seconda Guerra Mondiale³.

La fantascienza giapponese⁴ conobbe l’apparizione dei suoi primi

¹ Secondo il Rapporto UNESCO del 2015, l’industria culturale e creativa genera ricavi per 2253 miliardi di dollari, ovvero circa il 3% del PIL mondiale. «Il mondo creativo», afferma la ricerca «è multipolare ma Europa (709 miliardi), Nord America (620 miliardi) e Asia e Pacifico (743 miliardi) si dividono la parte più consistente delle entrate, con l’Africa fanalino di coda (58 miliardi)» (Flavio Alivernini, La Stampa, 4 dicembre 2015).

² Dal fumetto *Captain America* si sono generate numerose produzioni cinematografiche, di cui ricordiamo *Captain America: The First Avenger* del 2011, diretto da Joe Johnston; *Captain America: The Winter Soldier* del 2014 diretto da Anthony e Joe Russo.

³ Pioneristico è sicuramente, nel panorama fumettistico, il lavoro *Buck Rogers* (1929), sceneggiato da Philip Nowlan per i disegni di Dick Calkins, questa serie è passata alla storia in quanto “primo fumetto di fantascienza” (Barbieri, 2016). Il protagonista è un pilota militare che, dopo 500 anni di ibernazione, si risveglia nel XXV secolo in un mondo governato da perfidi cinesi. È nella centesima striscia che vi è un’esplosione atomica simile a quella che avverrà nel 1945 a Hiroshima.

⁴ Secondo Gomarasca (2001), il genere letterario nacque a cavallo della Rivoluzione Industriale del periodo Meiji (1868-1912).

robot ed androidi, già a partire dagli Anni Venti; mentre i primi «personaggi robotici» comparvero, nei fumetti, a partire dagli anni Trenta.

Fu a partire dalla sua sconfitta nella Guerra del Pacifico, che aveva completamente vanificato l'antica credenza che il seishin, quell'antico spirito che incarnava l'ethos nazionale, potesse sconfiggere la materia e «di conseguenza vincere il corpo tecnologicamente potenziato della macchina occidentale» che il Giappone, memore di un complesso di inferiorità verso la tecnologia americana, che già risaliva al periodo Meiji, avviò una vera e propria opera di esaltazione e feticizzazione della tecnica (Cfr. Gomasca, 2001, p. 224).

La serie più emblematica di questa nuova “visione” fu, senza dubbio *Tetsuwan Atom* di Tezuka, di cui fu protagonista il mitico Astro Boy, pubblicato per la prima volta, sulla rivista *Shôneb*, dall'aprile del 1951 al marzo del 1952⁵.

L'anime di Astro Boy apparve, invece, nel 1963, narrando le avventure di un bambino, Tobio, malauguratamente deceduto durante un incidente, il cui papà, il dottor Umatarō Tenma, direttore generale del Ministero della Scienza, ne ricostruisce abilmente le sembianze, raffigurandole in un potente robottino atomico, con il cervello di un bambino. Appena attiva il piccolo robot, il 7 aprile del 2003, lo scienziato si rende tristemente conto che Atom non potrà mai riprendere il posto del figlioletto Tobio, né crescere come un bambino “comune”; e decide, dunque, di venderlo ad un circo.

Astro Boy è figlio dell'atomica “buona”, ed è alimentato da un reattore nucleare da 100.000 cavalli, ha dei razzi propulsori al posto dei piedi, oltre ad essere in grado di mitragliare dal fondoschiena e di sparare raggi laser. Ha occhioni enormi, caratteristica che divenne poi distintiva dei manga giapponesi, e che Tezuka derivò dai personaggi disneyani, esasperandone, ancora di più, la grossa dimensione, al fine di connotarli, in senso dichiaratamente occidentale.

Oltre a numerosi altri poteri e funzioni, è in grado di comprendere e parlare 60 lingue, e si contraddistingue per un animo buono e sensibile, battendosi per la giustizia sociale ed avversando la guerra ed i soprusi. Incarna, in pratica, il perfetto “messaggero” di una pacifica coe-

⁵ A partire dalla metà del secolo scorso, il robot, è sempre stato in Giappone, una figura alquanto comune; è già degli anni Trenta, però, che un personaggio strambo, più umoristico che fantascientifico, ovvero Tank Tankurō, di Gajō Sakamoto, fa capolino sulla rivista *Yōnen Club* nel 1934.

sistenza tra uomini ed esseri robotici, di cui è pieno il suo mondo. Spesso accompagnato ad Higeoyaji, un sedicente detective, basso e senza capelli, una rappresentazione tezukiana dell'uomo medio giapponese, dotato di buon senso e dedito all'armonia, Astro Boy incarna gli ideali giapponesi, di pace e speranza, all'indomani del conflitto.

L'opera tezukiana può essere verosimilmente interpretata come una parabola della situazione emergenziale in cui il Giappone versava dopo la terribile sconfitta; Astro Boy/Atom è un bambino robot nato, dunque, da questo Giappone collassato ma che guarda fiducioso al futuro, anelando ad un progetto di pace ed auspicando un sereno dialogo internazionale.

Questo giovane Pinocchio hi-tech, destinato a non poter crescere, interpretò il «clima spiritualmente disincantato del suo tempo», incarnando la «potenza della macchina occidentale», una scheggia di quella tecnologia che aveva irrimediabilmente distrutto le città di Hiroshima e Nagasaki (Cfr. Fontana, 2013; Cfr. Gomasca, 2001).

La storia del nostro Astro Boy, personaggio mito del fumetto giapponese, icona nazionale creata da Osamu Tezuka, prova "vivente" di come già dal 1952 i robot fossero il grande sogno della società nipponica del dopoguerra, prefigura scenari attuali, intrisi di una tecnologia "metabolizzata" (Cfr. Caramiello, 2016).

Secondo Anne Allison (2006), inoltre, è presente in *Astro Boy* un sincretismo tematico, in cui si ravvedono elementi di un passato preindustriale animato di esseri metamorfici (presenti nella storia del robottino fantastico) ed un futuro prossimo in cui uomini e macchine sono confusi e si intrecciano continuamente, sia nella stessa corporeità, sia come diverse entità.

Il Giappone, già fortemente affascinato dalla tecnica "occidentale" che interpretò fantasticamente in moltissime produzioni animate e fumettistiche, diventò, in pochi anni, una potenza mondiale nel settore della robotica e dell'intelligenza artificiale.

Ed è proprio in occasione del cinquantenario dalla prima apparizione in televisione di Astro Boy, che ad Urbino fu invitato il professore Junji Tsuchiya della Waseda University di Tokyo – affermando che "il Giappone è fra i primi produttori di robot a livello mondiale, il Paese insomma con il maggior numero di replicanti".

Ed alla domanda "Come si deve porre l'individuo rispetto a una società meccanica?", il professore risponde "L'identità dell'individuo va costruita, non è data, epistemologicamente non esiste. È nell'individuo

che la società trova una nuova espressione di sé. L'individuo non si socializza, ma è la società che si individualizza nei suoi membri. Definisci, dai senso a te stesso, agisci con gli altri in base alla tua posizione interattiva precedente. È la prospettiva socio-costruttivista”.

3.2 *Il disastro della Terra!*

Nel romanzo di Antonio Saltini, giornalista, scrittore e docente di Storia dell'Agricoltura all'Università di Milano, *2057 L'ultimo negoziato. La lotta per il grano che innescò lo scontro atomico finale* (2005), sono presenti, contemporaneamente, due tematiche ricorrenti nella narrazione immaginifica apocalittica, ovvero la catastrofe atomica ed il disastro ecologico. Siamo nel 2057, il pianeta conta 14 miliardi di persone e campi insufficienti per sfamare la popolazione. La miseria aggrava conflitti già in corso: gli Stati Uniti, al lastrico, sono oramai una colonia agricola della Cina; il Giappone si è assicurato la supremazia sulla Russia per disporre del frumento della Steppa; la Germania, ultima nazione industriale d'Europa, è senza grano; la Francia di provincia, contadina e cattolica intende separarsi da una Parigi musulmana, una megalopoli oramai cupa, per vendere il proprio frumento su un mercato disposto a pagarlo in tonnellate d'oro.

S'impone, per destrezza e disinvoltura, un commerciante italiano, il successore dei grandi mercanti di frumento di tutti i tempi, inafferrabile manipolatore di transazioni borsistiche, impenitente dominatore di alcove, che negozia, su tutti i fronti del commercio e della diplomazia, le ultime partite di grano che le potenze che si preparano alla guerra si premurano di accaparrare. I guadagni che attende dall'ultimo negoziato sono ogni giorno più incredibili, ma non sa trattenersi e limitarli, come gli suggerisce il più fedele degli amici, un autorevole agente dello spionaggio americano. Un suo ultimo errore fatale è preludio dello scoppio della guerra nucleare, l'ultima guerra della storia dell'umanità. «Improvvisamente, da poppa, si ode un sibilo acuto, diverso da quello dei caccia, che si avvicina facendosi fragore assordante, fino all'urto terribile» (Cfr. Saltini, 2005).

Di spirito più umoristico è *Terra!* (1983), un romanzo fantascientifico di Stefano Benni, sottile satira di vicende politiche e piglio parodistico di eventi storici.

Siamo nel 2156, e negli ultimi 117 anni la Terra è stata teatro di 4 terribili guerre nucleari.

È da Parigi, luogo del recente e violento attacco terroristico alla sede della rivista Charlie, che parte un'incredibile corsa spaziale per sfuggire ad un mondo ormai invivibile, in uno scenario ghiacciato, a seguito di un inverno nucleare, conseguenza dello scoppio di temibili bombe. Una sgangherata astronave sineuropea, la Proteo Tien, con a bordo un altrettanto improbabile equipaggio, viene sfidata da due super potenze: l'Impero militare samurai su di una miniastronave condotta da un generale e sessanta topi ammaestrati, e la Calalbakrab, la reggia volante del tiranno "Il Grande Scorpione", proveniente dalla ricchissima unione degli sceicchi amerorussi. Intanto sulla superficie terrestre va in scena la sfida tra un vecchio saggio cinese, Fang, e un genio nell'uso del computer di soli 9 anni, Frank Einstein. I due si contendono la risoluzione di un mistero della civiltà Inca. La chiave di volta dell'arcano nel "cuore della terra" è anche la "svolta" del viaggio nello spazio. La "discesa agli inferi" di Fang ed Einstein nel profondo delle montagne peruviane, infatti, si mostrerà ben presto misticamente e oscuramente collegata agli allucinanti viaggi della Proteo Tien alla volta dei Pianeti Dimenticati. Ma la scienza, la fantasia e la filosofia si arresteranno al cospetto di una civiltà antichissima, e sfideranno i potenti di un mondo guerriero. Rusciranno i nostri eroi ad aprire le quindici misteriose porte? Rusciranno a raggiungere il pianeta della mappa Boojum? Rusciranno a trovare la Terra, per la seconda volta? Il finale è positivo. Al di là della funzione di mero intrattenimento, Benni rilancia una letteratura intrisa d'impegno etico. Piuttosto che suggerire una comoda via di fuga ai problemi di una società globale, dipinge gli scenari di un'apocalisse quotidiana, sperando che l'individuo contemporaneo si salvi da questo "orrore odierno", recuperando la propria individualità.

Varie le curiosità connesse al libro; tra queste la smentita, da parte dell'autore, di ogni influenza del suo romanzo proveniente dalla *Guida galattica per gli autostoppisti*, il libro di Douglas Adams uscito quattro anni prima; sostenendo invece come: «Per Terra, l'ispirazione venne dal ricordo di un mio viaggio in Sud America, e, guarda guarda, da Moby Dick».

La sede della Federazione Sineuropea è un edificio a geometria variabile a forma di Pyraminx. In merito ai 60 topi della Zuikaku è interessante notare che hanno, come nomi, alcuni peculiari comandi BA-

SIC della calcolatrice programmabile Sharp PC-1500 (anche commercializzata come “TRS-80 PC-2” dalla Radio Shack TRS-80). Tra le curiosità lessicali, infine, notiamo come moltissime parole siano accostamenti di più nomi, oltre a chiari rimandi letterari, come, ad esempio: Proteo Tien (il profeta Proteo - Tien = cielo); l’astronave giapponese Akai Mazinga Zuikaku (Akai è un’azienda, Mazinga è il robot protagonista di una serie animata giapponese, Zuikoku è stata una delle portaerei partecipanti all’attacco di Pearl Harbor) ed infine Frank Einstein, il piccolo scienziato, che riecheggia al geniale Einstein ed al più mitico Frankenstein.

Il Pianeta Irritabile di Volponi ci racconta di una Terra trasformata in un mondo invernale, disastroso da numerose guerre e catastrofi. Se nel libro *Corporale* aveva anticipato «l’assillo dell’atomica» è in *Pianeta Irritabile* (1978) che Volponi affronta compiutamente il tema della distruzione atomica, narrando lo scoppio di fragorose e terminali testate nucleari, la cui fine dell’umanità è assecondata anche da catastrofi naturali. *Galàpagos* (1985) di Kurt Vonnegut è una “distopia di estinzione” dove la Guerra è una condizione perenne, a cui si associa un terribile virus che porterà all’estinzione dell’umanità. In *Die Rättin* (1986) di Günter Grass la catastrofe atomica, darà invece il via ad una terrificante razza mista dell’uomo-ratto (Cfr. Muzzioli, 2007, pp. 184-197).

Greybeard (1964) di Brian Aldiss immagina una Terra dove la sterilità è stata, invece, causata da esperimenti nucleari nello spazio; il testo, insieme a *The Death of Grass* (1956) di John Christopher, *The Children of Men* (1992) di P. D. James e *Gli eredi della Terra* di Wilhelm Kate, contribuiscono a configurare quel genere letterario tanto avvezzo a narrare, in svariate forme, le distopie di estinzione.

3.3 *Il ragazzino androide*

La deflagrazione atomica, come abbiamo avuto modo di vedere, ha impresso segni indelebili nella produzione immaginifica dei disegnatori e letterati giapponesi, dando vita ad una vera e propria corrente che continua, a tutt’oggi, ad influenzare le ultime generazioni di artisti e scrittori, non solo nipponici.

Insieme a Tezuka, si impone, in quegli anni, il lavoro di Tatsuo Yoshida, di impronta altrettanto ottimista, il cui modo di fare anima-

zione è stato influenzato sicuramente dalla sua traiettoria esistenziale (Cfr. Fontana, 2013 p. 16).

Yoishida nacque a Kyoto nel 1932 e visse la sua infanzia tra guerra e shock della bomba, elementi, questi, che ne connotarono fortemente la vita e il suo modo di pensare e produrre. La ricostruzione del Paese e la fiducia nelle nuove generazioni divennero «l'asse portante del suo fare animazione e manga» (Cfr. Fontana, 2013, p. 36).

L'ammirazione per l'esercito americano «e la frustrazione generata dalla sconfitta, ha costituito l'elemento principale del loro modo di interpretare il mondo attraverso l'animazione, che appare influenzata graficamente dai comics statunitensi e concettualmente dalla mitizzazione nei confronti degli stessi soldati che, in un periodo molto difficile per i giapponesi, apparivano al contrario forti e invincibili» (Cfr. Fontana, 2013). Yoshida fondò anche la Tatsunoko Production, con la quale realizzerà opere di notevole richiamo.

Superauto Mach 5 (Mahha GoGoGo, 1967-68, 52 episodi), fu uno dei primi anime, insieme ad *Astro Boy* a riscuotere successo all'estero, e narra di un giovane che affronta una serie di gare automobilistiche, dovendo, però, scontrarsi con una serie di nemici che cercheranno di farlo perdere scorrettamente. Da *Superauto Mach 5*, distribuito in USA con il nome di *Speed Racer*, i fratelli Wachowski adatteranno un film magistralmente post-moderno.

Valori come l'amicizia, la sana competizione e la famiglia, guideranno tutta l'importante ed interessante produzione di Yoshida, di cui ricordiamo *Judo Boy*, *Le Avventure dell'Ape Magà*, *Il mago Pancione Etcì*, opere che lo hanno reso famoso in tutto il mondo, a cui affianchiamo le più pertinenti, a tema "guerresco" e "atomico", *Kyashan* e *Gatchaman*. *La Battaglia dei Pianeti* è un anime del 1972 ambientato nell'anno 2066 e narra di blocchi politico-militari, dittature, distruzioni improvvise e forze misteriose, a cui si affiancano violenti fenomeni atmosferici e geologici che interessano tutta la Terra. Un'unica possibilità rimane all'umanità, Gatchaman, una squadra di cinque supereroi protagonisti preposti a difesa del pianeta Terra: indossano uniformi numerate che indicano il loro rango all'interno della squadra (da G1 a G5) e assumono la denominazione di uccelli; temi ricorrenti della storia sono la conservazione della natura, l'ambientalismo e l'uso responsabile della tecnologia a servizio del progresso e dell'avanzamento umano.

Tra di loro un solo cyborg, mentre gli altri sono ragazzini umani, per così dire "normali"; Joe, questo è il nome, muore come uomo e

torna in vita cyborg quando la storia è in pieno svolgimento, alla fine della prima serie.

Il ragazzo, non riuscendo ad accettare la sua nuova condizione, si sente in qualche modo inferiore ed è in preda a continui momenti di desolazione.

In suo aiuto, i quattro soldati componenti della squadra, che cercano, in ogni modo, di distoglierlo dalla sua natura ibrida. Il gruppo forma un team eterogeneo sia nelle caratteristiche fisiche sia nelle attitudini psicologiche: Ken denominato l'aquila, Joe il condor, Pretty il cigno, Ryu il gufo e Gimpy la rondine. Una squadra speciale con il compito di contrastare i piani malvagi del Generalissimo X, un alieno con l'intenzione di conquistare la Terra. Con *Gatchaman* Yoshida avvierà un nuovo sodalizio con la Tatsunoko, intraprendendo un interessante filone, che li vedrà protagonisti indiscussi di quel genere action, alleggerito da elementi umoristici, tanto amato dal pubblico, giapponese e non solo. È evidente come i cinque protagonisti attingano, nelle movenze, a quel repertorio immaginativo nipponico, in cui i ninja ed i guerrieri giapponesi esperti anche di tecniche di spionaggio, occupano un posto sicuramente privilegiato. Le ascendenze di Yoshida sono più che palesi in *Gatchaman*. Oltre ad insistiti riferimenti alla cultura tradizionale giapponese troviamo un forte richiamo all'analisi dei rapporti familiari, in particolare quello padre-figlio. Particolare attenzione narrativa è data ai temi dei legami fra persone, siano essi d'amicizia o d'amore, alla ricerca della verità, alla lotta per la pace e la difesa dei valori. Nel caso di *Gatchaman*, tali "nobili intenti" trovano una rappresentazione mitologica nei guerrieri ninja, depositari di antiche e segrete tecniche ed armi millenarie, adoperabili ad estenuate difesa della Terra, da terribili e spietati nemici (Cfr. Fontana, 2003, pp. 36-40).

Il nome del cattivo di *Gatchaman*, "Generalissimo X" riecheggia il riferimento ad una rigida gerarchia militare verticale; un despota carismatico, nella sua malvagità, tipologicamente spesso presente nell'animazione giapponese.

Complotti sotterranei, e chiari riferimenti alla storia europea, si intrecciano, in *Gatchaman*, a relazioni politiche e rapporti internazionali.

I *Gatchaman*, moderni ambasciatori di cooperazione internazionale, sono una pedina importante nello scacchiere della belligeranza, svolgendo sia il ruolo di combattenti, e sia l'importante missione di riequilibrio tra le nazioni della comunità internazionale (Cfr. Fontana, 2013).

L'arma segreta, da utilizzare come estrema ed ultima possibilità, riarruola, chiaramente, il dispositivo della bomba atomica, tra le soluzioni estreme e terminali; che anche negli anime arriva in casi estremamente disperati; inoltre, i Gatchman, hanno la possibilità di trasformare la God Phoenix in un letale volatile di fuoco in grado di abbattere qualsiasi nemico, ma l'attivazione metterebbe in pericolo la vita degli stessi piloti.

Tutti questi elementi andranno poi a confluire nell'indimenticabile Kyashan il ragazzo androide (Shinzô ningen Kyashân del 1973), un'opera indimenticabile, intrisa di chiare visioni pessimistiche. Kyashan è un giovane ragazzo, che si sacrifica per gli errori del padre, il dottor Azuma, che ha generato quattro cyborg, Bryking, Sagure, Barashin e Akubon a difesa dell'inquinamento. Un corto circuito li trasforma in esseri senzienti, con volontà propria ed assumono il comando di un esercito di robot, per sottomettere tutti gli umani, principali responsabili di questa distruzione ambientale. Tetsuya, il figlio dell'oramai disperato Dottor Azuma, offre la sua corporeità, la sua umana integrità, e viene trasformato dal papà in un tenero androide, Kyashan, che, insieme al superfedelissimo Flender, combatterà gli androidi, tra la diffidenza degli esseri umani, da cui fa fatica ad essere accettato.

La madre, Midori, viene salvata anch'essa dal marito Azuma, il quale, prima di essere catturato dagli androidi, ne riversa virtualmente l'anima in un cigno robot, l'indimenticabile Swanee, che solo nelle notti di luna piena, riuscirà a proiettare la sua triste e sconsolata immagine ed a comunicare con il giovane figlio.

Come scrive Raffaele Meale sulla Rivista on-line di critica cinematografica QuinLan, «Quando Kyashan, creatura televisiva partorita dalla mente di Tatsuo Yoshida – fondatore della Tatsunoko Productions al quale si devono anche serie come Gatchaman, *Superauto Mach 5*, *Judo Boy* e soprattutto quell'*Hurrikane Polimar*, che di Kyashan è immagine riflessa, figura speculare e completamento, come avremo modo di vedere in seguito – venne alla luce nel 1973 pochi probabilmente si accorsero del reale valore dell'opera e del germe rivoluzionario che conteneva. All'apparenza non sembra, infatti, di scorgere nulla di particolarmente diverso dal resto del panorama degli anime dell'epoca: la figura di un ragazzo/androide non si distacca particolarmente dalla caratterizzazione di molti eroi dell'immaginario televisivo, e la battaglia infinita tra umani e robot appare un cliché sufficien-

temente consolidato (...) A Yoshida va riconosciuto il merito di essere riuscito a fondere, all'interno dell'armata dei robot, la rivolta della creatura verso il proprio "padre", alla base del Frankenstein, ovviamente, ma non immune da lusinghe contemporanee (gli androidi che sognano pecore elettriche nell'ipotesi che fu di Dick e sarà, di lì a pochi anni – 1981 – di Ridley Scott), la consapevolezza delle teorie asimoviane e una struggente quanto paradossale continua ricerca della poesia. Briking, il male incarnato (o meglio, metallizzato), si permette dunque digressioni sulla pittura, sull'amore per la natura, sulla bellezza universale» (Meale, 2016).

Yoshida realizza, pertanto, un anime in cui l'ambientazione simboleggia, in modo esplicito, quella del Giappone, all'indomani del Secondo Conflitto. Trovano incarnazione narrativa l'instabilità economica e le preoccupazioni internazionali legate alla situazione politica del Sol Levante di quegli anni, oltre alla presenza di continui rimandi storici e geo-politici, interpretati dalle numerose scene in cui Kyashan si muove, che sono tutt'altro che solo giapponesi, a differenza di tanti film animati coevi.

Non mancano, di certo, i rimandi al terzo Reich, evidenti nel tratteggio distintivo dei "cattivi". Briking, il capo dei robot, è un colosso che unisce una "corporatura mussoliniana" ai tratti caratteriali del Führer con il quale condivide una viscerale passione per la pittura.

Oltre alle analogie in campo iconografico si riscontrano somiglianze anche tra la gerarchia dei robot che richiama quella nazista. È noto, infatti, che Hitler avesse una certa ritrosia verso la burocrazia governativa e che una volta acquisito il potere, fece di tutto per apparire pervaso da un'aura carismatica di "lontananza" dalle faccende burocratiche, affidando ad esempio gli affari pratici ai suoi uomini di fiducia. Nel suo distanziarsi dalla routine governativa troviamo tracce sia di una necessità strategica sia di un riflesso caratteriale, pervaso da una certa riluttanza ad occuparsi dei "piccoli dettagli". Da questo approccio nacque un disordine autorizzato nel sistema governativo che portò, paradossalmente, a una tendenziale astensione del Führer dall'attività governativa che ne rafforzò il potere, ponendolo a di sopra delle istanze del governo (Kershaw, 2008).

Si narra che per agire in tal modo, preferisse circondarsi di pochi fidatissimi, ai quali delegava qualsiasi decisione dietro "la sua ombra". Evidenti quindi i richiami nel personaggio di Briking-Hitler che si circonda di adepti che ricalcano i veri gerarchi nazisti. Il primo, copia di

Goebbels, ministro prenipotenziario per la guerra, “emerge” nella figura di Akubon, smilzo robot scienziato: il secondo, uno pseudo-Himmler, comandante della Polizia e ministro dell’interno del Reich, si ritrova in Sagure, robot di bassa statura, a capo delle spie. Un terzo infine, è la copia di Göring, consigliere di politica estera, che troviamo rappresentato da Barashin, tozzo e robusto androide, comandante d’armata.

La scenografia della serie è inoltre ambientata in Europa, evidentemente per rendere più veritieri i ricordi a una guerriglia d’altro tempo, con rimandi al secondo conflitto in Germania. L’ambientazione risulta, pertanto, spostata nel passato, in un mondo che ricorda gli anni ‘40. I corazzati della “difesa Terra” che fronteggiano Brikking, ad esempio, sono dotati di gomme al posto dei cingoli e somigliano ai mezzi reali usati in Francia e Polonia durante il conflitto. Non di rado Kyashan corre in soccorso di città invase giungendo però in ritardo, ritrovandosi tra macerie occupate del nemico, una strategia narrativa che evince il richiamo a un “destino già segnato”. Allusioni alla storia reale pervadono l’intera serie. Le bombe naziste serie V, ad esempio, ispirano quelle aeree utilizzate dall’invasore. Lo stesso vessillo dell’esercito dei robot è un’immagine a tre punte che vagamente ricorda la svastica. Non di meno i robot stessi si salutano gerarchicamente con il braccio destro alzato dicendo rivolti al loro leader: “Heil, Brikking” (Messina, 2010). La storia che fa da sfondo alle battaglie di Kyashan può rappresentare una particolare interpretazione di come sarebbero potute andare le cose in una diversa e parallela versione della Seconda Guerra Mondiale. Kyashan non salva la Terra se non nell’ultimo episodio e, inoltre, anche nel caso in cui le sue imprese risultino vittoriose, nessuno è disposto a riconoscergliene il merito. Kyashan resta sempre un essere verso cui diffidare, in quanto ritenuto capace di rivoltarsi da un momento all’altro contro l’umanità da lui salvata. Eppure, paradossalmente, è un eroe, nel senso più “umano” del termine.

Combatte sfruttando sia la sua forza sia le capacità di lotta, ma traendo la sua energia dal sole, grazie alla piastra frontale situata nel suo casco, diventa inerme, una volta scaricatasi tutta l’energia. È un super androide, nulla di più. Ed è in questo fantascientifico mondo che trovano cittadinanza i diseredati ed i border-line, infiltrandosi nelle trame di una vita tra umano e dis-umano.

La serie termina con la vittoria degli umani, grazie ad un’arma

creata dal Dottor Azuma che sfrutta il passaggio della cometa; i ribelli, gli androidi, vengono riprogrammati a difesa dell'umanità, mentre il povero Tetsuya non potrà più essere trasformato in un giovane ragazzo, e continuerà a combattere per la giustizia e la pace.

È del 2004, invece, il film di fantascienza *Kyashan – La rinascita* di Kazuaki Kiriya, in cui Tetsuya muore in battaglia lo stesso giorno che dagli esperimenti del padre si genererà un liquido da cui nasceranno esseri umani di forza sovrumana, tra cui si salverà solo un gruppo di ribelli.

Il padre, disperato per la morte del figlio, lo immergerà in questo portentoso liquido, residuo di più improbabili esperimenti, dando vita a quella magica creatura che ricordiamo tutti, con il nome di Kyashan.

Anche in questo caso l'ambientazione, seppur futuristica, ripropone il Giappone Imperialista degli anni trenta.

Al primo *Kyashan* seguirà *Hurricane (Hariken Porimâ)* composto di 26 episodi e prodotto tra il 1974 e il 1975, il cui rapporto tra padre e figlio viene ancora riproposto ma con meno drammaticità. La delicatezza ravvisabile in *Hurricane Polymar* anticipa il famosissimo *Yattaman (Taimu bōkan shirīzu Yattāman)*, i cui indimenticabili episodi condivideranno lo stesso identico finale, un fungo disegnato, si ergerà ad ogni esplosione nemica, quasi a voler ricordare, in tono umoristico e scanzonato, quella che fu la tragedia della deflagrazione atomica, che marcò la produzione artistica fantascientifica e distopica di molti autori, non solo giapponesi, ma anche europei, statunitensi e persino sud-americani (Cfr. Pellitteri, 2018; Cfr. Fontana, 2008; Cfr. Muzzioli, 2007).

3.4 Così il samurai si è trasformato in un robot d'acciaio

Le ferite della Seconda Guerra Mondiale, soprattutto in relazione al disastro della bomba, impressero segni indelebili anche nei “codici espressivi” dei manga e dei disegni animati, oltretutto nella importante produzione filmica, letteraria ed artistica. Ciò avvenne, come abbiamo avuto modo di approfondire, sia a livello planetario, sia in dimensione nipponica.

L'ideazione dei super-robot e la loro messa in scena, culminò, nel

1972, con la messa in onda di *Mazinger Z*⁶, il cui autore, Nagai Gō, sviluppò un genere in cui l'interazione tra uomo e macchina fu preponderante se non simbiotica. Amatissimo in Giappone, in Italia, in Francia ed in Spagna, avviò il genere delle saghe robotiche, che si distanziarono di molto dai cartoni animati disneyani, popolati di animaletti antropomorfi, dedicandosi, invece, a narrare «con fragore visivo e auditivo, colori sgargianti e una regia articolata, di meccanismi giganteschi zeppi di armi e guidati da piloti» (Pellitteri, 2018, p. 253).

L'ideazione di super-robot, chiamati a proteggere la patria da minacce aliene, e da guerre nucleari, attinge a piene mani, sia nel design, sia nell'afflato etico-nazionalista, dal campionato stilistico fornito dalle armi e dalle armature degli antichi samurai, guerrieri chiamati in difesa dei palazzi imperiali.

Gō Nagai inventò il mitico *Mazinga Z*, la cui «caratterizzazione dei personaggi e i fattori strutturali della storia crearono una sorta di ortodossia nel genere degli anime robotici» (Cfr. Gomarasca, 2001, p. 227) prodotto poi in serie, a partire dal 1972, dalla ditta di giocattoli Bandai, realizzato in un indistruttibile metallo immaginario, lo chogokin, che riportava alla mente l'acciaio delle armi invincibili dei samurai.

Fu Kiyoshi Nagai noto come Gō Nagai (Wajima, 6 settembre 1945), uno dei più importanti mangaka di sempre, ad introdurre, con *Mazinga Z*, i mecha nell'animazione, ovvero enormi giganti metallici, spesso impropriamente chiamati robot, guidati da piloti al loro interno (Cfr. Pellitteri, 2018; Cfr. Gomarasca, 2001).

Di veri e propri robot, ovvero di automi senzienti che non hanno necessità di essere pilotati, se ne incontrano tanti nell'animazione giapponese; basti pensare ai robot ribelli guidati dal terribile Brayking, che si avvicendano in *Kyashan il ragazzo androide* «di cui peraltro la dicitura androide è un errore italiano, dato che Kyashan è uno shinōningen, un uomo dal “nuovo corpo” e cioè un cyborg» (Pellitteri, 2018, p. 258).

In ogni caso, per il semplice fatto che con gli appellativi di robot giganti e robottoni sono diventati famosi sia in Italia, sia all'estero, per mera esemplificazione, continueremo anche noi a chiamarli così.

In *Mazinga Z* oltre ad essere chiari i riferimenti agli antichi leggendari samurai, ritroviamo anche la tradizionale iconografia di démoni e déi minori orientaleggianti, oltre alla presenza di rimandi al mondo mi-

⁶ In Italia fu trasmessa con il titolo di *Mazinga Z*.

tico greco-romano, sui quali si stratificano «fumetti, tele-film e formule visuo-narrative risalenti agli anni Cinquanta» (Pellitteri, 2018, p. 259).

A *Mazinga Z* seguirà, nel 1974, *Il Grande Mazinger*, guidato da un vero soldato, impegnato nella sconfitta dei Micenei, rappresentati mostruosamente come enormi robot, con teste umane incastonate nel ventre. Con *Getter Robot* (arrivato in Italia con il nome di *Space Robot*) Nagai e Ishikawa, daranno vita ai “mecha componibili”, in lotta perenne con un antico nemico che viene dal passato, l’Impero dei Dinosauro, rettili umanoidi ibernati per secoli che vogliono impossessarsi ora, di nuovo del Pianeta Terra.

Il seguito di *Space Robot*, *Jet Robot (Getter Robot G)* insieme a due serie che avranno molto successo in Italia, *Jeeg robot d’acciaio (Kotetsu Jeeg)* e *Ufo Robot Goldrake (Ufo Robot Grendizer)*, furono prodotti poi nel 1975.

Nell’opera sono presenti nuove innovazioni nei mecha, Jeeg, il pilota si trasforma esso stesso nella testa del robot con una metamorfosi e le altre parti, agganciate magneticamente, vengono “lanciate” da una piccola navetta volante, la Big Shooter. I nemici, stavolta, arriveranno, minacciosi, da un passato mitico giapponese.

Gli anni Settanta, in pratica, segnarono la consacrazione del genere dei robottoni giganti; enormi costruzioni pilotate dall’eroe della serie, che avevano la funzione di difendere il pianeta dagli attacchi di nemici intenzionati a conquistarlo o, ancor peggio, a distruggerlo. L’importazione in Italia dell’animazione giapponese, avvenne principalmente ad opera di televisioni locali private; a loro il merito di aver generato quella che poi è stata definita da critici e sociologi, prima su tutti da Marco Pellitteri, la Goldrake generation.

Come afferma Francesco Prandoni (1999), l’exploit di questo genere animato fantascientifico, si ebbe a partire dal 1973 in poi, quando, a causa della crisi petrolifera, le serie dal vivo subirono un taglio netto, per motivi sostanzialmente economici, poiché gli effetti speciali, le grandi esplosioni, richiedevano necessariamente l’impiego dei derivati del petrolio. A ciò si aggiunse anche la necessità di riferirsi ad un pubblico sempre maggiore, raggiungibile in numerose fasce orarie. Di questa fortuita congiunzione di eventi, ne gioverà, soprattutto *Mazinga Z (Majingâ Z, 1972-74, 93 episodi)*, il quale darà vita ad un vero e proprio filone di culto, che farà la fortuna degli studi di produzione (Prandoni, 1999; Fontana, 2013).

Ma la prima serie di robot giganti fu la leggendaria *Tetsujin 28gō*

(*Super robot 28*), illustrata a partire dal 1956 dal geniale Mitsuteru Yokoyama, adattato più tardi, ovvero nel 1963, dal più celebre Gigantor Uomo di ferro n° 28. Con chiarissimi i riferimenti al secondo conflitto mondiale, Tetsujin 28 rappresentò la potente arma costruita, a difesa dell'umanità.

Come afferma Gomarasca, se da un lato *Tetsuwan Atom* rappresentò la mancanza di eroi umani, con le saghe robotiche si espresse, invece, un «clima culturale e psicologico diverso», dove il robot è semplicemente un potenziamento dell'onorevole guerriero giapponese, giovanissimo, come in *Tetsujin 28gō*, e «spesso vulnerabile: esso non acquisirà mai la mascella squadrata» ed il profilo muscoloso dei supereroi americani. La macchina è ora «un contenitore, un guscio, un esoscheletro», quel mecha tanto amato dai giapponesi, interpreta la componente tecnologica, il metallico e meccanico «abito tecnologico» di cui si serve l'uomo, il ragazzino, a potenziamento del suo corpo vincibile (Cfr. Gomarasca, 2001, p. 226).

Nell'episodio *Il Mostro dei cinque laghi*, del più celebre *Mazinga Z*, Kabuto utilizza il raggio termico per sconfiggere il mostro Meccanico Granada E 3, che ha appena liberato l'energia nucleare, tant'è che, nella versione italiana Kabuto esclama «Accidenti ma quella è una bomba atomica»? Riuscirà Koji Kabuto a sventare la minaccia e a evitare il disastro radioattivo?

Nadase Tadashi, in *Histoire du robot* (2003) evidenzia come, nei manga, siano stati introdotti a cavallo tra gli anni '50 e '60, nella fantascienza giapponese, tre tipologie di «uomo artificiale»: il «robot senziente» ovvero Tetsuwan Atom, quello radiocomandato di Tetsujin 28 gō; ed il cyborg dalla mente umana e dal corpo meccanico, Eight man.

L'immaginario robotico giapponese attinge dalla tradizione di un passato popolato di samurai, «sintetizza un immaginario tradizionale legato all'antica cultura nipponica e lo infonde in un Giappone contemporaneo, in cui all'immagine di un continuo sviluppo tecnologico si associa il desiderio di rivale di un paese per lungo tempo sottoposto ad un controllo militare estremo» (Di Fratta, 2005, p. 19).

Altro tema ricorrente della pop-culture giapponese, presente negli anime dagli anni Settanta, è lo scoppio rituale finale, spesso a forma di fungo, del mostro nemico, che, secondo molti studiosi occidentali, richiama chiaramente le deflagrazioni atomiche di Hiroshima e Nagasaki (Pellitteri, 2018, p. 376).

Secondo Fontana, furono principalmente le guerre e lo scoppio dei

due ordigni atomici a rappresentare «due elementi fondanti della cultura grafico-visiva giapponese» (Fontana, 2013).

Jean-Marie Bouissou, storico del Giappone e autore del fondamentale testo *Il Manga*, ha evidenziato due grandi narrazioni che ritroviamo in molteplici forme, nei fumetti giapponesi, una richiama una “storia dell’apocalisse” dove è evidente il fallimento del mondo adulto e dove i giovani si attrezzano per la costruzione di un nuovo mondo, sicuramente migliore; l’altra rielabora l’invasione giapponese, in chiave “aliena”, rappresentando altre razze in grado di pilotare astronavi pazzesche, dove, sono ancora una volta gli adolescenti giapponesi, chiamati a difendere il loro Paese, al posto dei loro, oramai, sconfitti genitori. (Cfr. Bouissou, 2011).

Di altrettanta importanza, è l’elemento tecno-scientifico: «la bomba atomica ha fatto scoprire ai giapponesi la potenza irresistibile della scienza, contro la quale nulla può tutto il loro coraggio, e che ha causato delle sofferenze indescrivibili. Il compito che si impone alla gioventù nipponica è, dunque, di acquisire la padronanza della tecnologia, ma di mettere questo sapere al servizio del progresso e della pace, affinché la mostruosità di Hiroshima e Nagasaki non si ripeta mai più» (Bouissou, 2011, pp. 41-42).

3.5 *L’ultimo giorno del mondo*

Anni dopo, i geniali Gō Nagai e Ken Isiwaka creeranno *Shin Getter Robo: Sekai Saigo no Hi*, un OAV (Original Anime Video) basati sulla serie di manga e anime di *Getter Robot* creata da Go Nagai e Ken Ishikawa⁷.

Il primo episodio è chiaramente a tema apocalittico, e lo si intuisce già dal titolo *L’ultimo giorno del mondo*, puntata che narra le vicende dell’inventore dei raggi Getter, che hanno contribuito alla prosperità della Terra, il defunto professor Saotome, tornato misteriosamente in vita, completamente impazzito, ed ora alleato con una razza aliena viscidiforme.

⁷ La serie fu inizialmente pubblicata in Italia, in formato VHS, dalla Dynamic Italia, a partire dal 1998. È stata rieditata da Yamato Video il 28 giugno 2013 col titolo *Change!! Shin Getter Robot – L’ultimo giorno del mondo* in formato DVD-Video e Blu-ray Disc. Dal 16 gennaio 2013 è trasmessa su Manga, canale 149 di Sky Italia.

Il Professore è ora alla guida di un gigantesco esercito di cloni di Getter Robot, potente mecha alimentato a raggi Getter, ed è intenzionato a vendicare la morte di sua figlia Michiru, avvenuta anni prima, secondo lui, per mano dei suoi ex allievi Ryoma e Hayato.

Questi ultimi tornano alla guida del primo Getter Robot, ma la terribile battaglia impone l'attivazione di potentissime armi di distruzione di massa.

Il Consiglio di Sicurezza dell'ONU; minacciato da invasori alieni infiltrati, sgancia una bomba a protoni, chiaro riferimento a quelle utilizzate anni prima su Hiroshima e Nagasaki; ma ciò porterà, oltre a milioni di vittime, anche alla dispersione di radiazioni Getter su tutto il pianeta, con conseguente estinzione di buona parte dell'umanità...

L'ultimo giorno del mondo è un'opera sconfinata, in cui confluisce un trentennio di produzione degli acclamati Ken Ishikawa e il suo maestro Go Nagai, ed è la prima delle tre interpretazioni animate, realizzate da Dynamic Planning a cavallo tra il 1998 e il 2004 (le altre due sono *Shin Getter Robot contro Neo Getter Robot* e *Getter Robot Re-Model*), della Getter Saga, ovvero la raccolta dei manga *Getter Robot*, *Getter Robot G*, *Getter Robot GO* e *Shin Getter Robot*.

Il genere super-robotico è qui esplorato in tutte le sue sfaccettature, e propone viaggi spazio-temporali, nemici sanguinari, eroi psicopatici, horror, splatter e, così come scrive Mistè (2010) nella sua recensione reperibile sul sito web Anime Asteroidi: «scontri devastanti tra colossi di metallo ed entità nemiche grandi quanto pianeti, che si squartano a vicenda con tomahawk e artigli affilatissimi. È anche la prima, storica opera a inventare il concetto di robottoni componibili, che si uniscono tra di loro creando tre versioni diverse del mecha protagonista. In altre parole, la Bibbia robotica di Ishikawa esplora fino al limite estremo le potenzialità del genere, rappresentando una bomba, in ambito cartaceo, che da troppo tempo necessita di una versione animata, dopo le infantili trasposizioni Toei degli anni 70». Con chiari e continui rimandi alle opere precedenti, l'opera è arricchita di «ulteriori invasioni aliene, svariate fazioni in gioco (difficile da capire quali alleate e quali no), numerosi flashback, viaggi spazio-temporali, perdite di memoria, rivelazioni sulla nascita dell'umanità e lo scopo della vita nell'universo, personaggi doppio o triplogiochisti e dalla doppia sessualità, incontri nello spazio con creature provenienti da futuri apocalittici, citazioni del manga così vistose e contemporaneamente incomprensibili (per chi non sa afferrarle) da mandare in tilt. A tutto

questo va aggiunto il ritmo narrativo che, seppur rallentato, rimane comunque serrato nel suo continuo snocciolare ulteriori tasselli di una storia sempre più cervellotica» (Mistè, 2010).

3.6 Esplosioni artistiche

Il *Viva Riva Project: Standa*, è una imponente installazione del 2001, 2 metri x 2 metri x 3 metri, principalmente costruita in alluminio, ad opera di Kenji Yanobe, uno dei più famosi artisti giapponesi, che ha dedicato la sua arte alla realizzazione di opere eccezionali, quasi sempre interattive.

L'opera raffigura una gigantesca bambola inginocchiata sulle *Rovine del Futuro*, ed il lavoro fu ispirato da una piccola pupa, raccolta dallo stesso Yanobe, mentre indossava una tuta antiradiazioni, nelle rovine di una scuola materna di Chernobyl.

Questa enorme bambola, si solleva al rilevamento di radiazioni, e quando è in piedi simboleggia, gli importanti passi compiuti dall'umanità sulla linea dell'evoluzione.

È del 1997, invece, l'opera *Nursery School 4, Chernobyl*, da cui prese ispirazione, lo stesso artista, per la realizzazione della gigantesca opera. La fotografia, scattata in un'aula malridotta di Chernobyl, ritrae un uomo in tuta gialla, intento a recuperare una bambolina tra le macerie. Sul muro dell'aula, un gigantesco sole giallo, anch'esso richiamato nella sua potente ed evocativa installazione.

Nel 2000 passa alla realizzazione del progetto *The Atom Suit Project: Antenna of the Earth*. Un pupazzo, fantoccio, indossa una tuta atomica provvista di un'antenna giger per la rilevazione delle radiazioni. Al centro, c'è una bambola a grandezza naturale di Kenji Yanobe modellata sulla scultura Kuya Shonin. Ai piedi della bambola ci sono molte fotografie che documentano la visita di Yanobe a Chernobyl, mentre è intento a parlare con la gente.

Yellow Suit è un'opera del 1991 e rappresenta due figure, una vagamente umana ed una canina, equipaggiate con tute protettive ricoperte da piastre di acciaio e piombo, costruite subito dopo il disastro della centrale nucleare di Mihama nella prefettura di Fukui ai fini della protezione dalle radiazioni. La struttura è di circa 3 metri per tre.

Yanobe raccoglie scarti, ferraglia, rifiuti e li rimonta (secondo uno dei filoni più importanti dell'arte del novecento da Schwitters a Tin-

guley) in robot dalle dimensioni giganti, personaggi che sembrano fuoriusciti da anime, automi da era post-nucleare.

I suoi personaggi non sono destinati a rimanere inerti o semplicemente a stupirci per la loro grandezza, quanto piuttosto invitano ad essere manipolati, e sono, spesso, semoventi, alla maniera dei primi automi.

Un'arte multimediale che richiama un universo pop giapponese, dove i rimandi alle radiazioni atomiche sono continui, espliciti e persistenti.

Già nella sua prima opera, *Tanking Machine* (1990), un enorme robot-uovo, sono chiarissimi i riferimenti alla catastrofe nucleare.

Un robot gigantesco, a forma di uovo, il cui viso è costituito da una maschera a gas, c'è un oblò da cui si intravede un liquido blu; un interno, questo, che può essere vissuto. Infatti nella *Tanking Machine* ci si immerge in costume da bagno e si rimane a galleggiare in una soluzione fisiologica calda ed accogliente, un ritorno nell'alveo materno, robotico però.

Interessante, nel lavoro di Yanobe, la doppia interattività presente, sia tra i suoi lavori, il mondo fantastico ed il reale esperito, sia tra le sue opere ed i potenziali osservatori/fruitori.

Tutte le interessanti opere di Yanobe, un artista di fama mondiale, che è possibile ammirare nella sua galleria virtuale⁸ od in una delle esibizioni in giro per il mondo⁹, alla maniera pop, sono seriali, ed il fil

⁸ Sito web <http://www.yanobe.com/>.

⁹ Chiude le porte il 5 marzo 2018, la mostra *Japanorama. A new vision on art since 1970*, allestita al Centre Pompidou a Metz in Francia, che sceglie, come immagine per l'home page, la bellissima opera di Janobe, *Atom Suite Project*. «In bilico tra un potente patrimonio culturale e un discorso nazionale sulla modernizzazione, alternando fasi di apertura e ritiro, l'evoluzione culturale del Giappone nei primi anni '70 è stata contrassegnata da importanti eventi sociali, politici e naturali. Il curatore della mostra Yuko Hasegawa guarda indietro a questi turbolenti decenni durante i quali il Giappone ha oscillato tra la globalizzazione e l'affermazione della sua identità. Nel 1970, l'Expo '70 di Osaka e la decima Biennale di Tokyo segnarono l'inizio di un periodo di transizione durante il quale le arti visive giapponesi si liberarono dall'influenza occidentale presente dal dopoguerra. Gli artisti giapponesi adottarono un'economia di mezzi incarnata da due movimenti, uno relativo ai materiali (*mono-ha*), l'altro concettuale (*Nippon-Gainen-ha*). La cultura giapponese degli anni '80 ha messo la soggettività al centro del dibattito sulla natura della società. Gli anni '90 hanno visto emergere la cosiddetta cultura "superflat" che ha combinato l'estetica della pop art con il kitsch della cultura *kawaii* ispirata a cartoni animati e manga. Una

rouge è rappresentato dallo sfondo post-atomico, incarnato, oramai, nella memoria collettiva, condividendone, lo stesso scenario desolato di distruzione, con Conan, Godzilla, Ken Shiro, Barefoot Gen e molti altri.

Con *Atom Suit Project* (1997), icona della produzione yanobiana, il maestro si esibisce in una performance singolare e particolare.

Innanzitutto si abbiglia di giallo, in materiale high-tech, indossando un casco giallo sormontato da un doppio corno, immagine, questa che rimanda ad un universo giocattolo i cui richiami al mitico Astro Boy sono chiaramente evidenti.

La tuta supertecnologica proteggerà Yanobe dalle radiazioni perché la sua performance avviene a Chernobyl dove il post-atomico è la realtà. Yanobe va in giro per la città fantasma a raccattare rottami, cercando tra le rovine oggetti a cui ridare vita e valore.

Il modo in cui, però, Yanobe compie la sua performance è ancora una volta pop, che prende spunto da quella pop-art plastica degli

giovane generazione è andata alla ricerca del realismo, rifiutando tutte le cose simboliche. Artisti neo-pop, come Takashi Murakami e Yoshitomo Nara, riflettono l'ansia che seguì alla fine della bolla economica degli anni '80, attraverso immagini legate alla cultura pop, ai manga e allo spettacolo. Presentarono un discorso che, al di là del messaggio apparentemente chiaro delle loro opere, sfidava il modello socio-politico ed ecologico del Giappone. Il grande terremoto del 1995, seguito nello stesso anno dall'attacco del gas sarin nella metropolitana di Tokyo da parte di un culto, distrusse il bilancio stabilito dopo il 1945 e la promessa di un ordine sociale e politico stabile. La società giapponese sembrava essere ancora una volta introspettiva e le tecnologie di comunicazione hanno portato a nuovi schemi di relazioni basate sulla fiducia. L'espressione artistica degli anni '90 è stata caratterizzata anche da mondi interessati al comfort del volgare e dello spazio domestico. La cultura giapponese divenne consapevole delle nozioni di diletterismo e improvvisazione.

Negli anni 2000, la società ha assistito alla graduale erosione del confine tra sfera pubblica e sfera privata. Gli artisti hanno preso possesso di questa trasformazione e hanno fatto la loro parte. Lo tsunami e il disastro nucleare di Fukushima dell'11 marzo 2011 hanno aperto un nuovo capitolo nella storia del Giappone. Questi eventi hanno dato origine ad un impegno sociale per gli artisti e i valori della solidarietà hanno assunto una nuova dimensione. La mostra esplora questa odissea culturale utilizzando un motivo dell'arcipelago, creato attraverso il progetto espositivo di SANAA (Pritzker Prize 2010). Ogni isola incarna un concetto chiave nella storia dell'arte giapponese contemporanea, come "post-umanesimo", "collettività", "soggettività". La maggior parte delle opere prestate dalle istituzioni giapponesi vengono esposte per la prima volta in Europa (...) (traduzione dal sito web della mostra <http://www.centrepompidou-metz.fr/en/japanorama-new-vision-art-1970>).

anni sessanta che rendeva icone democratiche gli indimenticabili prodotti di consumo di massa, e stimola i nostri ricordi infantili popolati di oggetti e figure molto kawaii, ossia carini, piacevoli e molto giocattolosi.

Così la catastrofe nucleare può diventare gioco e i rottami metallici diventare nuovi robot. Da Chernobyl Yanobe raccatta una bambola: la farà diventare l'indimenticabile e dolcissima bambolona robotica in *Viva Riva Project: Standa*. Il cucciolo di robot sta seduto a guardarsi allo specchio ma non appena capta nell'aria onde radioattive è pronto a scattare in piedi per difenderci da una nuova catastrofe, sul muro di fronte al piccolo (si fa per dire) robot compare un sole sorridente che soffia bolle di sapone, e interpreta, magicamente, quel tanto amato non-sense.

Definito da Alessandro Gomarasca, “uno scultore otaku” questi «imponenti esoscheletri e veicoli protettivi ricavati da macchinari abbandonati o scarti industriali» rappresentano «un guardaroba tecnologico» con la funzione di «proteggere l'utilizzatore (in genere l'artista stesso, il suo cane o membri della sua famiglia) da disastri chimici, nucleari o altri olocausti ambientali (...) L'immaginario artistico di Yanobe è fortemente marcato dall'iconografia e dalle pratiche caratteristiche della cultura pop giapponese, in particolare dai film di fantascienza della Toho, dalle saghe dei robottoni e dal kosupure¹⁰» (Cfr. Gomarasca, 2001, p. 221).

Attingono allo stesso scenario industriale le opere degli inglesi Mutoid Waste Company, celebrati da quella cultura teknover che ha fatto della musica tekno il centro del proprio mondo.

Organizzatori dalla fine degli anni Ottanta, di party illegali, hanno dato vita, da qualche anno, ad un villaggio post-industriale, “Muto-*nia*”, che ha sede in una cittadina italiana romagnola, Sant'Arcangelo di Romagna.

Le loro opere si possono ammirare anche in Italia, dunque, percorrendo sentieri erbosi da cui spuntano «sculture composte unicamente di materiali metallici di scarto – per lo più pezzi di automobili, motori, tubature, ma anche plastica e rivestimenti in plexiglass e linoleum – riproducenti automi, animali mitologici, insetti post-atomici, mostri, cyborg» (Cfr. Valentini, 2016).

¹⁰ “Costume Play”, la moda di travestirsi con i costumi dei personaggi dei manga e degli anime.

Bomb Hugger (2003) è una delle opere seriali del tanto acclamato Banksy, l'artista di strada di cui è ancora oscura l'identità, e raffigura una dolce ragazzina intenta ad abbracciare un missile. Suo anche il graffito che mostra un gruppo di bambini in girotondo intorno ad una bomba appena esplosa, a forma di fungo.

Bambini, scimmie, armi, poliziotti e ratti animano i suoi famosissimi stencil, mettendo in scena una vera e propria protesta visiva che affronta, con ironia e provocazione, i grandi temi sociali della contemporaneità¹¹.

3.7 *Uranico melanconico*

«L'esplosione atomica del 6 agosto 1945 mi ha provocato un brivido sismico. Da quel momento l'atomo è diventato il cibo preferito per la mia mente. Molti dei paesaggi dipinti in quel periodo manifestano la paura che ho provato alla notizia della deflagrazione», così scriveva Dalì nel 1973, ricordando lo sgancio di Little Boy dal Bombardiere Superfortress b29 Enola Gay su Hiroshima e lo shock dei mesi successivi al disastro.

Seppur notevolmente scosso per le terribili conseguenze, non prese le distanze rispetto alla fisica atomica, ma continuò ad esaltarne la potenza e la modernità, in quanto artista precursore per antonomasia di numerosi generi artistici, sensibile alle vicende del suo tempo e avveniristico nelle sue rappresentazioni.

Idillio atomico e uranico melanconico è un olio su tela conservato a Madrid nel Museo Nacional Centro Arte Reina Sofia, dipinto dal maestro nel 1945; lo stesso Dalì dichiarerà che altre furono le sue opere influenzate dalla deflagrazione della bomba.

A partire da Salvador Dalì si svilupparono diversi movimenti ed avanguardie artistiche anche in Europa, fortemente suggestionati dall'opera del maestro surrealista.

Il 1951 scandì la nascita di una corrente artistica, ad opera di Enrico Baj e Sergio Dangelo, in concomitanza della pubblicazione del Manifesto tecnico della Pittura Nucleare in Italia.

Più tardi si unirono al duetto, Gianni Dova, Gianni Bertini e Mario Colucci.

¹¹ Il Mudec di Milano espone, dal 21 novembre 2018 al 14 aprile 2019, una personale dell'artista: *The Art of Banksy. A visual protest*.

Le loro opere si distinsero per l'interpretazione della materia come energia e movimento, influenzate fortemente dalle teorie atomiche ed einsteiniane e dai notevoli progressi, in campo scientifico, degli anni cinquanta.

Si diffondono idee riguardo ad universi subatomici, piccole particelle, radiazioni ed onde magnetiche, ed anche l'arte ne viene influenzata, muovendosi tra la rappresentazione dell'atomo in chiave surreale in chiara opposizione all'astrattismo.

Già il movimento surrealista aveva messo in discussione la forma e lo stile, proponendo la trascendenza e l'onirico, di cui Dalí divenne uno degli esponenti più influenti (Cfr. Caramiello, Romano, de Martino, 2016 (b)). Il dadaismo aveva fatto sua l'ipotesi che qualcosa trascendesse la realtà, in chiave più "ribelle" e nel movimento nucleare lo spazio cosmico venne "compreso" e riproposto carico di energia, con colori incandescenti, inusuali, quasi a voler richiamare una vera e propria esplosione nucleare della materia.

Il surrealismo proponeva l'inconscio, la rappresentazione del microcosmo cognitivo interno all'essere umano, il movimento nucleare esaltava il "subconscio della materia" in chiave micro, ed il cosmo più estremo, aldilà del sistema solare, riecheggiando una dimensione macro ed una antica cosmogonia, così come lo aveva fatto la deflagrazione atomica.

Actionpainting, tachismo, frottage e collage furono le tecniche maggiormente utilizzate per raffigurare il mondo invisibile, logiche anni luce lontane da quella terrestre, universi alieni e paralleli, furono pittoricamente rappresentati, dichiaratamente, forse per la prima volta, attingendo, sicuramente a quel visionarismo di cui Hieronymus Bosch (1453-1516) ne fu sicuramente il precursore.

Secondo alcuni critici i nucleari finiranno poi per esprimere le proprie insoddisfazioni, che derivavano dall'incapacità di rappresentare ciò che non era possibile riprodurre, arrivando a posizioni critiche nei confronti di un mondo inconoscibile, in balia di un imminente disastro nucleare.

Furono numerosi gli artisti internazionali, di cui citiamo Arman, Yves Klein, Asger Jorn e Antonio Saura che si interessarono al movimento nostrano, i cui lavori e pensieri furono diffusi dalla rivista *Il gesto*, pubblicata tra il 1955 e il 1959. Negli ultimi anni, si registrò un rallentamento delle iniziative, a cui si accompagnò una dispersione dei suoi adepti.

Antecedente al movimento dell'arte nucleare, fu l'Eaismo, un movimento pittorico “periferico”, nato ad opera di un gruppo di artisti ed intellettuali toscani.

Supportato da una «robusta e solida impronta teorica» e da un vero e proprio Manifesto, il nucleo principale del movimento era costituito da Favati, un docente universitario, Landi, un poeta di livello nazionale, e da un geniale artista come Voltolino Fontani, la cui produzione travalicò i confini del cromatismo, sfociando anche in scritti e pensieri originali (Zucchelli, 2007).

Il manifesto eaista non è certo tenero nei confronti di avanguardie come l'astrattismo, il cubismo e il futurismo, accusandole di non essere in grado di cogliere l'ésprit du temp (Cfr. Morin, 2017), ovvero l'evoluzione storica dell'uomo sconvolta dall'avvento dell'energia atomica.

Da questo momento in poi l'uomo non è più lo stesso, e l'equilibrio con l'universo, la natura e con l'ambiente esterno è decisamente intaccato; bisogna, dunque, regolare l'arte su questi nuovi mutamenti, per non lasciare l'artista da solo. Fontani, per la sua originalità, finisce nella collezione Van Geluwe, insieme a Picasso e Permeke, senza muoversi mai da Livorno.

Le mostre sull'eaismo accolsero anche pittori indipendenti, come Giancarlo Cocchia, che non aderirono al movimento.

L'eaismo, fortemente distaccato dai movimenti artistici a sé coevi, così come recitava nel suo manifesto, faceva esplicito riferimento all'Era atomica, espressione importata dagli Stati Uniti, dove era stata coniata dal giornalista William Laurence, ed impiegata poi dall'economista Virgil Jordan, nonché dallo scrittore Wilbur M. Smith nel suo libro *This Atomic Age and the Word of God*.

Dinamica di assestamento e mancata stasi è un'opera di Fontani che raffigura radiazioni atomiche giusto appena dopo una terribile esplosione, testimoniando le affinità tra il movimento eaista e quello di arte nucleare milanese, nonostante le dichiarate diversità e divergenze di pensiero.

Furono quelli gli anni in cui, parallelamente al lavoro del Movimento nucleare e degli eaisti si sviluppò quello isolato di Salvador Dalí, che nel 1951 diede alla luce il “Manifesto mistico”, in continuità con le sue realizzazioni a tema atomica, di cui ricordiamo anche Leda Atomica.

La contesa tra i tre gruppi per la primogenitura dei propri movi-

menti si fece tesa, tanto che Enrico Baj e Sergio Dangelo denunciarono per plagio Salvador Dalí, e la stessa cosa fece Voltolino Fontani nei confronti del Movimento nucleare italiano.

Realizzata, invece, tra il 2001 ed il 2003, così come si legge nell'intervista a Mauro Bordin il 26 e 27 febbraio 2005, da Philippe Villaume e Pascal Bordenave, è il colossale dipinto dedicato ad Hiroshima dopo la bomba atomica, un'opera di quasi 30 metri di lunghezza.

Il pittore Bordin, ha dedicato, alla rappresentazione di Hiroshima, un vero e proprio progetto, al fine di realizzare qualcosa di davvero "spettacolare" per rendere omaggio alla dimensione della tragedia umana.

Hiroshima questo il titolo dell'opera che si compone di più di 220 parti assemblate. Il progetto espositivo prevede due fasi distinte: la "scomposizione" e la "ricomposizione". «L'idea» come suggerisce l'autore «è che la gente possa acquistare una parte del quadro durante l'esposizione lasciando così apparire degli spazi vuoti fino al cancellamento progressivo dell'opera. In questo modo cerco di illustrare, o meglio di rendere tangibile il meccanismo della memoria e dell'oblio. La seconda parte dell'esposizione, che avrà luogo fra un numero indeterminato d'anni, sarà consacrata alla ricostruzione dell'opera».

Immaginario nucleare è, invece, la più recente opera di Armin Linke, considerato uno dei più celebri fotografi e videomaker contemporanei. L'esposizione allestita nella sede dell'Istituto Nazionale per la Grafica Calcografia, è composta da tredici fotografie stereoscopiche anaglifiche e da un video (realizzato in collaborazione con Renato Rinaldi) girato in HD 3d e proiettato su supporto DVD Blue-ray.

Anche la Costituzione Giapponese è stata trasformata in stile manga, alla cui rielaborazione grafica hanno partecipato dieci importanti artisti. Ogni articolo della Costituzione è caratterizzato da una dolce ragazzina; il n° 9, ovvero quello in cui il Giappone rinuncia alla Guerra ed alle forze armate, è impersonato da una pacifica donzella di nome Jou-chan.

Shozo Shimamoto (1928-2013) è il co-fondatore, insieme a Yoshihara, del gruppo Gutai, un movimento artistico radicale, di rinnovamento della tradizione artistica Made in Japan. Famoso per aver interpretato l'arte giapponese in chiave avanguardistica, si serve di "cannone" di colore, dripping e poderosi tagli nelle tele, riproducendo "Le urla della materia".

Rosanna Chiessi, Laura Montanari e Giuseppe Morra hanno fondato, nel 2007, in Italia ed in Giappone, l'Associazione Shozo Shima-

moto, la cui sede nostrana è a Largo Tarsia a Napoli, con lo scopo di promuoverne la diffusione, e di esaltare la sua lunga e proficua produzione artistica.

Masao Okabe, al Padiglione giapponese della Biennale di Venezia del 2007, presentò opere di frottage che avevano ad oggetto il quartiere di Ujina ad Hiroshima, un tempo porto militare della città.

L'omonima stazione ferroviaria è stata teatro di smisurati movimenti di persone e merci a partire dal conflitto cino-giapponese (1894-1895) fino alla seconda guerra mondiale, quando fu rasa al suolo dalla bomba atomica.

Okabe, nel suo interessante lavoro, ha "ricalcato" le pietre che costituiscono la pavimentazione dell'area della stazione, e nell'arco di nove anni, ha realizzato una sconfinata opera, composta da circa 4000 frottage. Oggi la stazione ha lasciato il posto ad un'autostrada, ma l'artista, servendosi di strumenti elementari quali carta e matita, è riuscita a rappresentare ciò che avvenne nel quartiere hiroschimiano.

Il passato di Ujina rende il sito cruciale nel ripensamento dell'attuale posizione del Giappone in Asia. In un mondo, quello di oggi, ancora alle prese con il rischio di una guerra nucleare, una semplice espressione artistica può divenire attività sociale, nell'ottica di una maggiore condivisione del passato e di una positiva dialettica con il futuro, è questo il messaggio delle opere di Okabe.

Sempre nel 2007, la Japan Foundation di Roma, ospitò la mostra di Masao Okabe, *Attingendo Memorie*, curata da Chihiro.

3.8 Atomic girls, *tra arte e moda*

Qualche anno fa, Treviso ha ospitato le performance dell'artista giapponese Yumi Karasumaru, per la mostra-evento *Second Skin*.

Insieme all'artista di Osaka, Nozomi Shimizu ad accompagnarla con il dolce flauto giapponese. Un abito creato per l'evento, da Angela Moles, ha completato la particolarità dell'opera.

Karasumaru è un'artista nata ad Osaka, che vive e lavora tra l'Italia ed il Giappone. Nella sua ricerca la pittura rappresenta il punto d'incontro tra la tradizione giapponese ed il futuro tecnologico, tematica ricorrente nella produzione artistica nipponica e non solo.

Nelle sue opere convivono pittura, fumetti, elementi decorativi, fotografie e tecniche digitali, ognuno con una propria identità, contami-

mandosi in modo originale, e generando una particolare forma d'astrazione.

I contenuti riflettono una certa urgenza di dare nuove letture della famiglia, così come della storia, come nella serie dedicata alla bomba atomica, o nel futuribile mondo delle teenagers giapponesi, in bilico tra libertà e smarrimento.

Presente, in innumerevoli artisti giapponesi, ma anche italiani, americani e non solo, la tematica della bomba atomica ha affascinato per anni i loro lavori e le loro opere, ammaliando spettatori esperti e non, da ogni parte del mondo.

E tante volte, anche se non dichiaratamente esplicito, il rapporto tra il Giappone post-bellico e le produzioni artistiche nipponiche, è stato più volte interpretato dai critici, alla luce di un catastrofismo post-atomico, che conteneva in sé un tentativo di rielaborazione di un lutto individuale e collettivo.

Emblematico il caso della geniale stilista giapponese, Rei Kawakubo, mente indiscussa del marchio Comme des Garçons.

Alla prima sfilata parigina, nel 1981, la critica accolse l'originale sfilata di Kawakubo, avvertendone tutta l'indiscussa esplosione, tanto da definirla "collezione post-atomica", che diede vita ad un nuovo stile, "Hiroshima chic".

A tali appellativi, la designer replicò, dichiarando che era stato semplicemente un caso nascere in Giappone e che non erano quelli i contenuti che avrebbe voluto esprimere.

Esplicito è il riferimento dell'artista Yayoi Kusama, nata a Matsumoto nel 1929, invece, alla bomba atomica, nel suo gouache del 1954, *Atomic bomb*.

Miss Atomic Bomb è invece il titolo di un singolo della band alternative rock statunitense The Killers. Questa canzone, è la seconda estratta dal quarto prodotto discografico *Battle Born* uscito in Italia il 18 settembre 2012.

Il brano ha nel titolo un riferimento ad un reale concorso di bellezza che si svolse in quel di Las Vegas durante i giorni dei test nucleari in Nevada.

Nel *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Donna Haraway interpreta il cyborg come «l'orrido telos apocalittico del crescente dominio dell'individuazione astratta: un sé supremo finalmente libero da ogni forma di dipendenza, un uomo nello spazio» (Haraway, 1999).

«Se insisto sulla figurazione è per rendere chiara e ineludibile la qualità tropica di tutti i processi material-semiotici, in particolare quelli tecnoscientifici, basti pensare a una piccola serie di oggetti intorno a cui ruota il nostro mondo: il chip, il gene, il seme, il feto, il database, la bomba, la razza, il cervello, l'ecosistema. Questo mantra di oggetti è fatta di atomi implosi o di densi nuclei pronti a esplodere in una molteplicità di pratiche. Il chip, il seme o il gene sono termini al contempo letterali e figurativi. Abitiamo e siamo abitati da questo genere di figure che mappa universi di sapere, potere e prassi. Leggere queste mappe attraverso competenze ibride e multiple, senza l'anelito totalizzante, le appropriazioni, l'incombere dei disastri apocalittici, delle risoluzioni comiche e delle narrative di salvezza che caratterizzano il realismo cristiano secolarizzato, è l'obiettivo della mia "mutata" testimone modesta» (Haraway, 1995, pp. 5-21).

Citata da Haraway, Dorothy Thompson, nel suo testo *Over our Dead Bodies. Women against the Bomb* ci informa del mega-raduno del 1981, a cui parteciparono 30.000 donne, avviando un campo di pace che si sviluppò accanto alla base nucleare di Greenham Common (GB) dove erano custodite 96 testate nucleari (Thompson, in, Haraway, 1995).

Haraway diede impulso ai movimenti femministi, assurgendo ad icona post-moderna di tutti i gruppi di azione successivi.

Nel suo Manifesto Cyborg il LAG Livermore Action Group è interpretato «come una sorta di società cyborg, dedicata a riconvertire realisticamente i laboratori che rappresentano e vomitano con orgoglio gli strumenti dell'apocalisse tecnologica, e impegnata a costruire una forma politica che riesca realmente a tenere insieme le streghe, gli ingegneri, gli anziani, i pervertiti, i cristiani, le madri e i leninisti abbastanza a lungo da disarmare lo stato» (Cfr. Haraway, 1999).

Il LAG si costituì nell'ottobre 1981 con la finalità di contrastare le attività della centrale atomica di Diablo Canyon e quelle di sperimentazione avviate nei Laboratori Livermore, denominata anche "La fabbrica della morte".

L'intento del gruppo era quello di abolire gli armamenti nucleari, nella direzione di una smilitarizzazione, che avrebbe consentito la riallocazione delle risorse per azioni sociali altamente costruttive. Tra le manifestazioni contro il nucleare, fu il blocco del giugno 1982 a segnare la storia dei movimenti femministi.

"Ama tua madre" fu un'altra azione di protesta, in occasione della

Festa della mamma, del maggio 1987, agli impianti per gli esperimenti nucleari in Nevada, durante la quale i dimostranti richiesero un permesso ufficiale, alle tribù shoshone occidentali, per poter sostare sul territorio, un'area, quella, invasa dal governo statunitense a partire dagli anni cinquanta, «al tempo della costruzione dell'area di sperimentazione degli armamenti nucleari. Arrestati per violazione di proprietà, i dimostranti sostennero che i trasgressori non erano loro, ma la polizia e il personale degli impianti, privi dell'autorizzazione delle autorità veramente competenti. Un gruppo affine all'azione delle donne si chiamava "Altri surrogati"; per solidarietà con gli animali costretti a scavarsi i tunnel nello stesso terreno con la bomba, realizzarono una emersione di cyborg dal corpo di un grande verme del deserto, non eterosessuale, che avevano costruito» (Cfr. Haraway, 1999, pp. 5-7).

Di diverso impatto è invece l'opera di Mori Mariko, interessante artista, oramai famosissima in tutto il mondo, che si ispira al kosupure ed alla fantascienza, ironizzando sui codici espressivi della moda e della pubblicità.

«Si traveste da bambola aliena sfoggiando capelli viola, bulbi oculari riflettenti e futuristiche tute spaziali di plastica trasparente (...)» incendendo un corpo cablato, post-atomico, che può ricordare le più celebri Gynoids o Sexy Robots dell'illustratore Sorayama Hajime.

«I suoi famosi disegni all'aerografo di pin-up futuristiche creano un'iconografia corporea ibrida dove pelle e cromo, carne e metallo, organico e inorganico si mischiano e si confondono incessantemente» (Cfr. Gomasca, 2001, pp. 220-222).

Afroditi Psarra è un'artista e scienziata ateniese, invece, che spinge la ricerca sulle frontiere del "potenziamento umano", miscelando folk, pop, musica elettronica ed i più sofisticati linguaggi di programmazione.

Grazie ad incantevoli tute come *Divergence*, *Soft^Articulations* e *Fractal Antennae*, riesce a trasfigurare il corpo umano in un ricettacolo di radiazioni, in grado di rilevare tutte le onde elettromagnetiche, che tacitamente ci circondano e ci attraversano, trasformandole, nel corso delle sue performances artistiche, in segnali luminosi, vibrazioni e feedback sonori.

Cosmic Bitcasting è, invece, una tunica in neoprene con degli adattori incorporati che consente al corpo umano di percepire e visualizzare le radiazioni cosmiche che abbiamo intorno e, quindi, di caricare tutti gli output su un computer.

Stephen Moore e Ann Rosenthal si sono dedicati, invece, nel loro progetto itinerante *Infinity City. Translations of an Atomic Pilgrimage*, ai 60 anni di vita all'ombra della bomba, documentando il loro viaggio nei siti storici dei tre continenti, ed esplorando le espressioni artistiche sull'eredità nucleare americana¹².

Più recenti i lavori della francese Jean-Gabriel Périot, *Nijuman no borei (200000 phantoms)* (Francia, 2007, 10'50") e *We Are Become Death* (Francia, 2014, 4') che riflettono sulla tragedia atomica.

Nel primo lavoro la Périot ricorda la Seconda guerra mondiale attraverso il Genbaku Dome, ovvero l'edificio rimasto in piedi dopo la scoppio della bomba, e riconosciuto dal 1996, con il nome di Hiroshima Peace Memorial, patrimonio dell'Unesco. Attraverso 600 fotografie ne ricostruisce la storia a partire dal 1914, mentre nell'opera *We Are Become Death*, presenta un trittico digitale di magnificenze della natura, svolgendo, poi, un'attenta riflessione sul decadimento del genere umano che culmina nell'uso della bomba. L'opera si chiude con un'intervista a Robert Oppenheimer, uno dei fisici dell'ordigno (Cfr. Marcheschi, 2015).

3.9 Cronache di un bombardamento atomico

Anche la fotografia si è interessata, a più riprese, alla terribile sorte toccata al Giappone, durante il secondo conflitto mondiale, di cui approfondiamo il lavoro del Comitato Giapponese, che, nel pieno degli anni ottanta, con *Le immagini della tragedia di Hiroshima e Nagasaki – Manifesti per mostra fotografica* radunò tantissimo materiale visivo, sotto il titolo *Cronaca di un bombardamento atomico* con l'intento di diffondere, a livello mondiale, i documenti della distruzione di Hiroshima e Nagasaki.

«Sostenuto da un vasto movimento, il Comitato ha compiuto un lavoro formidabile per portare alla luce documenti mantenuti nel buio da una politica di oblio. Come è noto, una rigorosa logica di segretezza aveva fatto in modo, negli anni dell'immediato dopoguerra, che le no-

¹² Il progetto è visionabile anche sul sito web di Wead, Woman Eco Artists Dialogue all'indirizzo: <https://directory.weadartists.org/infinity-city>, insieme ad altri numerosi lavori di chi ha fatto della denuncia del disastro atomico, il proprio campo artistico di battaglia.

tizie e i documenti sulle stragi atomiche di Hiroshima e Nagasaki filtrassero assai lentamente» (Gaja, 1984).

Nel 1945, nei mesi di ottobre e novembre, le autorità di occupazione censirono tutte le cliniche e gli ospedali giapponesi.

Il 14 ottobre 1945 fu addirittura chiuso l'ospedale militare che si occupava dello studio e del trattamento delle malattie atomiche di Ujina, il cui materiale prodotto - foto, video e documenti - fu tutto sequestrato, insieme alla confisca dei reperti anatomici estrapolati dai martoriati cadaveri delle povere vittime.

Ai medici giapponesi fu imposta la censura; non poterono parlare nemmeno con i propri colleghi americani, o con i cittadini, dei risultati dei loro studi. Furono ricerche clandestine quelle prodotte sulle malattie postume alla deflagrazione.

Secondo quanto riportato dagli esponenti del Comitato giapponese, sino agli inizi degli anni Cinquanta, ovvero sino alla fine dell'occupazione, nemmeno ad Hiroshima fu possibile avere un quadro più o meno realistico ed approssimativo di quelli che erano stati i danni e le malattie croniche da radiazione. Solo nel 1973, i documenti furono restituiti alle autorità giapponesi. Una sorta di damnatio memoria riguardò, dunque, buona parte della vicenda atomica e post-atomica.

A partire dal 1977, il Comitato ottenne, dall'Istituto di ricerche di Medicina e di Biologia Nucleare dell'Università di Hiroshima, dal Centro di Ricerche per il trattamento degli effetti secondari della radiazione della facoltà di Medicina dell'Università di Nagasaki, dalla Casa della Cultura di Nagasaki, da Istituti storici e da privati cittadini, tutta la documentazione di cui ora dispone, a cui si aggiunsero gli enormi sforzi profusi da migliaia di cittadini giapponesi, nella raccolta ed archiviazione di documentazione di ogni genere e sorta.

Il Comitato Giapponese intese, dunque, offrire al mondo, gli agghiaccianti documenti testimonianza dei terribili eventi che colpirono il popolo giapponese, prima vittima di un bombardamento atomico.

Così come si legge in quarta di copertina del libro «Alla fine del 1950, il numero complessivo delle persone uccise in Giappone dai bombardamenti atomici di Hiroshima e Nagasaki, dall'onda d'urto, dal fuoco e dalle radiazioni era calcolato ufficialmente in 300.000. Al 31 marzo del 1976, trent'anni e sette mesi dopo il bombardamento, il numero dei sopravvissuti muniti di un certificato ufficiale di "atomizzato" era di 364.261. Hiroshima e Nagasaki sono state ricostruite e so-

no oggi grandi città moderne in cui tutto è nuovo. Ma sugli 842.000 abitanti attuali di Hiroshima, 114.000 sono sopravvissuti del bombardamento, muniti di un certificato di “atomizzato”. Sugli attuali 449.000 abitanti di Nagasaki, 82.000 sono sopravvissuti “atomizzati”. Di essi, uno su cinque non ha mai recuperato uno stato di salute normale».

Una tragedia umana, un vero e proprio olocausto nucleare, che non bisogna dimenticare, e che, in effetti il Giappone ha rielaborato nelle sue poliedriche forme, all’ombra dello spettro dell’ipotesi che di nuovo, l’impiego di un’arma nucleare possa rappresentare lo strumento per regolare contese tra superpotenze.

In tale scenario il bombardamento di Hiroshima e Nagasaki, rappresenta tuttora l’emblema di tale atroce possibilità.

«Una delegazione giapponese, però, si recò a New York, Washington e Albuquerque (Nuovo Messico) per esporre nei quartieri, 150 fotografie del bombardamento di Hiroshima e Nagasaki», notando, con estremo stupore, che quasi i due terzi dei visitatori, soprattutto i giovani, non erano a conoscenza dell’avvenimento storico, «ignoravano il fatto che due bombe nucleari fossero state sganciate su queste città nel 1945. Un affievolimento della memoria collettiva della tragedia di Hiroshima e Nagasaki, è un fatto universale, che tocca lo stesso Giappone, dove un gruppo di cittadini ha ritenuto necessario reagire all’oblio. Se domani dovesse accadere ancora quanto è successo, i rimpianti sarebbero sterili. Mettere al corrente le giovani generazioni sulla realtà della tragedia di Hiroshima e Nagasaki è il primo compito, perché tocca soprattutto alle giovani generazioni impedire che si ripetano», è questo il manifesto che porta avanti il Comitato Giapponese, per non dimenticare.

Preservare la memoria, è anche l’intento di Annarita Curcio, autrice de *Le icone di Hiroshima. Fotografie, storia e memoria*, con una prefazione di Riccardo Rosati, che si interroga su come sia stato possibile, che per lungo tempo, immagini fotografiche e video delle città nipponiche distrutte dalla furia della bomba, non fossero state divulgate.

Interessante e lodevole è, dunque, anche il lavoro degli hibakushka, i sopravvissuti al bombardamento atomico, che, insieme all’impegno degli studiosi, ha diffuso la conoscenza di questa oramai triste e nota vicenda.

Si inserisce nello stesso filone narrativo, *Trinity and Beyond*, uno sconvolgente documentario che passa in rassegna la storia degli arma-

menti nucleari, dal 1945, precisamente da quel 16 luglio in cui, in un luogo chiamato Trinity, una bomba al plutonio, montata su una torretta, fu fatta esplodere producendo un fungo di fuoco che raggiunse un diametro di 600 metri in due secondi, ed una altezza di oltre 12 km, con una potenza esplosiva equivalente a 18.6 kilotons di TNT, sino al 1963, intercettando notizie per lungo tempo rimaste in completa segretezza.

Di chiaro intento evocativo è il brano musicale *Trenodia alle vittime di Hiroshima* di Krzysztof Penderecki, scritto e arrangiato nel 1960 dal compositore polacco, al fine di reagire ad un evento ritenuto imperdonabile; «lasciate che la trenodia esprima la mia ferma convinzione che il sacrificio di Hiroshima non sarà mai dimenticato e perso» furono queste le parole di Penderecki.

Nel 1980, il gruppo britannico *Orchestral Manoeuvres in the Dark* (OMD) compose l'indimenticabile hit mondiale *Enola Gay*, di commemorazione e denuncia, in chiave synth-pop, della vicenda del bombardamento atomico.

Anche il compositore Robert Steadman si dedicò alla composizione di musica da camera *Hibakusha Songs* che fu commissionato dall'Imperial War Museum North di Manchester, ed eseguito per la prima volta, nel 2005. I Rush, gruppo rock progressive canadese, scrissero, invece, *The Manhattan Project*, approfondendo le ragioni che portarono al bombardamento di Hiroshima.

La storia di Sadako Sasaki, una giovane superstite del bombardamento di Hiroshima a cui venne diagnosticata la leucemia, è stata ricordata e raccontata in numerosi libri e film, di cui ricordiamo *Sadako and the Thousand Paper Cranes*¹³ di Eleanor Coerr e *Sadako Will Live*¹⁴, quest'ultimo pubblicato in Italia con il titolo: *Il gran sole di Hiroshima*. La dolce Sasaki, internata in un ospedale a causa delle sue precarie condizioni di salute, creò 989 origami, ispirandosi alla famosa leggenda giapponese che narra che dopo mille gru di carta, si possa esprimere un desiderio, prima di morire. Daniele Santoro si è dedicato, in Italia, alla composizione di una cronistoria poetica discendendo negli inferi dei luoghi interessati dal bombardamento atomico. Del 1990, è il lavoro della bella Sandra, cantante tedesca autrice della canzone *Hiroshima*. Anche i più nostrani Nomadi dedicarono, nel 1985, un tributo al bombardamento atomico nel loro brano *Il Pilota Hiroshima*.

¹³ Trad. it.: *Sadako e le mille gru di carta*.

¹⁴ Trad. it.: *Sadako vuole vivere*.

Più recente è invece *Brighter than a Thousand Suns*¹⁵, il pezzo degli intramontabili Iron Maiden del 2006, del loro bellissimo disco *A Matter of Life and Death*.

La fine del mondo causata da deflagrazioni atomiche, insomma, è stata oggetto di infinite narrazioni; oltre allo sviluppo di un genere fantascientifico apocalittico e post-apocalittico, rappresentato da film, libri e soprattutto da manga e anime, brani musicali, si sviluppò un vero e proprio filone letterario diaristico-biografico di narrazione della terribile vicenda dello scoppio delle due bombe e delle spaventose conseguenze che essa ebbe sulle vite e sulla psiche di chi, a quell'evento, sopravvisse.

A tal proposito ricordiamo *Hiroshima Diary* di Michihiko Hachiya, un medico giapponese sopravvissuto alla bomba di Hiroshima, il cui diario fu pubblicato solo nel 1955. Tali opere sono riconducibili allo *genbaku bungaku* 原爆文学, una corrente letteraria di natura memorialistica-biografica¹⁶.

Tra i vari e numerosi autori, ricordiamo Ōe Kenzaburō, Hayashi Kyōko, Inoue Mitsuharu e Oda Makoto, interpreti di quella che fu definita, la *kaku bengaku* (letteratura del nucleare 核文学).

Natsu no hana (*Fiori d'estate*) di Hara Tamiki e *Shikabane no machi* (*Città di cadaveri*) di Ōta Yōko, sono opere, entrambe scritte alla fine del 1945, ma pubblicate solo nel 1947 e 1948, di forte impatto emotivo seppur dissimili per lo stile utilizzato.

Anche la poesia ha prestato il suo servizio al ricordo della bomba atomica, attraverso le penne di Tōge Sankichi, Shoda Shinoe e Kuriha-

¹⁵ Trad. it.: *Più luminosa di mille soli*.

¹⁶ Così come si legge sull'appassionato blog di Daniela Travaglini: "Tradurre il Giappone. Traduzione, Giappone e altre storie", nell'articolo "La letteratura della bomba atomica (Genbaku bungaku)", visionabile al sito web: <http://www.tradurreilgiappone.com/2012/09/18/la-letteratura-della-bomba-atomica-genbaku-bungaku/> «da un primo periodo caratterizzato da testimonianze che "evocano le rovine", ad opera di sopravvissuti come Hara Tamiki (1905-1951), Ōta Yōko (1903-1963) e il poeta Tōge Sankichi (1917-1953), autori di una "letteratura della responsabilità" nei confronti dell'umanità, si passa ad una fase caratterizzata da "una prospettiva di distanza" tipica degli autori della seconda generazione, quasi tutti non diretti testimoni del bombardamento, una fase di "rielaborazione artistica" il cui *Kuroi Ame* (*La pioggia nera*) di Ibuse Masuji (1898-2003) rappresenta il testo più rappresentativo. Masuji, nella sua opera, rappresenta il bombardamento attraverso le testimonianze degli hibakusha, sullo sfondo di scenari di colonne di fuoco, vortici d'acqua, terremoti, vulcani in eruzione».

ra Sadako, diretti testimoni di quella bomba che divenne motivo centrale della loro prosa.

La prima raccolta di poesie di Tōge Sankichi, intitolata *Genbaku shishū* (*Poesie della bomba atomica*) fu pubblicata nel 1951, mentre Shoda Shinoe, eludendo la censura delle forze di occupazione, pubblicò segretamente nel 1947 *Sange* (*Confessione*), una raccolta di tanka.

È a partire dagli anni Sessanta del secolo scorso che assistiamo ad un vero e proprio “boom” di opere, di cui, Kuroi Ame (*La pioggia nera*) di Ibuse Masuji e *Hiroshima Nōto* (*Note su Hiroshima*) di Ōe Kenzaburō, rappresentarono senz’altro i vertici di questa fase letteraria. Di interessante valore sono anche le opere *Tsuchi no mure* (*Cumuli di terra*) e *Shinpan* (*Giudizio*) di Inoue Mitsuharu e Hotta Yoshie del 1963, a cui seguirono *America no eiyū* (*Eroe americano*) del 1964 di Iida Momo ed il dramma teatrale *Za Pairoto* (*The pilot*) del 1964 con Miyamoto Ken. È del 1971 *Shi no shima* (*Isola di cadaveri*) di Fukunaga Takehiro, a cui seguirono Sata Ineko con *Juei* (*L’ombra degli alberi*) del 1972; *Shūmatsu densetsu* (*Leggende della fine*) del 1978 di *Watanabe Hiroshima*, nel 1981, di Oda Makoto.

Non tutti gli scrittori hibakusha, dunque, produssero le proprie opere immediatamente; tanti furono, infatti, gli autori che ebbero bisogno di un significativo “lasso di tempo di rielaborazione”.

Matsuri no ba (*Il luogo della festa*), del 1970 di Hayashi Kyōko, fu un’opera significativa, anche secondo i critici, poiché superò il filone diaristico della genbaku bungaku, riflettendo sull’accaduto in quanto trauma personale e questione sociale. Una “letteratura delle macerie”, insomma, che travalicò i confini biografici e le vicende storiche, interrogandosi su quei risvolti psicologici che turberanno una intera generazione di superstiti, diretti ed indiretti.

CAPITOLO 4

Le mille anime dell'apocalisse atomica

4.1 The Apocalyptic Champ

Osannato ed idolatrato in tutto il mondo, Takashi Murakami, è un artista pop giapponese che ha trasformato le tipiche figurazioni dei fumetti in arte contemporanea, anche a seguito del saggio del suo maestro, il Professor Tsuji, Rettore dell'Università Tama di Tokyo e direttore del Miho Museum della Prefettura di Shiga, in cui il manga veniva presentato come una possibile forma d'arte.

Nel 2008 il Time, così come si legge sul sito web arte.rai, lo definisce il più influente rappresentante della cultura contemporanea giapponese, le cui superquotate opere si ispirano alla generazione otaku (Cfr. Azuma, 2010) popolate di personaggi manga, pupazzetti, fiorellini e funghetti supercolorati.

Laureato in pittura tradizionale Nihon-ga all'Università delle Arti di Tokio, nel '94 vince una borsa di studio al MoMa e si trasferisce a New-York, fortemente interessato all'idea by Wharol, della factory, e della sua visione di produzione artistica, oltreché all'industria cinematografica.

La teoria del superflat – dal nome di una sua famosissima mostra a Los Angeles – lo affascinerà a tal punto, nella sua più estrema e superficiale piattezza, in quanto specchio di quella generale assenza empatica, tipica della società giapponese contemporanea.

La sua firma compare non solo nelle creazioni di moda, tanto da realizzare una linea di borse Louis Vuitton, che lo renderà oramai famoso in tutto al mondo, ma anche in una serie infinita di gadget.

Tra le sue opere, che vanno dai 5 dollari dei gadget ad un valore di milioni di dollari, ricordiamo il famosissimo *The Apocalyptic Champ* esposto a Brooklyn, un acrilico gigantesco, dove sono presenti più di 500 colori, che raffigura un fungo enorme e supercolorato, ricoperto di occhi ovunque, che si staglia per dimensione, su una serie di altri funghi minori, in cui è chiarissimo il riferimento alla deflagrazione atomica.

Murakami, come conclusione della trilogia del Superflat, esplicita

nel catalogo della mostra tenutasi a New York nel 2005, *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, i chiari contenuti legati al tema apocalittico, così fortemente presenti nei manga, videogame ed anime tanto amati dagli otaku.

Little Boy è chiaramente il nome della bomba sganciata su Hiroshima, ed è proprio in occasione della mostra che Murakami si dedica ad una interpretazione “dinamica” del Giappone contemporaneo, perlustrando le culture giovanili, figlie del periodo post-bellico, e osannando, in particolare, la tanto dibattuta subcultura otaku.

L'origine della sua produzione artistica, chiaramente d'avanguardia, è da ricomporsi nel trauma e nello shock generazionale post-bomba, resa icona cult già dal titolo che diede, in maniera anche un po' provocatoria, alla sua mostra Little Boy, il nome della testata nucleare sganciata su Hiroshima nel 1945 e che Murakami utilizzò, per rappresentare, simbolicamente, l'immagine di un Giappone sconfitto che tanto dipese, anche dal punto di vista creativo, dal suo “fratello maggiore”, ovvero gli USA.

Se per molti giapponesi il termine Little Boy riportò alla mente i più classici ricordi e le immagini di disfatta, appellandosi ad una narrativa nazionale, che fece dell'umiliazione il suo cavallo di battaglia; per Murakami, quel “piccolo ragazzino” suggerì culture e politiche di “infantilizzazione”, visioni di dipendenza, che fecero degli Stati Uniti la superpotenza “protettiva” che non permise, al Giappone di crescere in maniera consapevole ed adulta (Presot, 2013).

Little Boy chiarisce come nella cultura pop giapponese, fortemente imperniata su forme narrative come anime e manga, altrove spesso destinate ad un pubblico infantile, il tema del trauma atomico, della guerra, della sconfitta, della dipendenza dagli Stati Uniti, sia stato più volte rielaborato in forme artistiche di svariato genere e spessore.

«In Little Boy Murakami dimostra come l'esperienza nazionale della distruzione atomica abbia creato una subcultura ossessionata da tutto l'immaginario che ne ruota attorno. Mentre i discorsi e le documentazioni storiche ufficiali degli effetti delle due atomiche sganciate su Hiroshima e Nagasaki furono in gran parte soppressi durante l'occupazione americana, i loro effetti sull'immaginario nazionale sono evidenti nell'iconografia dark, fatta di esplosioni catastrofiche e disordine sociale, delle subculture pop (...)» (Presot, 2013, p. 45).

Murakami, alla maniera della pop-art americana, presenta una produzione vastissima di opere, generate dal suo genio in collabora-

zione con un team di circa 100 giovani artisti. La serie *Time Bokan*, di cui fa parte *The Apocalyptic Champ*, è forse quella che più di altre, è ossessionata dal fantasma della bomba.

Il soggetto è sempre lui, un fungo atomico che ha quasi le fattezze di un teschio, su sfondo monocromo, lo stesso, in fondo, che si vede alla fine di ogni episodio di *Yattaman*.

Le raffigurazioni atomiche di Murakami non sono mai minacciose, ma riecheggiano a quel kawaii tipico della cultura giapponese, presente a ripetizione nei suoi dolci fiorellini. Secondo Presot, il disastro atomico, ha subito «una sorta di astrazione e “appiattimento”, fino ad apparire kawaii – carino/adorabile», offrendoci una lettura della storia simbolica, più che realistica (Presot, 2013).

Il famoso *Tan Tan Bo Puking*, definito da Paul Schimmel, profondo estimatore del mogul giapponese «un dipinto apocalittico di quasi 8 metri raffigurante un mostro che vomita – “un tour de force spettacolare”» ne è ulteriore conferma di questa presenza infantilizzata del kawaii (Croci, 2013).

«Il teorico dell'arte Gary-Carrion Murayari, in uno dei saggi presenti nel catalogo, fa riferimento al bombardamento atomico subito dal Giappone come “motore che ha dato vita alla macchina artistica di Murakami”, ritenendo che l'artista avrebbe continuato a tracciare nei suoi lavori gli echi della devastazione presenti in ogni angolo della cultura giapponese» (Presot, 2013, p. 65).

Qualunque sia la fonte ispiratrice di Murakami, fatto sta che le sue opere sono riuscite a farsi apprezzare in tutto il mondo, presentando una cultura giapponese alternativa, superflat e pop, amata sia in terra nipponica e sia nel resto del mondo.

Edifica, invece, installazioni effimere, il tanto osannato dalla critica, Cai Guo-Qiang, interessante artista cinese che nel 2017 ha realizzato *Color Mushroom Cloud*, dall'Università di Chicago, un coloratissimo fungo atomico a grandezza naturale, raffigurato con gli esplosivi nel cielo di Chicago. Di lui ricordiamo anche *Black Fireworks*, sparata nei cieli di Hiroshima nell'anno 2008.

L'installazione effimera *Color Mushroom Cloud* ha concluso *Reactions: New Perspectives on our Nuclear Legacy*, una serie di eventi pubblici organizzati dall'Università di Chicago per il settantacinquesimo anniversario della prima reazione nucleare a catena artificiale¹.

¹ «L'esperimento», infatti, così come si legge sul sito web <https://www.>

La fantasmagorica performance è stata ammirata dal vivo da tantissimi spettatori, oltretutto trasmessa in diretta video online.

«Siamo di fronte a incessanti episodi di violenza e terrore in tutto il mondo», ha spiegato Cai Guo-Qiang, «gli esseri umani hanno creato un potente mezzo per la devastazione su vasta scala, eppure c'è ancora qualcuno che usa questo potere per creare la bellezza, e questo, di per sé, dà all'umanità un po' di speranza».

Color Mushroom Cloud ha richiesto una lunga preparazione, mentre invece i proiettili esplosivi in cui erano installati i microchip, sono deflagrati all'unisono, dando forma al cappello del fungo, e si sono dissolti in pochi secondi. 75 metri l'altezza raggiunta dalla installazione, alludendo al 75esimo anniversario dall'esperimento di Fermi, stesso l'orario in cui si è fatta letteralmente “scoppiare” l'opera.

Cai Guo-Qiang è famoso anche per essersi meritato il premio Hiroshima in onore del contributo alla Pace umana, quando, nel 1994, presentò *Earth Has Its Black Hole Too: Project for Extraterrestrials no. 16* ad Hiroshima in Giappone, in memoria della tragedia che fu.

4.2 Nucleare cyberpunk

Fu il critico e teorico Gardner Dozois a coniare il termine cyberpunk, riferendosi a quel popolare Neuromante, del più famoso Gibson, uscito nel 1984, e vincitore, l'anno successivo di premi importanti riservati alla fantascienza letteraria (Pardo, 2001).

Già nel 1980, lo scrittore del Minnesota Bruce Bethke coniò il termine per il suo racconto *Cyberpunk* che fu pubblicato nel numero del novembre del 1983 di *Amazing Science Fiction Stories*.

I racconti cyberpunk sono spesso ambientati in luoghi terminali, metropoli futuriste, buie ed abbandonate, come nel film *1997: Fuga da New York* di Carpenter, che ha influenzato numerose pellicole succes-

artbooms.com/blog/cai-guo-qiang-color-mushroom-cloud-chicago dedicato all'arte contemporanea, «si svolse nel 1942, sotto la supervisione di Enrico Fermi, ed ebbe luogo nel campo da racquets (sport simile allo squash), situato proprio sotto le tribune dello stadio dell'Università di Chicago. Fermi era sicuro di avere tutto sotto controllo ma, come gli storici ufficiali della Commissione per l'Energia Atomica avrebbero commentato più tardi, il rischio di condurre un esperimento potenzialmente catastrofico in una delle aree più densamente popolate della nazione non era affatto scongiurato».

sive come *War Games* del 1983 di John Badham, in cui è presente uno dei primi hacker, un ragazzino che con un comune computer del tempo, riesce a superare tutti «i sistemi di difesa del Pentagono portando il mondo sull'orlo di una crisi nucleare» (Pardo, 2001, p. 91)

Le metropoli cyberpunk sterminate, dominate da grattacieli futuristi, a volte desolate, sporche e pericolose, riecheggiano ad uno scenario post-apocalittico, ed anche se non è chiaro il rimando ad una catastrofe radioattiva, se ne intuisce il rapporto, oltre che per gli scenari, anche per i soggetti che la animano: replicanti, cyborg, soggetti mutanti di derivazione spesso radioattiva.

Universi distopici, peggiori di quello reale, immaginano una realtà ancora più brutta di quella attuale, «disegnando il quadro senza speranza di società dominate da regimi violentemente oppressivi e totalmente alienanti, oppure toccano l'estremo limite di un'umanità ridotta a pochi superstiti in fuga da spaventose catastrofi» (Muzzioli, 2007).

Le antesignane di queste città cyberpunk, troppo spesso identificate in Tokyo e dintorni, come in *Neuromante* di Gibson dal quale attingeranno infiniti autori negli anni successivi, sono le desolate lande nebbiose, le *voiceless towns*, città deserte e silenziose, in cui hanno ambientato le proprie opere a tema apocalittico, già nella seconda metà del secolo XIX, autori come Burckhardt, Nietzsche e Dostoevskij, così come affermò Ernesto De Martino, o come Byron, Shelley, Shiel e Leopardi².

The Last Man di Mary Shelley, famosa per il suo *Frankenstein*, immagina la storia in un futuro che corrisponde circa al 2100, il cui sforzo non riesce, però, a prefigurare scenari tecnologici e super-industrial, è un'opera meno famosa ma perlopiù autobiografica, in cui sono chiari i rimandi all'amico Byron ed al compianto marito, morto anni prima, in un violento naufragio.

² Così come si legge sul sito <http://www.leparoleelecose.it/?p=33001> nell'articolo "Fine del mondo come fine dell'umano" di Giulia Massini «In un mondo ridotto alla morte e al nulla, emerge l'idea di Berdjaev di un Dio che ha fallito la sua missione mondana. Al contempo, l'individualismo nietzschiano confina pericolosamente con la sterilità e la solitudine e l'individuo stesso non può salvarsi nel socialismo di Marx, che lo avrebbe annullato nel sovrumano, né può bearsi della conquista della secolarizzazione. È un occidente al tramonto, come scrive Spengler, che nonostante la sua indefessa pulsione di trasformazione è capace soltanto di riciclare modelli culturali morti, copie insterilite di una civilizzazione che un tempo era viva cultura» (Massini, 2018).

Un'opera dai tratti romantici che ha però il merito di lasciare «ai suoi successori alcuni elementi base: ad esempio l'inselvaticarsi degli uomini decimati dal contagio, che trasforma il personaggio in un "Robinson" addirittura iperbolico (che ha per isola l'intero pianeta!); oppure l'immagine delle *voiceless towns*, le città deserte e silenziose, che diventano vere e proprie allegorie collettive della morte (non per nulla molte citazioni tra quelle che costellano il testo sono tratte dal Barocco di Calderón (...)) Tuttavia, nel giro della ciclicità, si contemplanò formidabili apogei di civiltà dotatissime (uomini volanti, o capaci di comunicazione telepatica, viaggi nel passato e altre conquiste mirabolanti)» una «fantascienza» che «dimostra (...) una tendenza all'esaltazione della conquista» (Cfr. Muzzioli, 2007, pp. 60-63).

Terminator di James Cameron ha inizio con scene in cui mostruosi carri armati meccanici schiacciano teschi umani in una Los Angeles post-apocalittica del 2029, riecheggiando un'ambientazione scenica chiaramente anni Ottanta.

Le macchine, originariamente concepite per la difesa dell'umanità, hanno conquistato la Terra, causando una guerra nucleare e stanno tentando di spazzare via le ultime bande.

Il film, che contamina il tema del cyborg con quello del viaggio spazio-temporale, con un flashback, ritorna poi al 1984, ed introduce lo spettatore ai combattenti, il Terminator interpretato dall'indimenticabile Arnold Schwarzenegger, che rappresenta le macchine, ed il bellissimo Kyle Reese/Michael Biehn, che si pone a difesa dell'umanità.

Sarah Connor, nel 1984, viene cercata perché suo figlio non ancora nato, John Connor, sarà il capo indiscusso della resistenza umana, ed il malvagio sistema dei computer ha inviato nel passato il Terminator per evitare che la donna partorisca.

Terminator è un mostro meccanico, rivestito di umane sembianze, senza rimorsi, instancabile distruttore, Reese viene presentato come il protettore/amante incerto, che ha generato John Connor con Sarah, e che purtroppo muore verso la fine del film, ucciso da Schwarzenegger. Il film, di impianto malinconico e cupo, termina con la Connor in Messico, sotto un cielo plumbeo, pronto per la tempesta, intenta a registrare nastri per il figlio. Qualcuno le scatterà una fotografia. E questa è una scena di cui tutti noi ci ricordiamo, dato l'enorme successo ed il numero di spettatori che il film ebbe e continua ad avere.

In *Terminator 2*, il seguito anch'esso ben riuscito, lo sterminatore è

ancora più sofisticato, un prototipo avanzato T-1000 in metallo liquido, interpretato da Robert Patrick. Il vecchio Terminator, rappresenta, in questo caso, il bene, riprogrammato per essere il guardiano di John, il leggendario capo della rivolta che verrà.

Terminator e Terminator 2 contribuiscono, così come si legge in *Mooney*, ad una visione deterministica della natura umana, e rendono alla fine umano, anche la più temibile delle macchine, votata alla più agghiacciante distruzione, ed a tratti avvezza anche all'autodistruzione.

In una scena del film, John Connor, osserva due bambini che giocano con delle armi giocattolo, ed afferma, con una vena pessimistica generalizzata a tutta l'umanità, e di scontato buonismo, caratteristiche presenti in una certa cinematografia, "Non lo faremo, vero?" e la triste ma veritiera risposta del Terminator è "É nella vostra natura distruggervi" e John glissa, in maniera evitante, rispondendo "Sì! La solita pizza, eh?". Il Terminator 2 sarà poi immerso da Sarah nell'acciaio fuso, sacrificandosi per una umanità che non merita di essere salvata.

L'innaturalità del Terminator risiede nella sua capacità di fornire risposte emotive, in contrapposizione all'immagine degli esseri umani che vengono ritenuti causa del proprio olocausto³.

Un messaggio di speranza, a fine film, ci viene fornito da Sarah, protagonista indiscussa: "Il futuro sconosciuto rotola verso di noi e lo affronto per la prima volta con speranza. In quanto se una macchina, un terminator, può imparare il valore della vita umana, forse possiamo farlo anche noi".

Chiaro il parallelismo tra il nucleare buono che diventerà distruttivo e catastrofico per il modo in cui viene applicato ed il Terminator salvatore, così come era inizialmente percepito, e la deriva che poi ne danno gli uomini, insieme alle macchine.

³ «Tra le due alternative detestabili – un mondo troppo modernizzato che non può essere umano e uno stato di natura in cui non ha più posto l'umano – il genere apocalittico si dispiega lungo il corso del Novecento con il linguaggio della paura: prima si rivolge verso la paura dell'atomica, delle deformazioni, delle mutazioni genetiche (*Paria dei cieli* di Isaac Asimov, *Cronache del dopobomba* di Philip Dick); poi verso la paura della crudeltà umana, dimostrata nelle persecuzioni razziali, nei campi di concentramento, a Hiroshima, a Nagasaki (*Jenny. Il mio diario* di Blumenfeld). È la paura dell'uomo come essere irresponsabile, capace di costruire armi batteriologiche in grado di estinguere il mondo e insieme capace di lasciarsele sfuggire di mano con leggerezza (*L'ombra dello scorpione* di Stephen King); è la paura di una tecnologia disumanizzante (*Cell* di Stephen King) e in generale della de-civilizzazione come imbarbarimento» (Massini, 2018).

Terminator è un film cult, insieme a *Terminator 2*, che potremmo definire cyberpunk pop, per il seguito che ebbe di spettatori e cultori, a differenza di quel filone più colto di cui furono antesignani, i più celebri racconti di Philip Dick, più volte messi in pellicola senza citarne il dovuto debito all'autore.

4.3 Storie di yokai ed obake

Anche in Giappone si sviluppa un filone narrativo, obake mono, “storie di obake e kakemono”, che raccontò di “esseri che si trasformano”, mutanti, che nella propria tramutazione, esprimono tutta la loro fragilità identitaria (Cfr. Novielli, 2015).

Rappresentano una classe di yōkay, esseri sovranaturali, spiriti, demoni che popolano ed ammaliano l'evoluzione storico-culturale giapponese. Il termine è composto da due caratteri, *yō* che indica qualcosa che attrae, incanta e strega, il secondo *kay* vuol dire mistero ed apparizione (Cfr. Fanasca, 2014, p. 9).

«Le traduzioni offerte nelle lingue occidentali sono svariate: mostro, spirito, demone, ma nessuna è in grado di rendere appieno il significato originale, che veicola un senso di mistero unito a paura, qualcosa che al contempo attrae e terrorizza, e che viene applicato non solo alla moltitudine di creature fantastiche che popolano la cultura giapponese, ma anche a fenomeni che travalicano la normalità degli eventi ed entrano nel regno del fushigi, lo strano, il meraviglioso, il misterioso, il miracoloso» (Fanasca, 2014, p. 9).

Gli yōkai giapponesi della tradizione, uniti all'orrore vissuto quotidianamente durante la Seconda Guerra Mondiale, insieme alla devastazione estrema dell'attacco nucleare, saranno il sostrato da cui nasceranno Gojira (il più famoso Godzilla) di Honda Ishiro, un mostro di mastodontiche dimensioni, risvegliato e generato dalle sperimentazioni termonucleari.

Precedentemente già i film brevi di Momotarō⁴: *Sora no Momotarō* del 1931 e *Umi no Momotarō* – rispettivamente *Momotarō del cielo e del mare* – di Murata Yasuji (1896-1966) maestro della cutout animation e pioniere dell'animazione made in Japan, *Momotarō no umiwashi*

⁴ Figura celebre di un'antica fiaba giapponese, che pare, stando alla ricostruzione in periodo Edo, sia venuto al mondo in una grande pesca.

(*Momotarō e le Aquile del mare* del 1943) e *Momotarō umi no shinpei* (*Momotarō e il divino marinaio*, 1944) realizzati da Seo Mitsuyo (1911-2010), un altro famoso animatore giapponese che partecipò alla realizzazione del primo anime con sonoro, avevano contribuito alla propaganda, rappresentando yōkai, e precisamente gli oni⁵, che venivano sconfitti da valorosi guerrieri nipponici. Queste opere furono finanziate dalla Marina Imperiale e *Momotarō umi no shinpei* rappresentò il primo lungometraggio animato della storia giapponese, coprodotto dagli Studi Shochiku ed il Ministero della Marina (Fanasca, 2014).

Momotarō incarnò quel fiero senso patriottico, nazionalista e filo-militare, simbolizzando l'idealtipo dell'eroe giapponese, i cui amici riprodussero le regioni asiatiche liberate, che combattono insieme i nuovi demoni, ovvero i diavoli occidentali, ed in particolare gli statunitensi.

A questo tipo di narrazioni, e soprattutto a *Godzilla*, si ispira Tsukamoto Shinya, nel 1989, quando dà vita al film cult *Tetsuo*, una scheggia impazzita della cinematografia nipponica, in cui «la confusione interiore messa a fuoco dal cinema di Tsukamoto diventa inequivocabilmente lo specchio riflesso della società nipponica, in cui il mostro dell'industrializzazione e della meccanizzazione ha preso il posto degli yokai, le creature fantastiche dei miti ancestrali giapponesi (...). Al contrario di quel divertissement in odore di manga, l'orrore messo in scena soprattutto nelle prime opere, e più compiutamente all'interno della trilogia dedicata all'uomo/macchina di Tetsuo, non è figlio delle storie di fantasmi, ma tracima slabbrati umori cyberpunk, per quanto questo termine vada circoscritto con notevole attenzione nell'affrontare l'intero corpus cinematografico del regista giapponese» (Cfr. Meale, 2016).

Tetsuo è anche l'uomo qualunque, alienato e schiacciato dalla routine metropolitana, e costretto a vivere in un mondo artificiale.

Il suo corpo straborda, diviene una macchina accumulatrice, di carne, acciaio e cemento, che ingloba ed assorbe tutto ciò che lo circonda. Tetsuo è una saga che si sviluppa su ben 24 anni di lavoro cinematografico⁶.

Tsukamoto ha più volte dichiarato di essere stato fortemente ispi-

⁵ I mostri, in questo caso, rappresentano le forze alleate dell'Occidente.

⁶ Una approfondita recensione del film è possibile consultarla all'indirizzo web: <https://www.nientepopcorn.it/cinema-cyberpunk/>.

rato da tutti i film di mostri che sono stati prodotti in Giappone dagli anni '50 in poi, quelle creature giganti, come Godzilla e Gamera, protagonisti di saghe infinite ed oramai entrati (specialmente Godzilla), a pieno titolo, nell'olimpo dell'immaginario della cultura popolare occidentale, grazie anche, ai vari adattamenti americani.

Questi gli esempi più celebri, a cui aggiungiamo *Matango il mostro*, la serie tv del 1966 *Ultra Q* e via dicendo; in cui i mostri giganti, quasi sempre mutanti, diventano topos frequenti del cinema giapponese di quegli anni e rimandano, direttamente, ad una ferita mai rimarginata, che risale alla fine della seconda guerra mondiale.

Sia Godzilla sia Gamera hanno acquisito enormi poteri a causa delle radiazioni emanate dai test nucleari. Il riferimento al trauma della bomba atomica è palese e spiega così, evidentemente, secondo alcuni autori, la motivazione per cui il cinema giapponese abbia affrontato a più riprese il tema della mutazione, proprio come nel caso di *Tetsuo*, una trasfigurazione palesemente assecondata dalle radiazioni nucleari⁷.

Tetsuo trae poi elementi dal cinema occidentale, citando in Hiruko the Goblin, Sam Raimi, Ridley Scott, John Carpenter ed altri e si ispira notevolmente anche alla pittura di Giger.

Secondo Piergiorgio Pardo, l'unica vera compiuta produzione cyberpunk è rintracciabile in Giappone, in rapporto alla riproposizione delle tematiche, non in maniera episodica e discontinua, ma piuttosto costante ed altamente frequentata, soprattutto negli anime, che hanno attinto dalla fantascienza, a pienissime mani.

«Si aggiunga l'ossessiva, persecutoria tematica dell'apocalisse nucleare, che segna tanta cultura e tanto cinema giapponese del dopoguerra, e moltissime anime, e si comprenderà come queste opere siano anche predisposte ad accogliere le cupe visioni di futuri inquietanti che effettivamente invaderanno anche i mercati occidentali alla fine degli anni Ottanta (...). Nel frattempo, va ricordato, in Giappone si diffonde il movimento punk che nei primi anni Ottanta influenza anche un certo cinema underground, prodotto da giovani, con mezzi leggeri» (Pardo, 2001, pp. 107-108).

⁷ Un approfondimento di *Tetsuo*, scritto da Tomàs Avila, sul blog *Schegge di Vetro*, è possibile visionarlo al sito web <http://scheggedivetro.org/la-mutazione-tetsuo-introduzione-ed-influenze/>.

4.4 Anime sopravvissute

Gen di Hiroshima, ampiamente trattato in un altro paragrafo di questo libro, nonostante fosse stato tradotto anche in francese da parte de Les Humanoïde Associés, non riscosse, in Occidente il successo meritato, soprattutto in un contesto che era ancora alle prese con il miracolo economico e che riconosceva, nella cultura giudaico-cristiana, l'unica Apocalisse plausibile.

Fu la Ôtomo Generation a cambiare i connotati al genere post-apocalittico giapponese, una nuova generazione di mangaka, figlia dei figli della Guerra che avevano fatto il possibile per non «rievocarne il ricordo»; che poco avevano assistito alla massiccia ricostruzione, anche simbolica, di un Giappone completamente al lastrico. «Il loro più vivido ricordo dell'adolescenza era stato quello del movimento del Sessantotto portato avanti dai fratelli maggiori: avevano assistito al loro completo fallimento e al decadimento in un terrorismo sanguinoso e autodistruttiva» (Pellitteri, 2008, pp. 499- 500).

La generazione Ôtomo propose, dunque, una versione più strutturata e cyberpunk dell'Esperienza Originale, che si distanziò nettamente dalla visione neorealista di Nagazawa. Ôtomo, però, fu anche sceneggiatore di *The Legend of Mother Sarah*, i cui personaggi sono destinati alla morte sicura e dove scompare, completamente, l'afflato sognante di una possibile rinascita, quasi alla maniera di *Gen di Hiroshima* (Pellitteri, 2008).

Mondi ipertecnologici, futuri distopici e scenari post-atomici fanno da sfondo al mitico Akira, il manga che riscosse un grandissimo successo internazionale e che segnò, irrimediabilmente, l'estetica cyberpunk non solo nel continente asiatico.

«Germinato tra le pagine del manga *Domu – Sogni di bambini*, Akira è il punto di arrivo dell'animazione giapponese degli anni Settanta, delle serie televisive dei robot giganti, della messa in scena quotidiana delle città rase al suolo da mostri alieni. Ôtomo tira le fila della fastosa fantascienza pre-cyberpunk nipponica» (Cfr. Azzano, 2013).

Pietra miliare dell'animazione giapponese, *Akira* è ambientato nel 2019, in una Tokyo distrutta dalla Terza Guerra Mondiale, ed in balia di bande rivali, di scellerati e ribelli che mettono a ferro e fuoco la città, tra sette religiose di ogni genere e sorta. *Akira* vide i natali, nel 1988, un anno decisivo per l'animazione nipponica, insieme alla leggerezza scanzonata de *Il mio vicino Totoro* di Hayao Miyazaki e al liri-

simo esasperato di *Una tomba per le lucciole* di Isao Takahata. «Stupore, potenza visiva e immaginifica, poesia, politica, storia. Mondi disegnati che prendono vita e diventano eterni: la paciosa rotondità di Totoro, l'incontrollabile potenza devastatrice di Akira e Tetsuo, gli occhi belli e tragici della piccola Setsuko. Mondi con e senza la bomba, proiezioni di una generazione di artisti che ha dovuto fare i conti direttamente (Miyazaki, Takahata) o indirettamente (Ōtomo) con la guerra e con l'apocalisse» (Azzano, 2013).

Akira è un capolavoro, per capacità evocativa, narrazione, contenuti le cui vicende si stagliano su una metropoli cupa, in un futuro «che ha già conosciuto da alcuni decenni l'olocausto nucleare» (Pardo, 2001, p. 108).

In *Akira* sono presenti notevoli elementi, una monumentale Neo-Tokyo, la ribellione sociale, l'ombra della Terza Guerra Mondiale, crisi, corruzione, dittatura politica «il fanatismo religioso, la mutazione dei corpi e la fusione col metallo, la dimensione e sperimentazione extrasensoriale... *Akira* è l'inizio e la fine. È l'esplosione e l'implosione. *Akira* è *Blade Runner*, è William Gibson all'ennesima potenza, è Shinya Tsukamoto senza limiti di budget, è la culla di Mamoru Oshii e Satoshi Kon, è Cronenberg, è il Godzilla che è dentro ognuno di noi. *Akira* è la Storia che si ripete: Hiroshima e Nagasaki, e poi Fukushima, e poi chissà» (Azzano, 2013).

Nel film di Ōtomo sono presenti i discorsi avviati da Matsumoto e Gō Nagai, Takahata e Miyazaki, Osamu Tezuka e Yoshiyuki Tomino.

Un'opera colossale che avrà il potere di consacrare, a livello mondiale, l'animazione giapponese.

Il lungometraggio animato costò tantissimi yen, e fu realizzata da circa 1500 animatori, richiedendo la raffigurazione di circa 150.000 tavole, in cui cimentarono, il proprio estro creativo, artisti del calibro di Kodansha, Bandai, Toho, Tatsunoko, Tokyo Movie Shinsha.

La minuzia dei particolari, in cui si fondono figurativo e computer grafica, la fluidità dei movimenti, il fascino della storia e dei suoi personaggi, prima tra tutti Akira, la rendono, a ben 30 anni di distanza, un'opera che lascia tuttora sbalorditi.

«Trascinati dalle sonorità tribali, dalle percussioni che si fondono con le note sintetiche, sfrecciamo velocissimi tra le strade selvagge di Neo-Tokyo, restiamo impotenti di fronte al blob apocalittico di Tetsuo, cerchiamo inutilmente di imprimere nei nostri occhi e nella nostra mente gli infiniti dettagli di un'opera che ci racconta il futuro. Il

domani. *Akira* è un film da vedere e rivedere, da studiare, anche solo da ascoltare – la colonna sonora di Shōji Yamashiro, così ipnotica. *Akira* è la polizia che spara e uccide senza remore, è il crollo di un sistema, è l'eroico Kaneda, è l'inadeguatezza di Tetsuo, è la bella e rivoltosa Kei, è la vita in vitro dei bambini esper. È il messia *Akira*. È la bomba *Akira*. È Takashi che appare e scompare, lasciandoci a bocca aperta e a occhi sgranati. È un capolavoro» (Cfr. Azzano, 2013).

Akira aprirà i mercati francesi ed italiani al manga, a quel pubblico che aveva tanto amato i cartoni giapponesi trasmessi dalle più disparate reti locali, e che ora era divenuto giovane adulto, magari, anche in grado di acquistare i manga giapponesi, che erano tutt'altro che economici.

Ma la scia di *Akira* ha riguardato anche tutti gli anni '90, affascinando una certa generazione tekno-raver, che in Italia trova il suo massimo compimento a ridosso del nuovo millennio.

«Il lungometraggio *Akira*», rappresentò, secondo Marco Pellitteri «un'innovazione estetica nel modo in cui si era abituati a immaginare le esplosioni catastrofiche (...). L'innovazione sta nel fatto che la devastazione che l'esplosione produce non è più, com'era stato in *Pika-don*, *Hadashi no Gen* e nelle tante serie televisive del passato, un'onda d'urto invisibile che si espande e poi una nuvola fungiforme: al contrario, l'onda d'urto e la nube sono tutt'uno e hanno una forma emisferica di un'oscurità perturbante (...)» (Pellitteri, 2018, p. 391).

Le trasformazioni di Tetsuo, le sue mutazioni psico-fisiche incontrollabili «assumono vorticosamente le forme di escrescenze, bitorzoli e tumori di enormi dimensioni che si moltiplicano ed espandono a ritmo serrato, divenendo gigantesche e ricordando così, in una simbolica visuale raccapricciante, sia un'esplosione nucleare sia gli effetti devastanti della radioattività sui corpi» (Pellitteri, 2018, p. 391).

Secondo Pellitteri, le prime esplosioni pseudo-nucleari, appaiono, nei manga, per la prima volta in *Uchu senfan Yamato* (1974-'75) che inaugura un «tema ricorrente dell'animazione fantascientifico-bellica giapponese, in cui le bombe della finzione», per quanto foriere di distruzione totale, non sono sempre esplicitamente «atomiche».

Anche tra tutte le altre controculture giovanili europee, si diffonderà il mito di *Akira*, insieme, a quel famosissimo *Goth in the Shell*, ritenuto dai critici un capolavoro assoluto della fantascienza cyborg, e divenuto nel 2017 un film, dal cast invidiabile.

Goth in the Shell affronta la tematica del confine tra umano e non umano, prefigurando, già nel 1995, quella che sarebbe diventata la rete.

Tratto dall'omonimo manga di Masamune Shirow, «*Ghost in the Shell* divenne ben presto una seminale opera di culto in tutto il mondo» sia per il sistema di animazione che utilizzò, mix sapiente di disegno e digitale, sia per come seppe affrontare temi filosofici ed esistenziali, in chiave action-fantascientifica «che vedeva lottare insieme detective, haker, burattinai e sexy poliziotte cyborg alle prese con dilemmi esistenziali che avrebbero preferito non affrontare mai. A vent'anni di distanza, e forte di un franchise che genererà un secondo film (*Ghost in the Shell: Innocence* del 2004, sempre diretto da Oshii) svariate serie animate, videogiochi e infinito pupazzettame, *Ghost in the Shell* rimane un punto fermo insuperabile che ha proiettato il suo autore nell'empireo delle divinità. Per questo quando mi ritrovo nella stessa stanza con lui, seduti uno di fronte l'altro, il primo istinto è quello di inginocchiarmi al suo cospetto» (Uzue, 2016).

Il legame tra post-atomica e cyborg è molto forte in tutta una certa narrativa apocalittica, configurando una delle possibilità di sopravvivenza all'orrore distruttivo della bomba.

Ma sicuramente *Ghost in the Shell*, insieme ad *Akira* e a *Battle Angel Alita*, rappresentano i tre anime per eccellenza, dove, dal punto di vista immaginario, la commistione tra umano e post-umano, con dei rimandi sentimentalisti, soprattutto per quel che riguarda Alita, trova il suo massimo compimento espositivo.

Nel 1995 è la volta di *Shinseiki Evangelion* (*Neon Genesis Evangelion*) una serie animata prodotta da Studio Gainax e creata da Anno Hideaki, vera e propria ascesa nell'olimpico dei cult otaku, e la cui popolarità è ancora alle stelle, grazie ai recenti lungometraggi animati che l'hanno reinterpretata.

Lo sfondo sono sempre gli scenari apocalittici, paesaggi industriali decadenti, su cui si ergono lotte infinite tra robottoni pilotati da giovani adolescenti ed extraterrestri intenti a minacciare la Terra.

Evangelion, però, così come suggerisce già il nome, ricostruisce il profilo psicologico e spirituale dei soggetti, evidenziandone, spesse volte, la frammentarietà e la vulnerabilità.

In *Shinseiki Evangelion* sono le bombe "N²" a farla da padrona, ordigni non dichiaratamente nucleari ed altamente distruttivi.

Di qualche anno più tardi è *Hiroshima – Nel Paese dei fiori di ciliegio*, un romanzo a fumetti dell'autrice Fumiyo Kono, che è stato pubblicato nel 2010 dalla Ronin Manga.

Qui l'autrice affronta, come altre mille volte è accaduto nella storia

dell'animazione giapponese, un capitolo infausto e triste della storia del Giappone, lo scoppio della bomba atomica ad Hiroshima.

Fumiyo mostra i risvolti dolorosi della vicenda, troppo spesso trattati con superficialità dall'Occidente con raffigurazioni molto semplici, quasi dei bozzetti dedicati ai bambini, lasciando, al lettore, quasi un senso di spaesamento "ecumenico".

L'opera ha vinto importanti riconoscimenti, quali il Grand Prize del Japan Media Arts Festival nel 2004 e nel 2009 e il Creative Award del Tezuka Osamu Cultural Prize nel 2005.

In occasione del novantennio della Stazione di Hiroshima NHK, la storia *Town of Evening Calm, Country of Cherry Blossom* (*Yūnagi no Machi, Sakura no Kuni*) è stata riadattata.

Il manga ripercorre le vicende di due giovani donne di una famiglia che ha vissuto l'orrore della distruzione della bomba ad Hiroshima. Mentre il manga originale suddivide le storie in *Town of Evening Calm*, storia di Hiroshima del 1955, e due altre di *Country of Cherry Blossoms*, la nuova serie, presentata nel 2018, ripartirà con una storia originale.

Di recente pubblicazione, è invece il romanzo partenopeo *Tuxedo*, di Raffaele Tripodi, ascrivibile, per contenuti e stile narrativo, alla corrente cyberpunk.

4.5 *Cumuli di macerie*

Metro 2033 (in russo: Метро́ 2033) è un romanzo fantascifico post-apocalittico dello scrittore russo Dmitrij Gluchovskij, pubblicato su internet nel 2002 e in edizione cartacea nel 2005. Il romanzo è stato concepito dall'autore durante le molte ore trascorse nella metropolitana del capoluogo russo, frequentata sin da bambino, spostandosi su più linee, per raggiungere la scuola. È interessante notare come, terminata la prima stesura del libro, che fu rifiutata dagli editori, Gluchovskij scelse di pubblicare ugualmente il racconto su un sito amatoriale, da dove era possibile scaricarlo gratuitamente. La prima versione del 2002 è stata così modificata grazie ai contributi e ai suggerimenti degli utenti, che mostravano interesse e apprezzamento per l'opera, e dopo 3 anni di "revisione ed ampliamento collaborativo", nel 2005 è stata pubblicata da un editore, pur mantenendo disponibile in rete la sua versione gratuita. Il libro fu un successo tradotto in 35 lingue, la

cui edizione nostrana è datata 2010, anno d'uscita dell'omonimo videogioco (Cfr. Glukhovsky, 2011).

Il libro di Glukhovsky è stato il primo di un'opera collettiva che ha prodotto altri 20 romanzi, tra cui ricordiamo il contributo italiano di Tullio Avoledo, *Le radici del cielo*.

I diversi ed interessanti romanzi narrano di un mondo ridotto ad un cumulo di macerie. Siamo nel 2033 e l'umanità è vicina all'estinzione. A causa delle radiazioni dovute agli attacchi nucleari sono diventate inagibili città mezze distrutte. Al di fuori dei loro confini, si dice che ci siano solo deserti e foreste bruciate. I sopravvissuti narrano della passata grandezza dell'umanità, anche se gli ultimi barlumi della civiltà fanno già parte di una memoria lontana, a cavallo tra realtà e mito. In questo desolante scenario, un'intera generazione vive, o per meglio dire, sopravvive nelle profondità della metropolitana di Mosca, la più grande del mondo. La struttura sociale si è ricostituita attorno alle fermate della Metro di Mosca, cercando di creare una quotidianità deformata, senza più né luce né cielo. È qui che si muove Artyom, giovane protagonista dell'opera, poco più che ventenne, venuto al mondo quando ancora si viveva in superficie. A lui verrà affidato il compito di addentrarsi nel cuore della Metro, fino alla leggendaria Polis, per avvisare le centinaia di persone che ancora vi abitano, di un pericolo imminente e per ottenere il loro aiuto. Seppur formalmente *Metro 2033* sia un romanzo fantascientifico, di fatto è difficile classificarlo con un'unica definizione letteraria. Descrive una distorsione in negativo di tutti i canoni sociali tradizionali, una comunità intera che si adatta a vivere/sopravvivere sfidando le leggi più elementari della natura e raggiungendo il peggior malessere auspicabile per la comunità stessa. Una distopia che parte dall'analisi della vita quotidiana dei moscoviti dei nostri giorni, osservata meticolosamente nei più piccoli particolari⁸.

Metro 2033 ha dato vita anche ad un videogioco d'azione post-apocalittico ispirato al romanzo di Glukhovsky, sviluppato da 4A Games in Ucraina e pubblicato nel marzo 2010 per Xbox 360 e Microsoft Windows e realizzato in partnership con lo stesso autore, una notizia che fu annunciata nel 2009 alla Games Convention di Lipsia, mostrando anche il primo trailer ufficiale. Nel 2013 venne anche pubblicato un sequel *Metro: Last Night*. Il 26 agosto 2014 è uscito il bundle

⁸ È possibile approfondire la trama al sito web: <http://www.metro2033universe.it/libri/metro2033>.

contenente *Metro 2033* e *Metro Last Light* chiamato *Metro Redux* per le console next-gen (Xbox One e PlayStation 4), e *Metro: Last Light Redux* per Microsoft Windows, macOS, Linux e SteamOS (Cfr. Avoleto, 2011).

È Jennifer Lawrence l'eroina della saga *The Hunger Games* ambientato sulle rovine degli ex Stati Uniti d'America, in una fantomatica città, Capitol City, a tecnologia avanzata, capitale del nuovo e unico Stato battezzato Panem, dove gli abitanti vivono bene ed hanno anche cibo a disposizione.

L'ex Nord-America è suddivisa in distretti, il cui 13° è stato «raso al suolo perché aveva osato ribellarsi al nuovo sistema. Proprio a causa di quell'insurrezione Capitol City organizza ogni anno un terribile reality che prevede che ogni distretto mandi un ragazzo e una ragazza (fra i 12 e i 18 anni) a combattere nell'Arena».

È nel corso della 74esima edizione degli Hunger Games che entra in gioco la sedicenne Katniss Everdeen, offertasi volontaria per salvare la sorella Primrose. La ragazzina darà filo da torcere allo Stato di Panem, diventando un'eroina sopravvissuta grazie al suo arco ed alle sue frecce, al centro di un reality show, appunto, *The Hunger Games* (Cfr. Crovi, 23 novembre 2011).

Il genere fantascientifico, centrale nell'opera di Gluchovskij, compare nelle edicole italiane a partire dal 1952, grazie ai romanzi di Urania, memori di aver diffuso quell'immaginario americano, rassicurante, tipico del dopoguerra (Cfr. Paura, 2012).

Le produzioni dell'industria culturale americana che attingevano all'immaginario atomico, si erano dedicate, principalmente, dopo le terribili esplosioni atomiche in Giappone, a due filoni ben identificabili.

Il primo presentava la parte buona dell'energia atomica, fonte di progresso e di pace, sancito anche dal programma *Atoms for Peace* di Dwight Eisenhower e rielaborato, in maniera rassicurante, anche dal disneyano *Our Friend the Atom*; l'altro, al contrario, era «terrificante», prefigurava una possibile «distruzione assicurata, dopo che l'Urss dimostrò di aver acquisito anch'essa il potente segreto della fissione atomica» (Cfr. Paura, 2012).

Tra i grandi narratori dell'immaginario atomico troviamo senza dubbio Isaac Asimov, che in *Paria dei cieli*, pubblicato in Italia da Urania nel 1953, raccontò di futuri post-atomici, dove la Terra è, ormai, un pianeta moribondo e dimenticato.

Joseph Schwarz, un semplice sarto, sta passeggiando in prossimità del Dipartimento di Fisica, luogo dove qualche anno prima si era compiuta la prima reazione a catena; un incidente lo investe di un lampo luminoso e viene perciò catapultato in un futuro remoto, nel nono secolo della proclamazione dell'Impero Galattico, dove la Terra, ahimè, è una semplice "Paria dei cieli", costretta a controllare il suo aumento demografico, attraverso la pratica dell'eutanasia per le persone che hanno superato i 60 anni.

Come nota Paura, in *Paria dei cieli* compare «quel binomio inscindibile, della cultura atomica americana, tra la bomba e l'astronave. È lo spazio, inevitabilmente, l'unica via di fuga da un mondo che corre senza freni verso il baratro dell'armageddon» (Hollings, 2010, in, Paura, 2012).

Terrore sul mondo di Jimmy Guieu (Urania n° 21) si dedica anch'esso a storie ambientate in futuri post-atomici, insieme a *Minaccia occulta* di Dennis Wheatley (Urania n° 22) che narra, invece, di marziani che cercano di accaparrarsi le bombe atomiche, per espugnare la Terra. In *Agonia della Terra* di Edmond Hamilton (Urania n° 23) si parla dei terribili effetti della deflagrazione di una mega bomba atomica.

A differenza di quel Philip Kindred Dick, autore, tra le altre numerose opere, di *Cronache del dopobomba*, in cui si profila «l'orizzonte distopico e la deriva entropica verso cui declinano inesorabilmente le teorie dei paramondi dickiani con l'armamentario di tutte le loro possibilità» (Cfr. De Feo, 2001, p. 47), Isaac Asimov anela ad un ottimismo tecnologico, proponendo personaggi positivi intenti a salvare l'umanità intera.

Laddove Asimov ambientava le proprie storie distopiche in lontani futuribili, Dick descriveva visionarie detonazioni di bombe, in cui alcuni uomini non perivano, bensì replicavano la propria identità semi-viva in spazi mortiferi altri, informi, così come in *Ubik*, considerato, a ragione, il massimo capolavoro della produzione dell'indimenticabile scrittore.

«Il processo di deevoluzione e di perversione morfogenetica», molto spesso causato dalle radiazioni atomiche, che tanto hanno impressionato l'immaginario americano, riguarda, in Dick, non solo i corpi, ma anche la psiche, e «scorre persino nelle vene inquinate degli abitanti di un'assurda utopia, in cui l'America si rispecchia come in un universo paranoico e rovesciato» (Pagetti, 1973, p. 7, in, De Feo, 2001, p. 89).

Così come afferma Paura (2012) questa post-terra, questo post-mondo, deturpati dalle più terribili distruzioni, possono essere ereditato solo da una post-umanità che presenta tratti inediti, perturbanti, sia a livello fisico, sia psichico, da «una realtà fittizia» che spesso «si dissolve “in una nube di polvere rossastra”» (Muzzioli, 2007, p. 95).

Ancora più eteree le sparizioni dei personaggi di Morselli in *Dissipatio*⁹ H. G., improvvisamente scomparsi, senza nessuna causa tecnica, «Non ho pensato a un genocidio a mezzo dei raggi-della-morte, a epidemie sparse sulla Terra da Venusicoli malvagi, a nubi nucleari da remote esplosioni» (Morselli, 1977, p. 58, in, Muzzioli, 2007, p. 95).

Aldilà delle poliedriche derivazioni distopiche, originate dall'ordigno atomico, senza dubbio, le due opere, ovvero *Paria dei cieli* di Asimov e *Cronache del dopobomba* di Dick, costituiscono il culmine della produzione fantascientifica postatomica, di stampo americano.

I due romanzi ebbero una notevole influenza in Italia, e concorsero alla diffusione di quella particolare “cultura della bomba” replicata, a dire il vero, in pochissime opere della narrativa nostrana, di cui ricordiamo *Dove stiamo volando* di Vittorio Curtoni (1972), ripubblicato solo nel 2012 dalla Mondadori in Urania Collezioni (Cfr. Paura, 2012).

4.6 Paradiso perduto

L'Italia fu anche il luogo che osannò e legittimò, a partire dal 1951, la produzione filmica giapponese, e che premiò, con il Leone d'oro, il lungometraggio *Rashōmon* di Akira Kurosawa. Il Bel Paese è anche famoso per un altro primato mondiale, ovvero è il luogo dove negli anni Ottanta fu trasmesso, dalle tivù locali, il maggior numero di serie animate, dando vita a quella che Marco Teti ha definito Generazione Goldrake.

Ambientato in un futuribile 2028 *Conan il ragazzo del futuro*, ebbe nella nostra penisola, un successo clamoroso, forse per le contaminazioni post-moderne che seppe offrire, miscelando, sapientemente, natura selvaggia e tecnica prepotente.

Conan, per la regia di quel geniale Miyazaki, è l'unico bambino na-

⁹ H.G. significa *umani generis*, e il titolo, si riferisce, dunque, all'evaporazione del genere umano

to dopo la catastrofe del 2008, anno in cui, durante la Terza Guerra Mondiale, la deflagrazione delle bombe elettromagnetiche distrusse in poche ore più della metà della superficie terrestre, spostandone l'asse di rotazione. La frattura dei continenti inabissò gran parte della Terra, in pochi si salvarono, organizzandosi in piccoli villaggi agricoli e sfuggendo ad una miserevole vita raminga e vagabonda. Un'unica città: Industria, una mega fabbrica a cielo aperto, luogo di conflitto e sfruttamento totale, fortemente centralizzata e cupamente crudele.

Conan nacque dai due astronauti scappati fuori orbita e precipitati su un lembo di terra, l'“Isola Perduta”, dove vive con il nonno, convinti di essere gli unici abitanti, a stretto contatto con la natura. Un giorno Conan incontra Lana, una naufraga inseguita da un aereo, che racconta loro dell'esistenza di altri superstiti nell'isola di High Harbor, oasi di pace e armonia minacciata dalla lontana Industria e dal dittatore Lepka. L'arrivo sull'isola del Falco, l'aereo giunto da Industria pilotato da Monsley sconvolgerà la vita di Conan che in poche ore assiste al rapimento di Lana e alla scomparsa del nonno, morto mentre tentava di scacciare i nemici dall'isola.

Conan va a cercare Lana, così come aveva promesso al nonno, a bordo della sua imbarcazione costruita con mezzi di fortuna. Abbandona così la sua Isola Perduta e dà inizio alla sua nuova avventura che lo porterà alla liberazione di tutti gli uomini oppressi dalla tirannia di Industria. Conan rappresenta, forse, il primo dei capolavori del maestro Miyazaki. Tratto liberamente dal romanzo di Alexander Key *The Incredible Tide* e uscito nel 1978, arriva in Italia nel 1981, trasmesso dalle emittenti locali, con l'indimenticabile colonna sonora di Giorgia Lepore “Vai Conan...”.

Il ragazzo del futuro, accompagnato dai suoi inseparabili amici, riesce a sconfiggere il tiranno Lepka, sabotando la macchina volante. Di ritorno ad High Harbor, muore il dottor Rao, lo scienziato inventore che aveva dedicato tutta la sua vita ad aiutare gli altri per redimersi della sua distruttiva invenzione. Il capitano Dyce e Monsley convolano a nozze, come Conan e Lana e insieme a Gimsey ed altri abitanti di High Harbor vanno a colonizzare l'Isola Perduta. In Conan sono presenti gli elementi tipici della narrativa miyazakiana: tematiche ambientaliste, passione per i velivoli e rimando alla classica opposizione tra natura e tecnologia, evocata immediatamente dalle isole e da Industria, o meglio, da ciò che rimane della città, rappresentano alcune delle caratteristiche ricorrenti dell'opera dell'artista giapponese, definito il Walt Disney asiatico, co-fondatore del mitico Studio Ghibli. Due no-

mi, Miyazaki e Takahata, geni riconosciuti a livello mondiale per le loro fantastiche e meravigliose opere.

L'attenzione di Miyazaki ai mondi post-atomici la ritroviamo anche nel lungometraggio *Nausicaä nella valle del vento* del 1984.

Considerato il "poeta dei nuovi mondi" (Cfr. Fontana, 2013) Hayao Miyazaki è il simbolo ineguagliabile dell'arte animata giapponese.

Probabilmente è il regista vivente più autorevole e premiato nella storia dell'animazione giapponese oltre ad essere, senza dubbio, uno tra i più importanti autori di anime degli ultimi trent'anni, con una carriera lunga, intensa, costellata di premi e riconoscimenti vari.

Tra questi, ricordiamo in particolare la vittoria dell'Orso d'oro al Festival del cinema di Berlino e quella dell'Oscar come miglior film animato, entrambe grazie a *La città incantata* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2001), riconoscimenti che lo hanno portato ad essere definito il "Dio degli anime".

Non si esagera pertanto, nel dire che senza il lavoro di Miyazaki, l'anime non godrebbe dell'apprezzamento di critica e pubblico al quale stiamo assistendo nell'ultimo periodo. La sua vita professionale, costellata di innumerevoli successi culmina con la consegna del Leone d'oro alla carriera, premio assegnatogli nel corso della sessantaduesima edizione della Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia. Classe 1941, Miyazaki nasce a Tokyo il 5 gennaio ed inizia la sua carriera come discepolo di Yasuo Ôtsuka, affiancando Isao Takahata in molti lavori, tra i quali ricordiamo *Heidi* e *Le avventure di Lupin III* (*Rupan sansei*, 1971-1972, serie di ventitré episodi). Instancabile lavoratore e fantastico disegnatore, viene immediatamente notato anche per la genialità con cui inventa le proprie storie. Grazie a queste doti, Miyazaki ottiene la gestione di *Conan il ragazzo del futuro* (*Mirai shônen Konan*, 1978), in ventisei episodi, un titolo di notevole importanza che avrebbe celebrato il venticinquesimo anniversario della NHK, la televisione di Stato. Sebbene non riscosse un successo immediato, possiamo definire Conan un capolavoro dell'arte animata, un prodotto già intriso delle tematiche e delle ossessioni che saranno poi sviluppate nei suoi film successivi; il tutto concentrato nella prima serie TV ad essere trasmessa da una emittente pubblica, dando il via, come afferma Francesco Prandoni (1999), alla «storia dell'animazione di stato».

È chiaro che nell'artista sia vivo ancora il ricordo della guerra, vissuta in prima persona, come lo stesso ha dichiarato in più di un'intervista.

Una terribile esperienza i cui strascichi sono ancora vividi in lui, come il ricordo dei bombardamenti subiti dalla cittadina in cui si trasferì, ancora bambino, insieme alla sua famiglia. Probabilmente il periodo dell'infanzia e dell'adolescenza ha impresso in lui le «coordinate della sua poetica cinematografica» (Fontana, 2013, pp. 22-24).

Oltre ad essere centrali in Conan, i temi della guerra e dei suoi terrori pervadono il cinema di Miyazaki, insieme alle già citate tematiche eco-ambientaliste.

Il crudo realismo riguarda anche le donne, come Monsley, dedita alla vita militare, a seguito del bombardamento che ha sterminato la sua famiglia, intenta, qui, ad accusare il nonno di Conan, di finto moralismo, dispositivo narrativo che ritroviamo spesso nell'opera miyazakiana, avvezza a raccontarci di donne guerriere e di femmine despota.

«L'aspetto esplicito e l'inquietudine che si prova rendono la sequenza particolarmente espressiva del pacifismo convinto del regista nipponico, che delega alle figure di Conan e Lana il compito di ricostruire un futuro migliore, senza più guerre ed egoismi» (Fontana, 2013, p. 61).

Nella serie, così come ci fa notare Fontana, sono presenti tre blocchi generazionali: «il primo appartiene a chi ha contribuito alla distruzione del mondo, alla guerra, alla morte e alla disperazione». Ne fanno parte il nonno di Conan e il nonno di Lana, custodi di un passato che va cancellato e potendo, "rimediato". Sono dipinte come persone disilluse ma con un residuo briciolo di speranza nel cuore.

«Il secondo blocco è costituito dai figli della generazione "colpevole": Monsley, il capitano Dyce, il malvagio Repka», individui che odiano profondamente i propri antenati, colpevoli di averli abbandonati in un mondo terribile. Miscela umane, queste, «dove la tendenza alla sopraffazione si mescola con momenti di generosità» (Fontana, 2013, p. 61).

E poi abbiamo i bambini, custodi di «quell'innocenza che devono preservare per fondare un mondo migliore» (Fontana, 2013, p. 61).

Miyazaki affida il Giappone ai giovani, a Lana e Conan, dotati di poteri fuori dal comune, interpreti di un messaggio di speranza per il futuro che verrà.

Miyazaki è fortemente attratto sia dall'elemento ecologico/naturalistico, sia dall'avanzamento tecno-scientifico, che rifiuta, però, nella sua forma più esasperata.

In opposizione dicotomica troviamo l'isola di Hyarbor, dove la natura selvaggia, la purezza, la bontà sono di casa, a matrice comunitaria;

dall'altro lato Industria, una città grigia e buia, dominata da un sistema verticistico-dittatoriale.

È tratto dall'omonimo manga, pubblicato dal maestro a partire dal 1982, il celebre lungometraggio, primo film prodotto dallo Studio Ghibli: *Nausicaä della Valle del vento* (*Kaze no tani no Naushika*, 1984).

La storia di Nausicaä è ambientata in una Terra distrutta dalle armi nucleari e ricoperta da una foresta velenosa chiamata Giungla Tossica, a seguito della guerra "dei sette giorni di fuoco", il pianeta è costretto a fare i conti con le conseguenze di un disastro atomico. In questo mondo post-apocalittico sopravvivono solo piccoli regni, in perenne guerra tra loro, e qui l'atomica, ed il suo potere distruttivo, sono presenti come "metafora/allegoria" (Cfr. Pellitteri, 2018, p. 392).

I guerrieri invincibili dell'opera, infatti, sono robot biologici, che arrivano da un lontano passato, e distruggono, ciò che li circonda, grazie al potere dei loro raggi termo-nucleari.

Nausicaä è la principessa della paradisiaca Valle del Vento, la cui pace viene definitivamente turbata all'arrivo delle truppe di Tolmekia, che giungono nella Valle alla ricerca di una nave precipitata, trasformando il regno in un campo di battaglia.

Nel lungometraggio è presente, un «Sottotesto pessimistico» (...) riflesso delle preoccupazioni ingenerate in Miyazaki dalla politica estera degli anni di Reagan (...). La Valle dei Venti si direbbe, una vasta zona neutrale presa di mezzo nei conflitti tra due superpotenze belligeranti. In questo, ricalcherebbe inoltre la particolare posizione, geografica ma non solo, del Giappone, compreso tra il blocco sovietico e quello americano in passato, tra quest'ultimo e quello cinese oggi. E riecheggerebbe, altresì, un malcelato malessere per l'occupazione militare americana su suolo giapponese protrattasi fino al 1952» (Spagnoli, 2009, in, Fontana, 2013, p. 63).

Nel lungometraggio sono completamente affrontate tutte le tematiche care al maestro giapponese: la brutalità della guerra, la necessità di armonia con la natura, la paura del diverso, l'amore per il volo, la complessità sociale, facendo del film, una pietra miliare dell'animazione targata Japan.

Nell'opera miyazakiana, come ha del resto approfonditamente studiato Toshiō Miyake, ritroviamo anche una certa complessificazione dei "mostri" a seconda del pubblico a cui sono principalmente destinate le opere. E così in *Nausicaä* predominano gli ōmu, striscianti vermi che difendono le inoppugnabili "giungle tossiche", richiamando,

contemporaneamente «la loro ambivalenza insita nel loro terrificante potere al contempo distruttivo e rigenerativo» (Cfr. Miyake, 2018, in, Pellitteri, 2018, p. 456).

«Nel realismo magico di Miyazaki il riproporsi della coppia paradigmatica shōjo (“ragazza, adolescente) rimanda a una scansione narrativa ricorrente – defamiliarizzazione del reale e familiarizzazione dell’irreale – il cui esito rassicurante denota tutta la sua fiducia umanistica e vitalistica» (Cfr. Miyake, 2018, in, Pellitteri, 2018, p. 458).

I mostri di Miyazaki hanno l’intento, così come afferma l’antropologo Kazuhiko, di «riportare alla luce gli strati più profondi della cultura giapponese» (Cfr. Miyake, 2018, in, Pellitteri, 2018, p. 458).

Sono esseri poliformi ed ibridi che attingono, oltre che al repertorio folclorico giapponese, anche a quello asiatico, europeo e statunitense, arricchiti creativamente dalla fantasia del maestro. E così avremo che gli ōmu in *Nausicaä* attingono al repertorio mostruoso del romanzo di fantascienza *Dune* così come ai manga post-atomici di Morihoshi Daijirō.

Anche nel più leggero *Laputa – il Castello nel cielo* (*Tenkū no shiro Rapyuta*, 1986) è forte il rifiuto della guerra come estrema risoluzione, espresso attraverso la rappresentazione dei resti di una civiltà distrutta dallo sviluppo militare di cui era orgogliosa (Cfr. Fontana, 2013).

Miyazaki rappresenta il Giappone del dopoguerra, fortemente condizionato «dall’egemonia storico-culturale prima europea e poi statunitense; uno smisurato specchio occidentale che ha reso così problematica in Giappone l’identificazione di una fisionomia nazionale distintiva e autonoma; un altro occidentale che in epoca contemporanea si ripropone dall’esterno di riappropriarsi della “nipponicità” secondo le modalità più consone alla propria geografia immaginaria» (Cfr. Miyake, 2018, in, Pellitteri, 2018, p. 462).

I condizionamenti, per Miyazaki, oltre ad essere “geo-politici” sono anche “biografici” tant’è che nella sua opera è possibile rintracciare “etero-rappresentazioni” del Giappone visto dall’Occidente, ovvero dall’occhio euro-americano, confuse ad autorappresentazioni nipponiche, a narrative globalizzate, di matrice tecno-orientalista.

La guerra è presente in tutta la sua sconfinata opera, come in *Princess Mononoke* o in *Porco Rosso* (*Kurenai no buta*, 1992), che segue il più leggero Kiki consegna a domicilio (*Majo no takkyūbin*, 1989). *Porco Rosso* è ambientato tra i cieli del Mar Adriatico, tra Italia e Croazia, con evidenti rimandi alla Prima Guerra Mondiale.

Sempre ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale, una scenografia quasi ossessiva per l'autore, è *Si alza il vento* (風立ちぬ *Kaze tachinu?*) film di animazione del 2013 scritto e diretto da Hayao Miyazaki e prodotto dallo Studio Ghibli. Il lungometraggio narra la biografia dell'ingegnere aeronautico Jirō Horikoshi (1903-1982), inventore del Mitsubishi A5M e del suo successore Mitsubishi A6M Zero, utilizzati dall'Impero giapponese durante il conflitto mondiale.

Adattato dal manga *Kaze tachinu*, sceneggiato e disegnato dallo stesso Miyazaki nel 2009, a sua volta ispirato al romanzo *Si alza il vento* di Tatsuo Hori, il film gli è valso un duro attacco dalla critica, nonostante sia stato fortemente acclamato anche in occasione della 70^a Mostra internazionale d'arte cinematografica di Venezia.

Miyazaki, prima di ritirarsi dalla scena, si è difeso dai duri attacchi, in cui veniva accusato di voler osannare gli orrori della Guerra: «My sense is that since it is not a children's film, it will get a relatively limited release in [the West] and be appreciated mostly by fans of anime and Miyazaki's canon," Penney said of the movie's international appeal. "I hope, however, that some mainstream viewers end up approaching it as a meditation on technology, war and industry – themes that are, of course, important for understanding Japan's descent into war in the 1930s and 1940s»¹⁰.

«*Si alza il vento* di Hayao Miyazaki, un testamento poetico che è idealmente un prequel de *La tomba delle lucciole*: la preparazione del conflitto, la costruzione delle armi, la negazione dell'utopia miyazakiana. La guerra entra nei nostri sogni, che diventano incubi» (Azzano, 2015).

4.7 Orfani di guerra

La guerra è ancora una volta lo scenario tragico in cui si svolge *Una tomba per le lucciole* (火垂るの墓 *Hotaru no haka?*), famosissimo film di animazione giapponese, tratto dal romanzo di Akiyuki Nosaka del 1967.

Nonostante ebbe un seguito di pubblico considerevole in Giappone, anche grazie al suo taglio neo-realista, *Una tomba per le lucciole*

¹⁰ L'articolo è apparso nel *South China Morning Post print edition* con il titolo "Animation legend Hayao Miyazaki under attack for anti-war film".

risultò essere un lungometraggio animato molto controverso e poco pubblicizzato, anche a causa della crudezza delle sue immagini. In Italia fu distribuito solo nel circuito degli home-video. Siamo nel 1945, a Kobe, protagonista un giovane, Seita, costretto ad abbandonare il rifugio antiaereo, per mettere in salvo anche la sorella Setsuko. Ignaro di ciò che accade, corre tra le strade di Kobe, assistendo a terribili scene in cui gli americani sganciano bombe incendiarie; dappertutto fuoco e fiamme. Durante il suo peregrinare per questa città completamente distrutta, incontra in una scuola di nuovo la madre, completamente ustionata e avvolta da bende. Assiste, con dolore, alla morte dell'amata mamma e continua il suo triste viaggio, in compagnia della sorellina a cui avrà raccontato una bugia, alla volta di un villaggio vicino, dove chiederà ospitalità ad una zia. La donna inizialmente li accoglie, ma ben presto i due fratelli dovranno riprendere il cammino, data la scarsità di viveri anche in casa della parente, devotissima all'impero militare. Seita ruberà a casa di contadini e sfollati, ma poco riuscirà a risolvere, la sorella è denutrita e di lì a breve la troverà agonizzante e morente a letto, intenta a succhiare biglie di vetro, in mancanza di cibo. La piccola Setsuko, allucinata dalla fame, offrirà del riso a Seita, ma si tratterà in realtà di mucchietti di pietre... di lì a poco termina la guerra, ma gli effetti devastanti sono ancora così evidenti che la piccola morirà; il fratello la cremerà circondato da centinaia e centinaia di lucciole. Di lì a poco, stremato ed avvilito, Seita si lascerà morire per strada, tra l'atroce indifferenza dei passanti. A marchio Studio Ghibli, Una tomba per le lucciole rappresenta, tutt'ora, il manifesto giapponese di un'intera generazione, in chiave favolistica, o meglio ancora, l'emblema della durezza psicologica della Guerra, e degli effetti nefasti che essa ha ed ebbe, sulle menti di chi l'ha sperimentata.

L'opera, creata da uno dei più grandi autori dell'animazione giapponese, venuto a mancare nel 2018, Isao Takahata, non gode, però, fuori patria, del successo che meriterebbe. Takahata fu anche il maestro di Hayao Miyazaki ed è l'autore in cui è palese sia la forte impronta autoriale, sia la profonda fascinazione per la cultura europea. Nasce nel 1935 a Mie, che lascia presto per trasferirsi nella prefettura di Okayama, insieme ai genitori, che perderà, nel 1942, a causa di un'incursione aerea.

Un triste episodio della sua vita, che rielaborerà in mille e mille forme, nelle sue opere creative, prima tra tutte nel suo film più noto, *Una tomba per le lucciole* (*Hotaru no haka*, 1988).

«Nei feuilleton seriali di Takahata il tema della privazione, cui non di rado si preferisce o la morte dei genitori o un allontanamento forzato di uno dei due, è naturalmente intrecciato al romanzo di formazione (*Bildungsroman*) come processo di crescita, con una importante spaziatura tra il piano dell'infanzia e quello dell'adolescenza, e da questo al mondo degli adulti (da sempre sbirciato con ansia, ma non privo di orizzonti ottimistici: lo si intuisce in *Anna dai capelli rossi* e perfino in *Omohide poroporo*)» (Rumor, 2007, in, Fontana, 2013, p. 54).

Secondo autorevoli critici, tra tutte le produzioni animate giapponesi della seconda metà del Novecento, non vi è un'altra opera, al pari di *Una tomba per le lucciole*, in grado di restituirci, con profondo lirismo, lo strazio di una tenera quotidianità, vissuta tra le macerie della guerra, da due giovani fratellini (Cfr. Fontana, 20013).

Di crudo realismo è anche l'ambientazione del film *Pika-don* dei coniugi Renzō e Sayoko Kinoshita del 1978, dove il racconto dello sgancio della bomba atomica è reso crudo realismo animato, di corpi, animali e cose che si sciogliono «carbonizzate, accartocciate; occhi penduli cadono dalle orbite, pelli e carni si sfaldano e si inceneriscono; case e palazzi crollano e si sbriciolano come castelli di carte» (Pellitteri, 2018, p. 388).

L'unità familiare, rimane, nella narrativa giapponese, uno dei pochi strumenti in grado di sostenere i giovani protagonisti, in rapporto dicotomico, presente in molte opere, con la cieca brama capitalistica.

«Figli della Guerra e della Bomba, Takahata, Miyazaki, Nagai, Ōtomo, Oshii, Tomino e Matsumoto sono tra i nomi più significativi di una generazione di disegnatori, animatori e registi che hanno dovuto fare i conti con uno spettro incancellabile. Partendo in alcuni casi da esperienze personali, vissute per lo più in tenera età, gli autori dell'industria degli anime hanno plasmato tratti grafici e narrativi per rielaborare ed esorcizzare l'orrore e la lunga onda d'urto delle molteplici conseguenze» (Azzano, 2015).

Takahata era stato spettatore del fuoco della bomba che aveva colpito la propria abitazione quando era poco più che bambino, una sofferenza che si riflette nelle proprie opere; orfani narrati, bambini soli, «da *Anne Shirley* ad *Heidi*, da *Seita* e *Setsuko* a *Shōchiki*, il tanuki protagonista di *Pom Poko* anch'esso privo di genitori e che vorrebbe cambiare il mondo in meglio, sono in qualche modo affrancate da una visione del mondo addolcita, un approccio che, pur mantenendo zone d'ombra, fa intravedere spiragli di speranza» (Cfr. Fontana, 2013, p. 59).

È italiana, invece, *Orfani*, una serie a fumetti di genere post-apocalittica, ideata e realizzata da Roberto Recchioni ed Emiliano Mammucari, e pubblicata dal 2013 dalla Sergio Bonelli Editore in albi mensili a colori.

I protagonisti del fumetto dovranno combattere contro alieni venuti da lontano, partecipando ad una «storia di un'infanzia negata, di bambini che diventano adulti troppo presto e troppo in fretta» (Iannarone, 2013).

Hadashi no Gen, meglio conosciuto come *Gen di Hiroshima*, è una monumentale opera a fumetti, autobiografica, di Keiji Nakazawa.

Arrivato in Italia nella sua versione integrale solo nel 2015 grazie a 001 Edizioni (con l'etichetta Hikari), racconta della storia di Gen, sopravvissuto agli orrori dell'olocausto nucleare. Nel lungometraggio viene rappresentata anche la deflagrazione atomica, seguita dallo scoppio di corpi, da occhi che fuoriescono dalle proprie orbite, dall'incenerimento dei corpi e dallo sgretolamento della città.

Il padre ed i fratelli di Gen muoiono, rimane lui, piccolo e indifeso, in compagnia della madre.

Il lungometraggio *Barefoot Gen*, diretto da Mori Masaki e arricchito dalle grafiche di Kazuo Tomizawa e Kazuo Oga, narra, con crudo realismo, e con intenzioni documentaristiche, la tragedia giapponese del 1945.

Quasi sconosciuto in Italia, viene proiettato, insieme al suo bel sequel, *Toshio Hirata* nel corso della manifestazione del Future film festival del 2015 (Cfr. Azzano, 2016).

4.8 Per una tecnologia del ricordo

«La fantascienza viene spesso usata come monito per correggere una direzione intrapresa. Dall'alienazione dell'essere umano inserito in una dinamica industriale nascono le ribellioni dei robot, dalla paura per l'energia atomica spuntano fuori giganteschi mostri marini che distruggono le nostre città, e così via. Ma c'è anche una fantascienza che tende a preservare quel che siamo stati, ciò da cui veniamo, una fantascienza, mi viene da dire, del ricordo. In una sequenza molto emozionante di *Garm Wars*, i ricordi di Khara 22 vengono trasferiti dentro Khara 23 come se tu ci tenessi a sottolineare che i ricordi sono la cosa più importante che abbiamo e che ci identifica. L'ultima cosa che ti

chiedo è: esiste l'essere senza la memoria?». Questo pezzo è tratto dall'intervista di Mauro Uzzeo, a colui che egli stesso, definisce, a ragione, il "gigante dell'animazione giapponese", Mamoru Oshii, geniale mente della indimenticabile *Lamù* ed autore dell'anime, adattato nel 1995 dall'omonimo manga di Masamune Shirow, cyberpunk per eccellenza, memorabile *Gosth in the Shell*.

Oshii risponde così: «Proust ha dedicato la sua intera vita a inseguire il ricordo della sua infanzia, e io credo che l'essenza delle persone sia proprio nel ricordo di quel che si è stati. Siamo la somma dei nostri ricordi e questo mi sembra splendido. Da un altro punto di vista, però, il ricordo diventa davvero importante quando riusciamo a metterlo a fuoco, a identificarlo, raccontarlo agli altri o a noi stessi. Insomma, quando riusciamo a affrontarlo. In un ipotetico mondo futuro in cui saremo tutti connessi e si potranno tranquillamente scaricare i propri ricordi senza alcuna fatica e imprimerli su un qualche supporto fisico, tutto questo perderà di significato. Perché diventano un oggetto, una "cosa" e non saranno più il simbolo di quella ricerca, di quel tentativo, di rivivere il ricordo come esperienza della propria vita. E il ricordo è troppo importante per banalizzarlo così perché fondamentalmente, ricordare, serve a preservare sé stessi. A sopravvivere. Io ora ho sessantacinque anni, sto invecchiando e con l'arrivo della vecchiaia si dimenticano le cose, ci si rimbambisce. Per me, quindi, conservare il ricordo diventa imperativo per sapere chi sono. Un monito» (Uzzeo, 2016).

Secondo Mamoru Oshii la tecnologia sarà l'unica vera soluzione, grazie al potere che essa già ha di connetterci gli uni agli altri, e prefigura scenari, alla maniera di *Matrix*, in cui, attraverso un hardware fisico, saremo fisicamente in contatto.

La sua, però, è una tecnologia buona, ammansita, in grado di recuperare ricordi, capace di far tornare la vista ai ciechi o l'udito ai sordi.

Il suo ultimo lavoro, *Garm Wars. L'ultimo Druido* «il progetto cui Oshii lavora da quindici anni e in cui ha riversato le ossessioni di una vita: l'ibridazione tra realismo e CGI della resa visiva, il tema ricorrente della ricerca dell'identità individuale, il ricordo e la rimozione dello stesso, la guerra, l'esistere nonostante tutto. La confusione» (Cfr. Uzzeo, 2016).

Mamoru Oshii è senza dubbio un genio rivoluzionario che ha segnato il cambiamento epocale dell'arte animata giapponese. A metà degli anni Ottanta, Oshii avvia una duratura collaborazione con una

serie di professionisti del settore che darà vita al gruppo Headgear, composto dal disegnatore Masami Yûki, dall'illustratrice Akemi Takada, dallo scrittore Kazunori Itô, dal regista e mecha designer Yutaka Izubuchi e dal compositore Kenji Kawai.

*Patlabor*¹¹ (*Kidô keisatsu Patoreibâ*) fu il risultato di questa cooperazione artistica, una serie rivoluzionaria che prese le distanze dal genere robotico capitanato da Nagai in voga negli anni Settanta, approssimandosi al triste realismo di *Mobile Suit Gundam*. La storia vede protagonista il militare Tsuge, abbandonato durante un'operazione bellica. Architetta, dunque, un piano terroristico contro la città di Tokio; in *Patlabor The Movie* (*Kidô keisatsu Patoreibâ gekijôban*, 1989), la squadra protagonista indaga su una serie di "errori" di alcuni robot, rilevando la relazione tra gli incidenti che accadono e il suicidio del programmatore che ha creato i Labor¹² e scoprendone un nesso.

Il tono del lavoro è chiaramente apocalittico, senza speranza, reso vivido dalla dimensione action-thriller, e da una profonda riflessione politica ed esistenziale che riguarda tutta l'opera. A detta di molti critici, *Patlabor* rappresentò uno spartiacque fra l'animazione anni Ottanta e quella anni Novanta.

Patlabor 2 The Movie (*Kidô keisatsu Patoreibâ 2 The Movie*) giunse nelle sale il 7 agosto 1993 e fu immediatamente considerato, dalla critica e dal pubblico, uno dei migliori film d'animazione giapponese, di quegli anni.

Attentati terroristici, complotti e cospirazioni, trascinano Tokyo sull'orlo di uno scontro tra militari e polizia.

Mentre i militari tentano di prendere il controllo e viene dichiarata la legge marziale, una complessa rete di segreti, menzogne e tradimenti fa da sfondo a tutto il plot narrativo. Il piano terroristico è qui progettato da Yukihito Tsuge, ex istruttore ed amante di Shinobu Nagumo, con il chiaro intento di vendicarsi delle autorità civili giapponesi, colpevoli di averlo abbandonato al suo destino durante una missione ONU. Non esplicito il riferimento alla distruzione nucleare, il film af-

¹¹ Il progetto *Patlabor* comprende numerose opere, ovvero: una serie *manga*, due serie OAV, una serie televisiva anime, tre lungometraggi animati e numerosi videogiochi e modellini. Nel 2014 ha preso il via anche una serie di lungometraggi cinematografici dal vivo.

¹² I Labor sono dei robot costruiti per l'industria che vengono utilizzati, però, anche per commettere dei crimini. *Patlabor* è il reparto speciale della polizia, impegnato a fronteggiare i reati di queste macchine.

fronta, però, tematiche tanto care agli autori nati all'ombra della bomba, approfondendo il nesso tra pace e guerra anche nella quotidianità di personaggi che vengono analizzati anche sul profilo psicologico, portando alla ribalta una visione dei robot meno ferragliosa che si discosta completamente sia dai classici invincibili super robot di Gō Nagai (*Mazinga Z*, *Il Grande Mazinga*, *Jet Robot*, *Ufo Robot Goldrake*), sia dal crudo realismo del mecha di Yoshiyuki Tomino (*Vultus 5*, *Zambot 3*, *Daitarn 3*, la serie *Gundam*). I Labor sono il frutto di una tecnologia non molto più avanzata della nostra, semplici macchine integrate nell'ordinaria quotidianità. In *Patlabor* sono presenti elementi sia di comicità, sia di crudo realismo; il presente è qui "alternativo" ed i Labor, questi robot giganti, hanno anch'essi una identità indefinita, sono sia utilizzati nel campo delle costruzioni e sia per commettere crimini comuni (Cfr. Cordella, 2018).

Fortemente affascinato dalla sperimentazione estrinseca e superficiale di quella che è la realtà, il maestro Oshii, dà voce alle sue creature che esprimono tutta la profondità del suo pensiero: «Che siano esperienze simulate o sogni, le informazioni sono al tempo stesso realtà e fantasia. E, in ogni caso, tutti i dati che una persona accumula durante il corso della propria esistenza non sono che una goccia nel mare», celebre frase di Kōkaku Kidōtai (*Ghost in the Shell*).

Ispirato al romanzo di Hiroshi Mori, è *Sukai Kurora* (*The Sky Crawlers – I cavalieri del cielo*); «un anime dal ritmo lento, introspettivo e complesso. La lentezza, a volte estenuante, di *The Sky Crawlers*, lo sfondo fanta-militare ucronico e la presenza di una storia d'amore tragica accomunano per certi aspetti questo film a *Jin-Rob* da cui si distacca per un'ancor più accentuata analisi della psicologia dei personaggi e ad un esplicito rischiamo alle tematiche della filosofia esistenziale» (Cfr. Cordella, 2018). Il film, partecipa, nel 2008, alla 65^a Mostra internazionale d'arte cinematografica di Venezia e al Toronto Film Festival.

Di questo sensibile autore, definito dai più filosofo dell'anime, ricordiamo il post-apocalittico *Je t'aime*, triste e affannosa odissea di un cane alla ricerca disperata di una, seppur labile, traccia antropica, in un mondo che ha conosciuto la definitiva scomparsa della specie umane.

Le ambientazioni delle opere di Oshii sono perlopiù belliche, la prospettiva storica e politica diviene unicamente il punto di partenza per ragionamenti di altro tipo. La guerra diventa così lo strumento attraverso il quale i personaggi oshiiiani filtrano i propri percorsi esistenziali: «il terrorismo di *L'attacco dei cyborg*, la guerra fittizia di Avalon e *The Sky*

Crawlers sono momenti che spingono i protagonisti a comprendere fino in fondo il significato del sé» (Cfr. Fontana, 2013, p. 71).

«La Tokyo futuribile dipinta da Oshii è buia», attraversata da continui complotti spionistici, animata da personaggi filosofici e fantascientifici allo stesso tempo (Cfr. Mazzola, 2018, in, Pellitteri, 2018, p. 448), che si interrogano sul senso della vita e su cosa sia veramente la realtà; continuamente in lotta, strutturalmente in conflitto, il cui spirito è conservato, artificialmente in un guscio e di cui la più terribile e pantoclastica guerra rimane solo un ricordo, un dolce ricordo, perché il presente è ben più terribile di quello che fu il passato.

4.9 *Scenari virtuali e spazi post-nucleari*

La cultura di massa del Giappone contemporaneo, è stata profondamente approfondita da numerosi sociologi ed antropologi, oltreché da filosofi, giornalisti ed appassionati di varia estrazione disciplinare, sviluppando un vero e proprio filone, all'interno dei cultural studies, particolarmente attratto dagli otaku, dal kawaii, shinjinrui, hikikomori e numerose altre etichette semantiche, particolarmente evocative di un universo tanto complesso e polisemico.

Gli shinjinrui¹³ sono stati anche oggetto di studio di Federico Rampini, che ha evidenziato la difficoltà di lettura che si ha di questa nuova generazione made in Japan, di cui «il linguaggio della pubblicità e quello dei videogame, l'iconografia buddista e i fumetti pornografici; Godzilla, il fungo atomico e lo tsunami» (Cfr. Rampini, 2005) rappresentano lo “spazio semantico” nel quale agiscono.

¹³ Si intende, con il termine, una “nuova umanità”, che si contrappone, alle generazioni precedenti, proponendo un nuovo modello “infantilizzato” (Cfr. Pellitteri 2008). Otaku e shinjinrui sembrerebbero apparentemente due culture giovanili in contrapposizione, la prima completamente ripiegata su se stessa, rifugiata in quel mondo di anime e manga, di cui si ha la più completa ossessione; l'altra, più giovane, che imita direttamente quel mondo magico rotondeggiante, kawaii, positiva e con un animo aperto alla socialità.

«La realtà attuale» afferma Pellitteri «è che otaku e shinjinrui sono due delle tante facce di una stessa medaglia multidimensionale, la gioventù del Sol Levante: i suoi due poli, degenerazione da una parte, ideale di una nuova umanità dall'altra» (Pellitteri, 2008, p. 222-223). Da questa intersezione culturale, deriverebbe la cultura kawaii, un “adulto infantilizzato” made in Japan (Cfr. Bruckner, 2001).

Secondo il famoso giornalista la nuova generazione non esprime un pensiero personale su Nanchino, Pearl Harbor e Hiroshima, anche per la reticenza con il quale il Giappone ha rielaborato tali tragici eventi, oltreché per una vera e propria mancanza di conoscenza.

«Murakami Takashi, che oltre a disegnare per Vuitton è il guru dell'arte visuale d'avanguardia, porta in giro per il mondo un'esposizione di pittori giapponesi intitolata Little Boy, il nomignolo che gli americani diedero alla prima bomba atomica (...) L'occhio occidentale rimane turbato dal continuo accostamento di immagini di bambine e violenza, con quella venatura di pedofilia presente in tanti fumetti giapponesi divorati da milioni di lettori di ogni età e sesso. Nella pop-art nipponica appaiono altre creature infantili dai corpi minuscoli (Little Boy) e dalle teste immense, con lo sguardo incollato agli schermi dei computer, che giocano alla distruzione del mondo. Ricordano i ragazzi veri che incontri a migliaia ogni sabato sera in quei formicai luccicanti di fantascienza che sono le sterminate sale di videogiochi di Tokyo. Loro sono i gemelli delle Harajuku Girls. Dopo la discoteca, quando l'ultimo metrò è partito e tornare a casa in taxi (data l'immensità della megalopoli) costerebbe lo stipendio di un mese, i ragazzi affittano a ore dei loculi elettronici, isolati ovattati e confortevoli come piccole capsule spaziali, dove si può passare la notte immersi nello stordimento degli effetti speciali. Si isolano nella tempesta magnetica della realtà virtuale, finché scivolano nel sonno per qualche ora. Quando sorge il sole il giovane popolo della notte riemerge sbadigliando dalle migliaia di celle dei videogame, con gli occhi gonfi e i timpani indolenziti. È l'ora di tornare al lavoro part-time, l'alba di una nuova giornata da "freeter"» (Rampini, 2005).

Chissà se questi ragazzi sanno che i loro idoli, i nuovi registi giapponesi, sono "nani che camminano sulle spalle dei giganti" dell'animazione giapponese, fortemente influenzati, dunque, da colossi come Mamoru Oshii, Hayao Miyazaki, Katsuhiro Ôtomo, Tatsuo Yoshida, Isao Takahata, Leiji Matsumoto, Yoshiyuki Tomino, i figli naturali della bomba, il cui universo narrativo fu fortemente influenzato dalla propria traiettoria biografica.

Le visioni positive notturne, di colui che è stato definito il poeta dello spazio, Leiji Matsumoto, amante di riviste europee western e fantascientifiche, attingono a piene mani dall'universo biografico e storiografico del Giappone, da cui espunge, a differenza dei suoi colleghi, l'orrore diretto della bomba, anelando ad un messaggio di speranza, di

cui la Corazzata Yamato, rappresenta il futuro di salvezza nello spazio, un'astronave chiaramente ispirata alle imbarcazioni della potente Marina imperiale giapponese, della Seconda Guerra Mondiale.

Allo stesso modo il treno Galaxy 999 della malinconica Metel, e Capitan Harlock, alla guida di una astronave spaziale, l'Arcadia, rappresentano la ribellione allo status quo, proponendo un messaggio di speranza in un futuribile tempo spaziale.

Costretti per diverse ragioni, entrambi a lasciare la Terra, oramai un luogo abitato da egoisti, o una landa desolata e arida completamente oscura, che fa pensare ad un inverno nucleare, i personaggi di Matsumoto sono "alternativi", poco comuni, ed attingono al tanto amato western italiano.

Il famosissimo e tanto amato *Capitan Harlock*¹⁴ è stato riproposto nel 2013, come film d'azione, diretto da Shinji Aramaki e scritto da Harutoshi Fukui è tratto dall'omonimo manga di Leiji Matsumoto.

La tensione identitaria del giovane trentenne giapponese, è in parte influenzata dalle opere di questi maestri anche se, paradossalmente, questa "nuova razza umana" che si ispirerebbe ad ideali di pace, libertà e speranza, che poco o niente sa della Seconda Guerra Mondiale, esprime un disagio di perenne crisi, le cui manifestazioni più evidenti le ritroviamo nella profilazione psicologica dei personaggi di Neon Genesis Evangelion, di Hideaki Anno.

In quest'opera la distruzione pantoclastica si trasfigura in un angelo sterminatore, robotico, che attende alla visionaria Neo-Tokyo; e l'adolescente timido, con problematiche di socializzazione, viene chiamato dal padre a guidare l'unità robotica, EVA, per la salvezza dell'umanità.

L'opera richiama chiaramente gli otaku, e la categoria degli hikikomori (letteralmente: isolamento sociale acuto) approdando ad una visione adolescenziale cupa, ed a tratti ironica, completamente ripiegata su se stessa e rinchiusa in una colorata gabbia di cristallo (Cfr. Bartoli, 2011, in, Fontana, 2013, p. 62).

Lo scenario post-nucleare è dunque dentro di noi, è nella nostra calma acquiescenza alle regole del gioco, è nella metropoli di Neo, nel suo agire "in-condizionato", nei personaggi che popolano Matrix, il cui comportamento, ricorda, in fondo, i «replicanti di Blade Runner, splen-

¹⁴ Il film, distribuito da Lucky Red, è stato presentato fuori concorso alla 70ª Mostra internazionale d'arte cinematografica di Venezia.

dido film di Ridley Scott (...). Essi sono esattamente dei robot, cioè lavoratori, nel significato che l'inventore del termine, lo scrittore cecoslovacco Karel Čapek, gli attribuiva già negli anni Venti. Impiegati come manodopera specializzata, essi hanno una conformazione fisica del tutto simile alla nostra con addirittura maggiori capacità operative; in più, non esprimono alcuna conflittualità. Eppure, per qualche strano, imprevedibile difetto di fabbricazione, questi sofisticatissimi prodotti della scienza cibernetica travalicano tutti i limiti psichici e di comportamento con cui sono stati programmati. Preda di un irrefrenabile anelito di libertà, essi si innamorano, si ribellano alla schiavitù del lavoro e vanno fuggiaschi, in un'allucinante Los Angeles prossima ventura, alla ricerca del loro artefice. Periscono tutti nell'impresa, tranne uno, il più audace. «Penso, dunque sono!», rivendica il replicante superstite prima di riprodurre la "scena primaria": uccidere il "padre" e con lui, simbolicamente, quella "Ragione" occidentale classica che Fritjof Capra, evidentemente, non senza motivi, caparbiamente contesta. Ma l'aver consumato il delitto, l'aver abolito il "padre" non permette comunque al robot di possedere la madre. Poiché una macchina pensante può forse avere un padre, ma non ha certamente una madre; ed è probabilmente proprio con questa tragica consapevolezza che il cyborg conclude la sua folle corsa. Ed è quindi per questa via, se ci è concessa una notazione suggestiva, che avremmo riscontrato a livello del "corpo", nostro e di chi ci origina, quell'identità, quell'essere che non possiamo più attribuire al "cogito" (Caramiello, 1987; Caramiello, 2016, p. 98).

Come ha scritto Hofstadler, interrogandosi sulla "natura" dell'intelligenza artificiale e sul grado possibile di identità fra essa e l'uomo, «probabilmente le differenze tra i programmi IA e le persone saranno più grandi delle differenze fra una persona e un'altra. È quasi impossibile immaginare che il "corpo" nel quale un programma di intelligenza artificiale abiterà non abbia profonde influenze su di esso» (Caramiello, 1987; Caramiello, 2016, p. 98; Hofstadler, D.R. Godel, Escher, Bach, Milano, Adelphi, 1984, p. 735, in, Caramiello, 2016).

In questa estenuante lotta tra macchine e uomini, presente anche nel lungometraggio Matrix, è chiaro il rimando alla categoria "eroica" dei sopravvissuti (Cfr. Caramiello, 1987), rappresentata nel film, da un gruppo di ribelli, di fascinazione tekno-orientalista, che è riuscito a fuggire e a salvarsi, rifugiandosi nelle viscere della Terra (Cfr. Fattori, 2001, p. 101).

Insomma, come aveva già intuito Caramiello nel suo *Il Medium Nucleare* (1987) *Do Androids Dream of Electric Sheep* di

quell'indimenticabile autore che è Philip K. Dick, da cui è tratto il leggendario *Blade Runner* anticipò, sicuramente, di anni, il genere cyberpunk, affrontando il rapporto simbiotico tra organico e artificiale, e la labilità del confine tra realtà e "finzione".

Dick, nella sua narrativa, intuì, insomma, la "potenza del simulacro", il portato di un residuo esperienziale a cui si associava la perdita di senso in uno spazio virtuale targato, più tardi, Matrix, che semplicemente rappresentarono La penultima verità¹⁵, nemmeno l'ultima, ancora più atroce e cyber-punk.

4.10 *Futuribili ricordi apocalittici*

C'è chi viaggia nel futuro, come *Buck Rogers* (1929), sceneggiato da Philip Nowlan per i disegni di Dick Calkins, il cui protagonista è un pilota militare, che si risveglia dopo 500 anni di ibernazione, ritrovandosi nel XXV secolo in un mondo governato da perfidi cinesi, e chi nel passato, come i personaggi di *Zipang*¹⁶, che vagano indietro nel tempo, sino alla Seconda Guerra Mondiale, a bordo di una avveniristica nave giapponese della SFD.

E chi viaggia nel passato, riesce anche ad anticipare il futuro, come *Buck Rogers* che alla fine degli anni Venti, nella centesima striscia descrive una terribile esplosione simile a quella che realmente avverrà nel 1945, ad Hiroshima.

Del resto non di rado capita di intravedere spiragli di possibili futuri, descritti in opere fantascientifiche e poi concretizzarsi nella realtà; secondo la scrittrice Margaret Atwood, intervistata da *Variety*, e secondo altri e numerosi studiosi, gli autori di opere di fantascienza spesso e volentieri, alla maniera degli indovini, predicono il futuro.

¹⁵ Nel romanzo di Philip K. Dick è presente una delle tematiche classiche della fantascienza, ovvero la guerra atomica che costringe gli umani a vivere sotto terra e l'eterna lotta tra squadre di robot. Presente anche qui l'*inganno*, perché gli umani sono ignari del fatto che la radioattività sia scomparsa oramai da tempo, ed in cui «la guerra è diventata un meccanismo che si autoalimenta, senza sbocco e senza fine» (Cfr. Fattori, 2001, p. 101).

¹⁶ *Jipangu*, in giapponese, manga ideato e realizzato da da Kaiji Kawaguchi, la cui serie animata è stata prodotta dallo Studio Deen, e trasmessa in Giappone dal 2004 al 2005 da Tokyo Broadcasting System, per poi approdare negli Stati Uniti nel 2006, grazie ad *Geneon Entertainment*.

Come nel suo *The Handmaid's Tale*, nel cui film danese tratto dalla storia ambientata nella società distopica chiamata Gilead erano presenti scene di esplosioni nella cui furia erano coinvolte anche le Torri Gemelle, scena successivamente eliminata dopo il terribile attacco terroristico.

Il «patrimonio immaginativo» (Cfr. Fattori, 2001, p. 109) della science fiction prefigura assetti totaliristici, distopie delle più terribili ed immaginabili, già a partire dalla fine del 1800¹⁷, avvalendosi delle più spettacolari «modalità distruttive» (Cfr. Notte, 2012, p. 91).

Fu, però, con l'esplosione della bomba atomica che la science-fiction consacrò la sua iniziazione predittiva, terminando così, come afferma Asimov: «le risate di cui eravamo oggetto quando le sensate, sagge, pratiche persone normali scoprivano che noi leggevamo ridicole storie sulle bombe atomiche, sulla televisione, sui missili teleguidati e

¹⁷ La letteratura fantastica, da cui attinge la fantascienza, è affollata da numerosi precursori del genere, di cui ricordiamo *La storia vera di Luciano di Samosata* (120-180 d.C.), che narra di un viaggio verso la Luna e dell'incontro di extraterrestri; *La nuova Atlantide* di Bacone, che narra di una civiltà tecnocratica foriera di numerose invenzioni future.

I viaggi immaginari sulla Luna del XVII secolo, mostrati per la prima volta nel *Somnium* di Giovanni Keplero (1634), poi ne *L'altro mondo o Gli stati e gli imperi della Luna* (*L'autre monde ou Les états et empires de la Lune*, 1657) di Savinien Cyrano de Bergerac.

Il mondo alternativo scoperto nell'Artico da un giovane nobiluomo nel romanzo di Margaret Cavendish del 1666 *The Description of a New World, Called the Blazing-World*.

L'anno 2440 di Louis-Sébastien Mercier (1772) o la *Storia filosofica dei secoli futuri* di Ippolito Nievo del 1860 descrivono vite nel futuro. *Guardando indietro, 2000-1887* (*Looking Backward: 2000-1887*) è un famoso romanzo fantascientifico utopico del 1888 di Edward Bellamy, tradotto in Italia già a partire dal 1890. Il romanzo fu definito da Erich Fromm uno dei più importanti libri pubblicati negli Stati Uniti, ed uno anche dei più venduti nella storia del secolo scorso.

Presenze aliene le ritroviamo anche ne *I viaggi di Gulliver* di Jonathan Swift (1726) ne *Il viaggio sotterraneo* di Niels Klim di Ludvig Holberg (1741), così come spunti di fantascienza sono presenti nelle opere datate XIX secolo di Edgar Allan Poe, Nathaniel Hawthorne e Fitz-James O'Brien, oltrechè di Shiel e Shelley. Presenze e visioni di altri mondi le ritroviamo anche nella poesia romantica di Giacomo Leopardi, così come di futuri remoti immaginati da Alfred Tennyson. Ancora *Micromégas* (1752) di Voltaire, è una storia filosofico-fantastica, così come *Frankstein* e *L'ultimo uomo* (*The Last Man*), di Mary Shelley, rappresentano topos tipici di tutta la consequenziale *science-fiction* che tanto hanno appassionato lettori e studiosi.

sui razzi lanciati verso la Luna. Erano tutte evidenti balordaggini che non sarebbero mai potute accadere, vero? (...) Con la bomba atomica che diffondeva un orribile splendore di razionalismo sopra le nostre balordaggini» (Asimov, 1978).

Il 1957 fu anche l'anno di una delle storie fantascientifiche a fumetti più famose di tutti i tempi: *L'Eternauta* (1957), sceneggiata da Hector Oesterheld e disegnata da Francisco Solano Lopez, lucida metafora degli orrori che qualsiasi regime dittatoriale potrebbe generare. Anche in questo caso, il nostro protagonista, Juan Galvez, è dotato della facoltà incontrollata di viaggiare nel continuum spazio-temporale, e racconta ad un incredulo ascoltatore di un'imminente invasione aliena a Buenos Aires, annunciata da una nevicata mortale.

Un altro cult del fumetto argentino e mondiale è *Mort Cinder*, sceneggiato da Hector Oesterheld ed edito nel 1962. Protagonista dell'opera un uomo eterno e le sue mille storie, attraverso cui narrare di momenti vicini e lontani della storia dell'umanità che lo stesso ha vissuto nel ruolo di protagonista o di vittima.

Scenari post-apocalittici sono l'oggetto narrativo di una serie a cavallo tra gli anni '60 e '70. Parliamo di *Cobalt 60* di Vaughn Bodè, il fumetto che ha come protagonista un anti-eroe girovago di un mondo devastato e inospitale, terribilmente post-nucleare. A popolare il pianeta troviamo mutanti, alieni e altre creature fantastiche, mentre gli umani sopravvissuti sono veramente ben pochi. Vaughn Bodè frequenta moltissimo tematiche di guerra subendo fascinazioni letteraria a trama bellica; in *War Lizard*, è inequivocabile il riferimento alla Guerra in Vietnam. Protagoniste dell'opera delle lucertole antropomorfe che vivono con amarezza e malinconia questa triste realtà. Il nostrano Bonvi è, invece, autore, nel 1973, di *Cronache del dopobomba*, una serie ambientata in una Terra post-olocausto atomico con una rappresentazione del mondo che non lascia spazio a false speranze e inutili ottimismo. L'umanità è rappresentata in tutta la sua abiezione e meschinità. Da un'idea di Riccardo Barreiro e dai disegni di Juan Zanotto nasce, nel 1979, *Barbara*, fumetto fantascientifico che racconta di un'invasione terrestre da parte degli "Adri", una forma di vita aliena molto aggressiva, che riporta il pianeta in una nuova era primitiva. Barbara, la nostra eroina, è una guerriera della resistenza, dotata di particolari poteri telepatici che le consentono di comunicare con gli animali e le piante.

Il 1982 è l'anno del manga *Akira*, opera peraltro già citata, realizzato da Katsuhiro Otomo. La serie è ambientata in un futuro post-

terza guerra mondiale, dove Kaneda, leader di una banda di teppisti, sfida bande di motociclisti rivali tra le strade di Neo-Tokyo. Nello stesso anno uscirà il bellissimo *Nausicaä della Valle del vento*, manga di Hayao Miyazaki, che ci introduce alla serie con queste parole “Una potentissima civiltà industriale, sorta ad est del continente eurasiatico, nel giro di qualche secolo si diffuse in tutto il mondo privando la Terra delle sue ricchezze, inquinando l'aria e plasmando a suo piacimento le varie forme di vita. Questa civiltà mille anni dopo la propria nascita raggiunse il suo apice, a cui seguì un declino improvviso. Nella guerra nota come I sette giorni di fuoco, le città furono incendiate da nuvole di vapore velenoso. La tecnologia complessa e raffinata del passato era ormai completamente perduta. La quasi totalità della superficie terrestre era divenuta sterile e improduttiva. La civiltà industriale non risorse mai più, e gli uomini si adattarono a vivere lunghi anni di crepuscolo.” Anche la Gran Bretagna si dedica a rivisitazioni futuristiche *V for Vendetta*¹⁸, una serie a fumetti scritta da Alan Moore e disegnata da David Lloyd, uscita anch'essa nel 1982. La storia è ambientata in una Gran Bretagna futuristica, con al potere un regime dittatoriale instauratosi a seguito della confusione generata da un conflitto nucleare. I mass media sono controllati dal governo, esistono corpi di polizia segreta e campi di concentramento per minoranze discriminate dal punto di vista razziale e sessuale. A tutto questo si aggiunge una forte componente tecnocratica: la popolazione è costantemente monitorata da telecamere a circuito chiuso e viene controllata costantemente tramite continue intercettazioni ambientali, i cui riferimenti a *1984* di Orwell, sono inequivocabilmente chiari.

Sul finire degli anni '80 viene pubblicato *Borderline*, scritto da Carlos Trillo e disegnato da Eduardo Rillo, ambientato in un futuro apocalittico, dove i pochi umani sopravvissuti alla guerra vivono in una città circondata dalle macerie e dalla distruzione. Questo classico scenario della fantascienza distopica è arricchito dalla presenza di un Castello, un centro della città per ricchi che conducono una vita innaturale, prolungata grazie al trapianto continuo di organi. Tutti coloro che non possono permettersi quest'esistenza esclusiva, vivono nel deserto, tra le rovine, e sono tenuti in vita dal “potere forte” solo allo scopo di poter essere usati come fonte di riserva per gli organi che serviranno ai ricchi. In questo riciclo continuo della vita e della morte,

¹⁸ Dal fumetto è stato poi tratto l'omonimo film *V for Vendetta*.

due potenti fazioni si contendono il potere sugli Infralumpen, i derelitti: Il Consiglio e La Giunta. Grazie a due tipi di droghe che forniscono ai diseredati per controllarli meglio, l'Illusione e l'Astral, le due fazioni esercitano un potere tirannico e violento, provocando una violenta lotta senza scrupoli.

Un mondo con gli esseri umani perennemente in guerra tra loro è quello descritto da Yoshihisa Tagami in *Grey*, un manga edito nel 1989. La serie è ambientata in un futuro apocalittico e dispotico, nel quale le specie animali sono oramai sparite, quelle vegetali sono prossime all'estinzione e gli oceani sono quasi prosciugati. La nostrana Sergio Bonelli Editore, invece, grazie agli autori Michele Medda, Antonio Serra e Bepi Vigna, pubblica, nel 1991, il famoso *Nathan Never*. In un cupo scenario urbano alla *Blade Runner* si muove Nathan Never, agente speciale di un'agenzia privata. Le vicende della serie hanno come sfondo scenografico, un mondo distrutto e desolato, dove il cinismo ed il pessimismo, così come in altre mille e mille opere, la fanno da padroni.

Un altro interessante fumetto di fantascienza è *Invisibles*, creato nel 1994 da Grant Morrison. Il tema centrale della serie è il credo secondo il quale la nostra realtà non è quella in cui pensiamo di vivere, ipotizzando, che una razza di alieni, chiamata Arconti, da secoli manipoli occultamente le vite degli esseri umani tramite l'influenza occulta dei media e della politica. A loro si oppongono gli Invisibili: una società segreta che si batte per la libertà dalle strutture autoritarie e dal loro controllo. Si segnala che l'autore Morrison ha accusato i registi di *Matrix* (1999) di aver fatto proprie molte delle sue idee. Gli autori della pellicola hanno negato di essersi ispirati alla sua serie, pur ammettendo di aver letto il fumetto.

Entrambi, però, dimenticano il debito che avrebbero nei confronti delle opere di Philip K. Dick, troppo spesso saccheggiate, senza mai citarne la fonte.

Operazione "contraria" e dichiarata è invece quella di *Neon Genesis Evangelion* (*Il vangelo del nuovo secolo*); anime diretto e sceneggiato da Hideaki Anno nel 1995. Dalla serie televisiva è stato tratto, infatti, un adattamento manga per opera di Yoshiyuki Sadamoto. La storia è ambientata in un futuro non troppo lontano dove la Terra è stata sconvolta da un grave cataclisma. L'equilibrio della vita e dell'intero ecosistema è stato sconvolto per sempre. In questo scenario prendono vita le vicende di un'organizzazione militare impegnata nello scontro

con dei misteriosi mostri, detti "Angeli". Come si evince dal titolo, l'intera serie è permeata da riferimenti mistico-religiosi, a cui si associa la presenza di numerose e dettagliate sottotrame, delineata attraverso una approfondita analisi psicologica dei personaggi. Ambientato intorno alla metà del XXI secolo, in un futuro post-apocalittico, provocato dall'impatto di un meteorite sulla Terra, che ne ha causato la regressione ad una sorta di nuovo medioevo è invece il fumetto *Brendon* di Claudio Chiaverotti, edito dalla Sergio Bonelli e pubblicato nel 1998. Il 2008 è l'anno di *Needless*, manga scritto e illustrato da Kami Imai. La serie è ambientata a Tokyo, cinquanta anni dopo la fine di un'ipotetica terza guerra mondiale. La capitale del Giappone risulta essere la città maggiormente bombardata, nel cui centro, profondamente distrutto, si è generata una enorme voragine nera. In questo cupo scenario si muove un personaggio chiamato Cristo II, arrivato in città durante la terza guerra mondiale e capace di compiere miracoli. Alcuni scienziati cercano di creare un clone sia di lui sia della sua sposa, tramite due progetti chiamati Adam ed Eve, generando, però, settantasette tentativi infruttuosi. Solo i numeri 78 e 79, creati contro la volontà dei finanziatori, risultarono essere due esseri capaci di sopravvivere. Ma dei due, solo il 79 era perfetto. Per questa ragione, il 78, grazie all'aiuto di una causa farmaceutica con sede nel buco nero, muove guerra all'altro.

La guerra tra il 78 ed il 79, riecheggia al primo conflitto identitario contemplato nelle Sacre Scritture, quello tra Adamo ed Eva, richiamando uno dei luoghi della narrazione letteraria dispotica maggiormente frequentato, quello del "doppio".

Verso la fine del Novecento si assisterà ad un passaggio narrativo che riguarderà le «scritture della catastrofe», dove il disastro atomico sarà sostituito, nella rielaborazione immaginativa, dai più moderni ed attuali cataclismi naturali (Cfr. Muzzioli, 2007, p. 29).

Il passaggio del testimone è solo temporaneo, poiché, l'attacco terroristico alle Torri Gemelle del 2001, insieme a quello che fu definito il Disastro di Fukushima, 10 anni dopo, ovvero una serie di incidenti, comprese quattro esplosioni, accadute nella centrale nucleare di Nara-ha, nella Prefettura di Fukushima, in Giappone, a seguito del terremoto e maremoto del Tōhoku dell'11 marzo 2011, riaccendono l'interesse rielaborativo per il disastro atomico, esplorato in altre e diverse forme, collaborando ad arricchire quello che Caramiello ha definito l'immaginario atomico.

4.11 *Mai, mai, scorderai l'attimo, la Terra che tremò ...*

(...) l'aria si incendiò e poi silenzio e gli avvoltoi sulle case sopra la città senza pietà chi mai fermerà la follia che nelle strade va chi mai spezzerà le nostre catene chi da quest'incubo nero ci risveglierà chi mai potrà, dimenticare l'indimenticabile colonna sonora italiana di *Ken il Guerriero*, per la regia di Toyoo Ashida, il soggetto di Buronson e Tetsuo Hara, con la direzione artistica di Mitsuki Nakamura.

Era l'anno 1983 quando la rivista *Weekly Shōnen Jump* della Shūeisha, pubblicò per la prima volta questo indimenticabile classico dei manga, arrivato sugli schermi, grazie alla Toei Animation, nel 1984.

Un terrificante conflitto mondiale ha portato la civiltà moderna al definitivo collasso, ed alla più totale devastazione ambientale.

I sopravvissuti all'olocausto nucleare sono ridotti a vivere in piccoli agglomerati urbani insediatisi in oasi nel deserto, costantemente assestati da bande di predoni, che saccheggiano e distruggono tutto ciò che incontrano. In questo scenario si muove Kenshiro. Inizialmente il suo scopo sembra essere solo la lotta per potersi ricongiungere con la fidanzata rapita. Ben presto scoprirà che nelle sue mani vi è il destino di tutti coloro che sono scampati alla catastrofe.

Tipicamente post-apocalittico, lo scenario che fa da sfondo è quello di «una landa desolata nella quale si aggirano bande di criminali (...)» tra cui Kenshiro, profondo conoscitore dell'antica arte marziale di Hokuto, grazie alla quale può uccidere i suoi avversari facendo pressione con le dita in alcuni punti del corpo. L'opera è complessa dal punto di vista narrativo, e contiene in sé aspetti del melodramma giapponese, soprattutto in relazione agli assolvimenti di obblighi morali ed etici, tipici della tradizione giapponese (Cfr. Teti, 2011).

Evidenti le influenze in Ken del lungometraggio *Mad Max 2 - The Road Warrior*, diretto da George Miller nel 1981, così come chiari i rimandi, sia nello stile e sia nella fisionomia a due leggendari personaggi: Bruce Lee e Sylvester Stallone.

Ken il Guerriero, scatenò in Italia numerose polemiche, per la brutalità e la violenza contenuta nei suoi episodi, che nell'anime è considerata una tappa evolutiva e formativa per la crescita del personaggio.

Sono gli anni della Guerra Fredda, quelli in cui si presenta Kenshiro; l'incubo atomico è forse già esorcizzato, nonostante sia chiaramente

te presente, anche nell'incipit, lo spettro della bomba, a cui si contrappone l'estrema fiducia per l'essere umano: Siamo alla fine del XX secolo: il mondo intero è sconvolto dalle esplosioni atomiche, sulla faccia della terra gli oceani erano scomparsi e le pianure avevano l'aspetto di desolati deserti, tuttavia la razza umana era sopravvissuta.

Ken il Guerriero affascina lo spettatore grazie ad una serie di elementi distinguibili, come la fascinazione estetica delle bande, presente anche in *Akira*, ma non solo, i paesaggi alla *Mad Max*, «le stazze gigantesche, che nella concezione comune vengono interpretate come conseguenze delle radiazioni, la maglietta che si strappa come i vestiti di Hulk, i punti di pressione, che portano alle estreme conseguenze la tradizione dei film di kung fu e il filone animato dei ninja, e ovviamente le teste esplose, che per qualcuno rievocano una famosa sequenza di *Scanners* di Cronenberg. Tutto ciò non sarebbe comunque sufficiente a decretare un successo così incisivo se *Hokuto No Ken* non esercitasse la medesima capacità di intercettare l'inconscio collettivo con semplicità – che non equivale affatto a semplicismo – anche quando si tratta di far sorgere le strutture narrative e le figure archetipiche universalmente sedimentate: basti pensare all'onnipresente dualismo di sapore taoista – Hokuto e Nanto, Ken e Julia, Ken e Shin, Bart e Lynn, Rei e Yuda, Toki e Raoul, Shu e Souther, Ken e Raoul – mescolato a una quasi altrettanto onnipresente cristologia – lo stesso Ken, ovviamente Toki, ma anche Rei, Shu, Juza» (Nacci, 2018).

Definito da Jacopo Nacci (2018), un “personaggio archetipico”, *Ken il Guerriero*, rappresenta, a mio avviso, un'opera complessa e sincretica, in cui convivono elementi e tradizioni “riconoscibili” ed in cui ci si può facilmente identificare, provenienti dai più disparati contesti.

Saccheggia dalla tradizione orientale e da quella occidentale, travalicando la banale concezione tecno-orientalista, che per troppi anni si è imposta negli studi culturali sul Giappone, e propone i grandi temi, come il Bushidō, il buddhismo, il vecchio e il nuovo testamento, il taoismo, come modalità narrativa, sintetica, di miti ed archetipi. È un'opera delle Grandi Narrazioni, seppur, oramai, tramontate ed è anche «la rielaborazione in chiave fantasy ed action delle paure atomiche del dopoguerra» (Cfr. Fontana, 2013, p. 105).

I debiti con il divismo della produzione cinematografica statunitense sono inequivocabili, Ken raccoglie in sé elementi di Stallone e Schwarzenegger e anche di Bruce Lee, e richiama opere come *Interceptor* e *Mad Max*; anela ad un futuro migliore e combatte ogni forma

di totalitarismo, grazie all'etica di matrice orientale ed ai suoi poteri marziali, di vita o di morte, segno inequivocabile dell'appartenenza alla leggendaria Scuola di Hokuto.

Più intimista è invece il film *Gen di Hiroshima*¹⁹ (*Hadasbi no Gen*, 1983), di Mori Masaki e Mamoru Shinzaki apparentabile, per stile narrativo, ad *Una tomba per le lucciole* di Isao Takahata, oltretutto per la sua capacità rielaborativa, in chiave figurativa, della guerra e degli orrori della bomba.

La vicenda è ambientata ad Hiroshima, e narra di Gen Nakaoka, un giovane ragazzo, little boy, che vive con i genitori, una sorella adolescente ed il fratellino minore.

Little Boy è anche il nome della bomba atomica che rase al suolo Hiroshima il 6 agosto del 1945; solo qualche giorno più tardi la stessa catastrofica e terrificante sorte riguardò Nagasaki, dove gli USA sganciarono la seconda bomba, Fat Man.

L'anime è tratto dall'enciclopedico manga *Gen di Hiroshima* (*Hadasbi no Gen*, 1973-87) di Keiji Nakazawa, ed affronta, in maniera neo-realistica, l'olocausto nucleare, tema centrale e costante dell'animazione nipponica, quasi a voler rappresentare, questa presenza, una catartica operazione di «psicoterapia di gruppo» (Cfr. Pellitteri, 2018, p. 370).

Dalle lotte planetarie tra giganteschi robot «alle contaminazioni tra carne e metallo (il fanciullesco *Astro Boy*, i più cupi *Kyashan il ragazzo androide* e *Tekkaman* e tutto quel che segue), fino alla spettacolarità apocalittica di Otomo (*Akira*, *Steamboy*, *Spriggan*, *Metropolis...*) e agli scenari post-catastrofici di *Conan il ragazzo del futuro* e *Nausicaä della Valle del vento*, l'industria degli anime ha declinato in qualsiasi forma altra Hiroshima e Nagasaki, Little Boy e Fat Man» (Cfr. Azzano, 2016).

In *Barefoot Gen* è presente, invece, un filo narrativo documentaristico, immortalando la deflagrazione, in una sequenza di pochi minuti, dominata dal rosso, e sullo sfondo la bambina, la madre con il bimbo ed il cane.

Poco conosciuto in Italia, al film di Masaki fa seguito *Barefoot Gen 2* (*Hadasbi no Gen 2*, 1986) di Toshio Hirata; la cui pellicola, insieme al primo, è stata proiettata nel 2015 al Future Film Festival 2015 (Azzano, 2016).

¹⁹ *Barefoot Gen*, trad. it.: *Gen dai piedi scalzi*.

Gen di Hiroshima è anche oggetto di interesse delle redazioni di Quinlan e Sentieri Selvaggi, due riviste di critica cinematografica nostrana, che hanno proposto, nel 2017, un'interessante rassegna Nihon Eiga – Come il cinema giapponese imparò a non preoccuparsi e ad amare la bomba²⁰, di quattro film che ha messo in scena l'incubo atomico, un evento, quello delle bombe, che segnerà per sempre l'immaginario cinematografico giapponese, e non solo.

Il tema dell'atomica interessa, dunque, la produzione giapponese, con una certa continuità, seppure in forme e stili narrativi eterogenei e multiformi, miscelando fantasy, horror, avventura, storia, commedia, fantascienza ed erotismo, senza mai privarsi della presenza dei kaiju eiga, di cui Godzilla e Gamera, rimarranno i signori incontrastati.

4.12 I Dragoni Atomici di Fukushima

Shin Godzilla è un film del 2016, ed è anche la pellicola che decreta il ritorno indiscusso del re dei mostri giapponesi²¹; il 2016 è anche l'anno in cui Erik Messori commemora, attraverso una mostra fotografica, i 30 anni di Chernobyl.

Secondo alcuni studiosi, se per gli USA fu il 2001²² l'anno che segnò una frattura storica incolmabile, per il Giappone fu, invece, la data dell'11 marzo 2011 a contrassegnare questa "sospensione

²⁰ La rassegna, curata da Enrico Azzano e Raffaele Mele, ospitata a via Merulana, sede dei Sentieri Selvaggi, ha proposto la visione di *Hadasbi no Gen (Barefoot Gen, 1983)* di Mori Masaki, tratto dal manga omonimo di Keiji Nakazawa; *Fish Story (2009)* di Yoshihiro Nakamura, opera interessante per gli spunti proto-punk fantascientifici; il post-apocalittico *Tenshi no tamago (Angel's Egg, 1985)* diretto da Mamoru Oshii e Girara no gyakushu: *Toya-ko Samitto kikiippatsu (Monster X Strikes Back: Attack the G8 Summit!, 2008)*, farneticante dono del regista Minoru Kawasaki ai cosiddetti film "di mostri giganti".

²¹ È del 2014 la versione in 3D di *Godzilla*, per la regia di Gareth Edwards. Il film è il 29° della serie, che, tra successi e flop, ha riproposto il leggendario Gojira quale indefesso protagonista.

²² L'11 settembre 2001, «l'abbattimento delle due torri» rappresentò «la distruzione dell'immagine dell'Occidente. In questo senso, ma solo in questo senso, si può forse concedere un qualche barlume di significato a certe inquietanti affermazioni di Baudrillard, quando, in una maniera che ci fa sospettare seriamente del suo equilibrio, definisce l'11 settembre di New York un evento "virtuale"» (Caramiello, 2012, p. 57).

identitaria”²³, seppur l’impatto delle due vicende, fu sensibilmente diverso.

I Dragoni Atomici di Fukushima – Storie di bombe ed energia nucleare è, invece, un manga firmato da Yuka Nishioka e realizzato in collaborazione con il fisico giapponese Yuukou Fujita dedicato alle vicende dello scienziato e di una bambina. Dalle chiare intenzioni didattiche e divulgative, è, insieme, a Fukushima: l’anno zero di Toyoda, fotogiornalista giapponese esperto dell’uranio impoverito, un monito dei rischi atomici, interpretati da questi dragoni dormienti, troppo spesso svegliati da un uso stolto dell’energia nucleare.

Secondo Miyake, si sviluppano, in Giappone, «due discorsi istituzionali sul nucleare. Da un lato, il nucleare come Alterità, come arma pericolosa, devastante, cattiva, fonte di contaminazione e distruzione; ma un’alterità che è stata allontanata ed esorcizzata, proiettandola verso il passato (la Seconda Guerra Mondiale) e l’esterno, verso un’origine straniera (soprattutto gli Stati Uniti o l’Unione Sovietica). Dall’altro, il nucleare come Identità, come energia pacifica, sicura, buona, direttamente proiettata sul Giappone presente a esprimere la speranza per un futuro luminoso, tecnologico e prospero» (Miyake, 2012b).

Alla fine degli anni Cinquanta il Giappone produce più film che quelli dell’industria cinematografica americana, e, successivamente il mercato dei fumetti sarà complessivamente più proficuo di quello degli Stati Uniti ed Europa messi insieme, contribuendo a strutturare quella J-culture mangaesque, approfondida nel corso di numerosi studi, anche in occasione della recente Conferenza Internazionale: “Manga, Comics and Japan: Area Studies as Media Studies” organizzata dall’Università di Stoccolma²⁴.

²³ Così come ci racconta il professore Toshio Miyake «In seguito al drammatico terremoto e tsunami nel Giappone nord-orientale, tre reattori della centrale nucleare Daiichi di Fukushima vanno in meltdown. La fuoriuscita incontrollata di radiazioni impone un’emergenza nucleare livello 7, lo stesso livello di Chernobyl nel 1986. Tra le conseguenze più immediate, l’evacuazione di migliaia di famiglie residenti, nonché un’ansia più generalizzata che si estende alla capitale Tokyo a 250 chilometri di distanza, alimentata da notizie discordanti sulle radiazioni nucleari rilevate nell’aria, nel suolo, nelle acque e nei cibi» (Miyake, 2012, p. 118).

²⁴ L’evento si è svolto dal 6 all’8 settembre 2018, in occasione, così come si legge sul sito web dell’Università di Stoccolma: <https://www.su.se/asia/japanska/aktuell-information/international-academic-conference-manga-comics-and-japan-area-studies-as-media-studies-1-1.370224> del 150° Anniversario delle relazioni diplomatiche tra Giappone e Svezia. La Conferenza ha approfondito tre filoni tematici: 1) “Japan as

Se da un lato la produzione immaginifica a tema atomica è stata sicuramente una diretta emanazione, in termini di influenza, delle grandi due tragedie, Hiroshima e Nagasaki, «dall'altro, il nucleare ha alimentato una mobilitazione biopolitica più spontanea e diffusa di emozioni, desideri e paure che ha trovato un terreno ancora più fertile nelle culture popolari» (Miyake, 2012b), sostenendo la proliferazione e la messa in scena di figure gigantesche ed antropomorfe, veri e propri mostri gojira e kaijū che ben rappresentano «le retoriche istituzionali sul nucleare esorcizzato come Alterità mostruosa ed esterna» (Miyake, 2012 b).

Anche nel caso della *Grande Onda*²⁵, i manga avevano di molto anticipato tale possibilità distruttiva; in *Conan il ragazzo del futuro*, il mondo viene interessato da gigantesche onde e, soprattutto, il diciannovesimo episodio *Il grande tsunami*, preconizza quella che fu poi la causa della vicenda di Fukushima.

Così come in *Ponyo sulla scogliera* la vita serena degli abitanti dell'isola viene stravolta da un potente tsunami (Cfr. Fontana, 2013).

Tokyo Magnitude 8.0 (Tōkyō Magunichūdo 8.0) una serie del 2009, composta di undici episodi, prodotto dallo Studio Bones ed a firma di Natsuko Takahashi e Masaki Tachibana, racconta la storia di una bambina che insieme al fratellino minore, si avventura alle volte della città di Odaiba, in visita alla mostra di robot.

Qui un violento e distruttivo terremoto colpisce la città, isolando i due bambini che, grazie all'incontro con una donna, riescono a ritornare a casa, dopo varie avventure (Cfr. Fontana, 2013).

Il terremoto dell'11 marzo 2011 impose anche la cancellazione di alcuni episodi di serie che avevano anticipato il tragico evento; il film delle Pretty Cure, *Precure All-Stars DX3 Mirai ni Todoke! Sekai o Tsunagu Niji-Iro no Hana*, ad esempio, prima dell'uscita, ritoccò alcuni spezzoni.

Mangaesque,” relativo alla natura altamente mediatica della cultura giapponese contemporanea; 2) “Manga Pedagogy” sull'applicazione della prospettiva mediatica alle metodologie degli studi manga nell'ambito di programmi universitari e borse di studio accademiche e l'ultimo, 3) “Manga come fumetti” che approfondisce la specificità dei media in relazione ai fumetti estendendo l'ambito degli studi sui manga oltre al campo principalmente relativo al Giappone.

²⁵ *La grande onda di Kanagawa* è anche una famosissima xilografia di Katsushika Hokusai, realizzata intorno al 1830-1831 e conservata nel Museo di Hakone in Giappone ed è la prima e sicuramente la più famosa della celebre serie *Trentasei vedute del Monte Fuji*.

Stessa sorte toccò al decimo episodio di *Oniichan no Koto Nanka Zenzen Suki Janain Dakara ne!!*, completamente cancellato perché i suoi personaggi venivano inghiottiti da una smisurata onda. Sempre nel 2011, il video-game *Zettei Zetsumei Toshi 4: Summer Memories* di Irem, subì la stessa sorte e fu completamente censurato.

Kyeonghun Che è un giovane artista coreano che con *The Memory of Shima* (Giappone-Repubblica di Corea, 2013, 10') si propone di riflettere criticamente sulle antinomie del Giappone in grado, nonostante l'olocausto atomico, di interpretare il nucleare come una risorsa (Cfr. Marcheschi, 2015).

«Una “catastrofe”, quindi, generata dal livello di sviluppo tecnologico raggiunto dall'attuale formazione economico-sociale, tanto che, come egli stesso sottolinea, «l'orizzonte pantoclastico e quello tecnologico sembrano tragicamente coincidere» (Caramiello, 1987, in, Marcelletti, 2016, p. 15).

La narrazione artistica attinge a numerosi repertori testuali ed iconografici, focalizzando le immagini dell'esplosione di uno dei reattori di Fukushima quale dispositivo gravitazionale intorno cui, come in un pastiche, si ricompongono momenti storico-politici, sessioni didattiche sulla sicurezza e gli immancabili reperti documentali della Seconda Guerra Mondiale, con tanto di corpi feriti e periti (Marcheschi, 2015).

È del 2016 l'opera documentaristica del regista italiano Matteo Gagliardi, *Fukushima: A Nuclear Story*, che, insieme a *Fukushima mon amour*, sempre dello stesso anno, della regista Doris Dörrie, rappresentano il dramma esistenziale e la forza vitale di chi, alla catastrofe, sopravvive.

Le conte du monde flottant (Francia-Giappone, 2001, 24') del premiatissimo artista francese Alain Escalle, ricostruisce, con dovizia estetica, la vicenda di Hiroshima, evidenziando la profonda conoscenza che l'artista ha della monumentale «cultura figurativa giapponese (...) restituendo allo spettatore la bellezza infranta di un mondo tragicamente violato» (Costa, 2002, in, Marcheschi, 2015)²⁶.

²⁶ Secondo Costa: «*Le conte du monde flottant* è, con *Hiroshima mon amour* (1959) di Resnais, una delle opere più intense che un artista occidentale abbia dedicato alla tragedia di Hiroshima. (...) è l'esplosione di Hiroshima come può apparire dal punto di vista di chi sa vivere nella “vaporosa transitorietà della bellezza e della gioventù”. L'intensità ineguagliabile di *Le conte du monde flottant* sta nell'irruzione del bagliore, dell'attimo dell'esplosione di un universo fragile, fluttuante in cui i brevi eventi di una vita sono alla ricerca della loro forma esatta: “un rêve qui commence où tout finit”» (Costa, 2002, in, Marcheschi, 2015).

I mondi post-atomici, catastrofici, i luoghi terminali sono stati frequentati, così come abbiamo avuto modo di dimostrare, ancor prima di quel memorabile 6 agosto del 1945, da autorevoli scrittori, affascinati, sicuramente, da scoperte come i Raggi X nel 1895, la radioattività dell'uranio, nel radio e nel polonio tra il 1896 e il 1898 e dalla celebre teoria di Einstein, del 1905, sulla incredibile possibilità di convertire la materia in energia.

Nella novella *The Crack of Doom* Robert Cromie, nel 1895, narrò gli intrighi di un gruppo di uomini intenti ad invertire le regole della Creazione, attraverso l'impiego di un congegno ad energia atomica.

La liberazione dell'umanità è invece al centro di *The World Set Free* di Herbert George Wells, anticipatorio, invece, della Seconda Guerra Mondiale e della sua fedele arma, la bomba atomica. L'opera fu scritta nel 1913 e pubblicata l'anno dopo, approfondisce il rilascio delle radiazioni atomiche, anche da un punto di vista della conoscenza fisica, che l'autore padroneggiava bene (Cfr. Densetsu, 2011).

Public Faces di Harold Nicholson, è un romanzo del 1932, in cui si rappresentano gli effetti del possesso della bomba atomica, a livello internazionale, da parte della Gran Bretagna e lo fa con chiari rimandi fantapolitici (Trucco, 2016).

Nel numero di luglio del 1942, compare, nel Comic americano *Bill Barnes: America's Air Ace*, una storia chiaramente fanatica e intollerante *Come spazzare i musci gialli via dalle carte geografiche*, in cui si narra della possibile costruzione di una bomba ad uranio 235 da utilizzare per distruggere il Giappone.

La vicenda si snoda attraverso una serie di improbabili terremoti, alternati a tsunami, che dovrebbero spazzare via il Sol Levante.

L'apocalisse atomica, per sua stessa natura, incrocia molto spesso cataclismi ambientali, generando mostruosità emergenti dalle profondità marine, personaggi indiscussi della tradizione antropologica giapponese e non solo.

Secondo autorevoli studiosi nipponici, tra cui spicca Miyake, professore dell'Università Ca' Foscari di Venezia, la sconfitta della sinistra, avvenuta all'inizio degli anni Settanta, ha innescato una rimozione argomentativa nei riguardi della Guerra del Pacifico (1937-1945), sostituita da discorsi di stabilità e crescita economica (Miyake, 2012 a e b).

I vissuti traumatici, sarebbero stati rimossi dal "discorso pubblico" e rielaborati dalle subculture giovanili, e dalla loro j-culture, così permeata di eccessi, mutazioni fantastiche e orripilanti, che trovano il loro

massimo compimento nella profilazione di mostri eccessivamente grotteschi, violenti, infantili e persino iper-sessuati (Miyake, 2012 (b)).

Il media-mix giapponese, replicherebbe, all'infinito, distintivi graficamente connotati, per una vasta gamma di media e merchandising, serializzando la mostruosità nipponica. Parimenti, però, a partire dal secolo scorso, il pop giapponese invade il mondo, insieme al sushi e a quell'immaginario orientale del Paese dei fiori di ciliegio, così tanto caro ad una parte di élite contestativa sia dell'Europa e sia degli USA, ma non solo.

Da questo patrimonio immaginativo attingeranno tutte le sottoculture giovanili, che, attraverso "resistenze simboliche", daranno vita ad infiniti modelli di comportamento, in cui la libertà si configuri quale democratica opportunità di accesso alle risorse sociali, culturali, economiche, in-formative (Cfr. Sen, 2001).

Solo così potranno rappresentare dei validi strumenti di "esercitazione identitaria", di sviluppo educativo e di allenamento a processi di transizione difficoltosi, necessari, ad affrontare, una crescente e rischiosa complessità sociale, vista più come risorsa che come limite.

Conclusioni

Se la bomba atomica, rappresentò, per un verso, la definitiva possibilità di distruzione totale, una vera e propria apocalisse senza palinogenesi, contenne in sé, d'altro canto, la contingenza estrema dell'immortalità e di una, seppur complessa, modalità di necessaria salvezza.

Le “cronache del dopobomba”, insomma, intuirono questa inedita occasione di sopravvivenza all'apocalisse, quale «espediente narrativo», al fine di superare il già citato rischio della concomitanza tra narrazione e testo (Cfr. Caramiello, 2016).

Se il cinema e la letteratura giapponese avevano affrontato, negli anni successivi a Hiroshima e Nagasaki, solo a margine il problema della bomba e delle sue conseguenze devastanti, se non in episodiche forme diaristiche, peraltro di scarsa diffusione, spettò, invece, alla vastissima produzione di anime e di manga, e cinematografica – seppur in minor misura – la soluzione, almeno sul piano del fantastico, del «complesso d'inferiorità verso il potere della macchina occidentale» (Gomasasca 2001, p. 224), nonché la «rielaborazione del lutto» a partire dagli anni immediatamente successivi.

La credenza millenaria del seishin – lo spirito, la forza di volontà, l'ethos nazionale – era stata pericolosamente messa in discussione dalla sconfitta del Giappone, nella Guerra del Pacifico, ma solo «dopo la devastazione causata dalla tecnologia americana a Hiroshima e Nagasaki, anche le forze più conservatrici in Giappone furono obbligate ad ammettere che il seishin – un concetto dalle definizioni vaghe, radicato nei miti dell'unicità razziale giapponese – nulla poteva contro i cannoni e le bombe americane» (Gomasasca, 2001, p. 224).

Il tema dell'apocalisse nucleare è stato largamente affrontato anche dall'industria culturale americana, in modo particolare, forse, proprio dal cinema, ma non di meno dalla letteratura e dal fumetto, riattualizzando i topos di quella narrazione statunitense, irrimediabilmente affascinati da una cogente esaltazione del ruolo salvifico ed eroico, che appartiene, innanzitutto, anche storicamente, agli americani.

L'Europa, invece, ha avuto il merito di prefigurare, di preconizzare scenari futuribili, incarnando gli albori della letteratura fantastica, an-

che grazie all'immaginario mitico-religioso, ed alle archeologiche preesistenze culturali, a cui si sono immediatamente affiancate scoperte scientifiche e progressi tecnologici, che hanno sostenuto la nascita di una proficua ed interessante industria, anche di chiaro stampo culturale.

Se da un lato la scienza ha più volte tracciato nell'immaginario, quest'ultimo, spesse volte, è stato il motore di ineguagliabili "scoperte" scientifiche.

La scienza e la letteratura, sono, infatti, frontiere della sociologia (Cfr., Lepenies, 1988) approdi di un sapere che si nutre di racconti, intuizioni, narrazioni, affreschi storici, ma anche di possibilità che derivano dall'uso di dispositivi tecnologici tradizionali e innovativi. Sociologia e narrativa, ricerca scientifica e traiettorie culturali, conoscenza fattuale e sentimento mitico, approccio analitico e ricerca della verità, consapevolezza della caducità e tensione verso l'assoluto, contingenza e universalismo, pragmatismo e spiritualità, si influenzano reciprocamente, alimentandosi sul terreno dell'immaginario e ricostruendolo, incessantemente trasformato, intercettando i diversi modi di cui dispone, e con cui si manifesta "il reale".

Tutti questi movimenti del pensiero contribuiscono alla costruzione di un'idea del mondo, ed alla sua percezione, individuale e collettiva.

E mentre la fiction è chiamata a rielaborare il reale in modo immaginativo, la sociologia ha il compito di interpretare ed analizzare non solo tali reperti mediologici, creativi, mitici, ma anche di comprendere il contesto e le condizioni che li hanno generati.

Non a caso anche gli automi, i robot, i corpi artificiali proposti nelle narrazioni post-atomiche, erano già parte di quel deposito mitico-immaginario occidentale, che, a partire dal Rinascimento, ha sviluppato numerose configurazioni mutanti, di interessante ascendenza.

La peculiarità immaginativa, chiaramente appartenente al dopoguerra, fu la nuova possibilità di integrazione tra uomo e macchina, che si ri-configurò in esoscheletri, armature potenziata, "powered suits", "mobil swits", in contaminazioni ed ibridazioni tra giovani adolescenti e poderosi mostri meccanici¹, in cui, verosimilmente, i primi riproducevano il Giappone ed i secondi gli Stati Uniti d'America (Gomasca, 2001, p. 222).

I manga, in questo scenario, hanno rappresentato un terreno privi-

¹ I primi automi furono realizzati in Giappone già in epoca *Tokugawa* (1603-1868).

legiato di rielaborazione, in chiave immaginifica, dell'apocalisse atomica, dando vita ad una vera e propria esplosione fantasiosa e fantasmagorica, sostenuti da particolari peculiarità socio-antropologiche, ovvero dalla continuità con la quale si pongono, in relazione alle "classiche" tavole giapponesi, ed alla presenza, nell'immaginario tradizionale nipponico, di demoni, mostri ed entità soprannaturali, ma soprattutto, hanno rappresentato una traduzione suggestiva, una "trasfigurazione" peculiarissima, in rapporto al contesto, perché, fu proprio il Giappone il tragico teatro dello sgancio delle bombe atomiche, configurando una inedita vicenda in cui «lo scenario tecnologico e quello catastrofico sembrano coincidere» (Caramiello, 1997, p. 59) sul sipario di un laboratorio immaginario, perché tragicamente reale.

Il quarantennio compreso tra gli anni '40 e gli anni '90 assistette ad una proliferazione di produzione immaginifica, a contenuto narrativo post-atomico, che scemò nel ventennio successivo, per poi riprendere, con forme e tematiche differenti, a ridosso della vicenda di Fukushima, già evidentemente preconizzata in numerosi racconti di origine europea.

Il cinema della mutazione, tipico degli anni Ottanta, si trasformava, invece, in un immaginario decadente, integrato, con la svolta degli anni novanta, da dispositivi tecnologici, di attacco e ancor più difensivi, da abiti anti-radiazioni, giubbotti militari in tessuto del più avanzato hi-tech, quasi a protezione di una catastrofe fantascientifica (Cfr. Calefato, 2007), tipica di quella cultura teknover, che nella protezione da un cataclisma apocalittico, trovava il movente per rielaborare e riattualizzare, socialmente, una qualche forma tribale urbanizzata.

Con la "siglata" fine della Guerra Fredda, si elaborarono inediti scenari apocalittici, contribuendo a configurare una nuova sensibilità, definita in Giappone, come sekai-kei, diventata paradigmatica nello scorso decennio, soprattutto in quell'ambito di pop-culture mainstream, tanto caro alle nuove élites senzienti, molto più docili dei gruppi contestativi che le hanno precedute.

Ma forse la rappresentazione immaginifica della catastrofe atomica, assurge, ancora una volta, a simulacro delle paure umane, esorcizzando la più temibile e la più certa delle possibilità antropiche, quella della morte.

L'immaginario atomico si alimenta, dunque, di «quella dimensione totemica, sacrale, religiosa, tipica delle origini delle società umane; feticisticamente reificata, quindi, nell'oggetto di un'etica naturalista e di

una spiritualità neopagana» irrimediabilmente sconvolto, poi, dalla tecnica, ambientandosi contemporaneamente anche in quel «peculiare “habitat tecnologico” assurto, nell’immaginario pre-nucleare, a sintesi emblematica di progresso, giustizia, sviluppo», ritrovandosi, poi, «teatro di una deriva nichilista che si diffonde pervicacemente in tutto l’ambiente urbano, materializzandosi, attraverso il susseguirsi di atmosfere via via sempre più cupe e disperate, nelle fattezze di un vero e proprio incubo» (Marcelletti, 2016, pp. 21-34).

Immaginare la fine del mondo, insomma, è solo uno dei tanti modi, attraverso cui l’essere umano esercita la propria mutevole corporeità, ed ingaggia la sua interminabile missione alla ricerca di senso, consapevole di quella “manchevolezza organica” (Gehlen, 2003) che lo rende inadatto alla vita in ogni ambiente naturale.

Si dota, dunque, di un armamentario fantastico, “immaginario”, attingendo a quella cultura visiva cyberpunk, tanto ricca di dispositivi organici, robotici, diviene cyborg, o si allea con i mecha, al fine di non morire, a causa di radiazioni e di temibili invasioni aliene e di temibili mutazioni antropomorfe.

Frequenta luoghi terminali, metropoli buie ed ipertecnologiche, spazi mortiferi e deserti infiniti, mondi distopici totalitari, tirannici, dittatoriali, desiderando persino la morte.

Così abita la Terra, in qualità di schiavo ed unico guerriero, o viaggia nello spazio, dotato di poteri speciali e paranormali, affronta mostri e potenti robot, ed indossa tute che lo proteggono dalla radioattività, combattendo, faticosamente, l’angoscia che deriva dalla finitudine della vita.

Ridiventa sapiens e poi riscopre la sua natura demens, inventa un mondo migliore, dopo la catastrofe, immaginando una realtà meno temibile, poiché efficacemente costruita, che ammette la propria falsità e dichiara il proprio non-sense, replicando, in infinite connessioni digitali, la “matrice coerente” del nostro vacuo esperire.

Imbocca vicoli immaginativi per salvarsi dall’inquietudine della solitudine, e dall’angoscia della morte; diventa un “sopravvissuto” al fine di inventare una possibile via d’uscita, di sfuggire allo strapotere del non-sense, intravedendo in una simbolizzazione praticabile, la possibilità, ultima, di conferire un “senso” allo spazio vacuo, eppur caotico dell’universo (Cfr. Calia, 2012b).

Si impossessa, dunque, in maniera esasperata, «di una seconda natura, un mondo di rimpiazzo, approntato artificialmente e a noi adatto,

che possa cooperare con il nostro deficiente equipaggiamento organico; una natura artificialmente disintossicata, trasformata in senso utile alla nostra vita» (Marcelletti, 2016, p. 34).

È in ciò si esprime la “logica” di una natura potente, “umana” e in quanto tale contaminata da scorie infinite, da relitti post-atomici, da memorie accumulate, il cui vorticoso incedere di un’identità sofferta e attraversata da mille forme di disagio (Freud, 2010), da una socialità rischiosa e catastrofica, ne è irrimediabilmente, il più potente costruito di senso.

Fiero della propria mostruosità, maldestramente celata in universi identitari multipli, paralleli, persino virtuali, ma del tutto accettati socialmente, girovaga, solitario, inglobando in sé la crisi; è sua, perenne, la condizione atomica, ed in una incessante e perpetua ricerca di senso, in *Un Oscuro Scrutare*², dichiara un ipocrita assoggettamento alle regole, al fine di apparire umano, troppo umano³.

² Cfr. P.K. Dick, *A Scanner Darkly*, Double Day, Garden City, 1977.

³ F. Nietzsche, *Umano, troppo umano*, I, Piccola Biblioteca Adelphi, Milano, 2016.

Bibliografia

- AA.VV., *Mangamania, 20 anni di Giappone in Italia*, Epierre, Milano, 1999.
- AA.VV., *Monkey Brain Sushi. New Tastes in Japanese Fiction*, Birnbaum, Kodansha International, Tokyo-New York-London, 1991.
- AA.VV., *Nei labirinti della fantascienza*, Feltrinelli, Milano, 1979.
- AA.VV., *Il cinema e la guerra fredda*, in, Cinema-grande storia illustrata, Vol. 4, Istituto Geografico De Agostini, Novara, 1982.
- AA.VV., *Spettacolo e metropoli*, Liguori, Napoli, 1981.
- AA.VV., *Catastrofi*, Mondadori, Milano, 1984.
- Abruzzese A., *Forme estetiche e società di massa*, Marsilio, Venezia, 1973 (a).
- Abruzzese A., *Arte e pubblico nell'età del capitalismo*, Marsilio, Venezia, 1973 (b).
- Abruzzese A., *Verso una sociologia del lavoro intellettuale*, Liguori, Napoli, 1979.
- Abruzzese A., *Fingere la metropoli*, in, AA. VV., *Spettacolo e metropoli*, Liguori, Napoli, 1981.
- Abruzzese A., *L'immaginario cinematografico e la guerra*, in AA.VV., *Le dimensioni del conflitto*, CUEN, Napoli, 1985.
- Abruzzese A., *Archeologie dell'immaginario. Segmenti dell'industria culturale tra '800 e '900*, Liguori, Napoli, 1988.
- Abruzzese A., *La grande scimmia. Mostri, vampiri, automi, mutanti. L'immaginario collettivo dalla letteratura al cinema e all'informazione*, Luca Sossella Editore, Bologna, 2008.
- Aldiss B.W., *Un miliardo di anni – La storia della fantascienza dalle origini ad oggi*, Delta, Milano, 1974.
- Aldiss B. W., *Cittadino del tramonto*, Libra, Bologna, 1974.
- Aldiss B. W., *Barbagrigia*, Sellerio, Palermo, 1995.
- Allison A., *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*, University of California Press, Berkeley, 2006.
- Anderson P., *I figli del domani*, in, Asimov I., Greenberg M.H., Waugh C.G. (a cura di), *Nove vite – La biologia nella fantascienza*, Editori Riuniti, Roma, 1985.
- Anselmi M., *Quando il cinema immagina catastrofi non immaginarie*, in, "L'Unità", 11 maggio 1986.

- Argentieri M., *Apocalypse fiction*, in, "Rinascita", n° 29, 1985.
- Artifoni E., *Sindrome Cinese*, in, "Cineforum", n. 191, Erregi, Bergamo, 1980.
- Asimov I., Greenberg M.H., Waugh C.G., (a cura di), *Nove vite – La biologia nella fantascienza*, Editori Riuniti, Roma, 1985.
- Asimov I., *Paria dei cieli*, Mondadori, Milano, 1988.
- Azuma H., *Generazione Otaku. Uno studio della postmodernità*, in Pelliceri M. (a cura di), Jaca Book, Milano, 2010.
- Azzano E., *Nagasaki nell'animazione giapponese*, in, "Il Manifesto", 14 novembre 2015.
- Ballard J.G., *Il gigante annegato*, "Urania", n° 764, Mondadori, Milano, 1978.
- Ballard J.G., *L'impero del sole*, Rizzoli, Milano, 1986.
- Ballinger B.S., Clouse R., *L'ultimo guerriero*, Urania 807, Mondadori, Milano, 1979.
- Barilli R., *Informale, oggetto, comportamento*, Feltrinelli, 2006.
- Bartoli F., *Mangascienza. Messaggi filosofici ed ecologici nell'animazione fantascientifica giapponese per ragazzi*, Tunué, Latina, 2011.
- Bateson G., *Mente e natura*, Adelphi, Milano, 1999.
- Becker H. S., *Telling About Society*, University of Chicago Press, Chicago, 2007.
- Bentivoglio L., *Una stella nel Butoh*, in, "Panorama", 25 agosto 1985.
- Berger J., *After the end: Representations of Post-Apocalypse*
- Bernabei A., *Una talpa contro i Cruise*, in, "L'Unità", 23 agosto 1984.
- Bernabei A., *La signora della rosa*, in, "L'Unità", 29 giugno 1985.
- Bester A., *Adamo e niente Eva*, in, Stella della sera, Edizioni Nord, Milano, 1978.
- Bienati L., (a cura di), *Letteratura giapponese II. Dalla fine dell'Ottocento all'inizio del terzo millennio*, Einaudi, Milano, 2005.
- Bloom H., *Una mappa della dislettura*, Spirali, Milano, 1997.
- Blumenfeld Y., *Jenny*, Feltrinelli, Milano, 1983.
- Bonvi, *Cronache del dopobomba*, Savelli, Roma, 1980.
- Booker M. K., *Monsters, Mushroom Clouds, and the Cold War: American Science Fiction and the Roots of Postmodernism, 1946-1964*, Greenwood Publishing Group, Westport, Connecticut, 2001.
- Bouissou M., *Il Manga. Storia e universi del fumetto giapponese*, Tunué, Latina, 2011.
- Boulle P., *Il pianeta delle scimmie*, Mondadori, Milano, 1975.

- Bourdieu P., *La Distinzione. Critica sociale del gusto*, il Mulino, Bologna, 1983.
- Bourdieu P., *Ragioni pratiche*, il Mulino, Bologna, 2009.
- Burdick E., Wheeler H., *A prova di errore*, Longanesi, Milano, 1963.
- Bozza G., *L'atomica sullo schermo*, in, "Cineforum", n. 3, marzo 1984.
- Bradbury R., *Cronache Marziane*, Mondadori, Milano, 1972.
- Brollo D., *Butob*, in, "Frigidaire", n° 46, settembre 1984.
- Bropho P., *Ocular Excess: A Semiotic Morphology of Cartoon Eyes*, in AA.VV., *Kaboom! Explosive Animation from America and Japan*, Museum of Contemporary Art, Sidney, 1994.
- Bruckner P., *La tentazione dell'innocenza*, Ipermedium libri, Napoli, 2001.
- Brunner J. (a cura di), *Il meglio di Philip Dick*, SIAD, Milano, 1979.
- Brunner J., *Il gregge alza la testa*, Edizioni Nord, Milano, 1975.
- Bruno L., *Il giorno del giudizio nella narrativa d'anticipazione*, in, "Metal extra", n. 4, 1983.
- Burdick E., Harvey W., *A prova di errore*, Longanesi & C., Milano, 1963.
- Calefato P., *Mass moda. Linguaggio e immaginario del corpo vestito*, Meltemi, Roma, 2003.
- Calia R.M., *L'ambiguità della moda. Distinzione, integrazione, sottoculture giovanili*, in, Caramiello L., *Frontiere culturali. Nuovi percorsi di sociologia e comunicazione*, Guida, Napoli, 2012 (a).
- Calia R.M., *Una discesa nel Maelström*, in, "Quaderni d'Altri Tempi" n° 39, 2012 (b).
- Camorrino A., *Paura della fine. Cospirazioni e complotti nell'immaginario della società contemporanea*, in, "Hermes. Journal of Communication", n° 12, 2018, pp. 107-126.
- Caramel L., *Arte in Italia, 1945-1960*, Vita e Pensiero, Milano, 1994.
- Caramiello L., *La droga della modernità. Sociologia e storia di un fenomeno fra devianza e cultura*, UTET, Torino, 2003 (a)
- Caramiello L., *Atomica*, in, Abruzzese A., *Lessico della comunicazione*, Meltemi, Roma, 2003 (b).
- Caramiello L., *Rischio*, in, Abruzzese A., *Lessico della comunicazione*, Meltemi, Roma, 2003 (c).
- Caramiello L., *Sociologia formale e teoria della complessità. Frontiere epistemologiche del pensiero di Georg Simmel*, in, Cotesta V., Bontempi M., Nocenzi M., (a cura di), *Simmel e la cultura moderna*. Volume I. *La teoria sociologica di Georg Simmel*, Morlacchi Editore, Perugia, 2010.

- Caramiello L., *Frontiere culturali. Nuovi percorsi di sociologia e comunicazione*, Guida, Napoli, 2012.
- Caramiello L., *Il medium nucleare. Culture, comportamenti, immaginario nell'età atomica*, Nuova Edizione a cura di Marcelletti V., Libreria Universitaria, Padova, 2016 (a).
- Caramiello L., de Martino G., Romano M., *Percorsi di sociologia dell'arte. Materiali per una formazione riflessiva*, Libreria Universitaria, Padova, 2016 (b).
- Caramiello L., *La comunicazione libera. Riflessioni intorno al progresso umano*, in Olita V. (a cura di), *Nutrire il pianeta di libertà*, Rubbettino, Catanzaro, 2016 (c).
- Caramiello L., De Salvin G., *L'energia politica*, Editoriale Scientifica, Napoli, 2015.
- Carotenuto A., *L'ultima medusa: Psicologia della fantascienza*, Bompiani, Milano, 2001.
- Cartmill C., *Deadline*, in "Astounding", marzo 1944.
- Casari M., (a cura di), *Culture del Giappone contemporaneo*, Latina, Tunué, 2011.
- Cassell J., (a cura di), *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and*
- Caterini G., *Japan Horror. Il cinema dell'orrore giapponese*, Tunué, Latina, 2010.
- Chevalier H., *Cominciò ad Hiroshima*, Edizioni di Comunità, Milano, 1965.
- Christopher J., *Morte dell'erba*, Mondadori, "Urania", Milano, 1967.
- Cofano D., *Nippon Cartoon. Immagini, miti, strategie*, Franco Angeli, Milano, 1999.
- Corà B., Cagianelli F., Romano G., *Autoritratti spirituali*, De Batte editore, Livorno, 2002.
- Corben R.V., *Mondo Mutante*, Supplemento a "1984", n° 10, Edizioni Il Momento, 1980.
- Costa A., *Il cinema e le arti*, Einaudi, Torino, 2002.
- Curtoni V., *L'ambiguità al potere*, in, Dick P.K., *Il mondo che Jones creò*, Mondadori, "Classici Urania", Milano, 1987.
- Davis M., *Geografie della paura. Los Angeles: l'immaginario collettivo del disastro*, Feltrinelli, Milano, 1999.
- De Agostino F., *Video hard*, in, "Playmen", n. 11, 1984.
- De Feo L., *Philip K. Dick. Dal corpo al cosmo*, Edizioni Cronopio, Napoli, 2001.
- De Feo L., *Lynn M. Randolph e Donna J. Haraway: la parabola del cy-*

- borg tra scienza e narrazione*, in, "Funes. Journal of narratives and social sciences", Vol. 1°, n° 2, Anno 2017.
- Del Rey L., *Incidente Nucleare*, Biblioteca di Fantascienza, Fanucci, Roma, 1974.
- Del Rey L., *L'undicesimo comandamento*, La Tribuna, "Galassia" n° 230, Piacenza, 1978.
- De Martino E., *La fine del mondo. Contributo all'analisi delle apocalissi culturali*, Einaudi, Torino, 2002.
- Dé Rossignoli E., *H come Milano*, Longanesi & C., Milano, 1965.
- Derrida, J., *No Apocalypse. Not Now*, in, *Diacritics*, n° XIV, 1984.
- Dick P.K., *Autofac*, in, Brunner J. (a cura di), *Il meglio di Philip Dick*, SIAD, Milano, 1979 (a).
- Dick P.K., *Modello Due*, in, Brunner J. (a cura di), *Il meglio di Philip Dick*, SIAD, Milano, 1979 (b).
- Dick P.K., *Cronache del dopobomba*, Mondadori, "Urania", n° 409, Milano, 1965.
- Dick P.K., *Colazione al crepuscolo*, in, Brunner J. (a cura di), *Il meglio di Philip Dick*, SIAD, Milano, 1979.
- Dick P.K., *La penultima verità*, Fanucci, Roma, 2008.
- Dick P.K., *A Scanner Darkly*, Double Day, Garden City, 1977.
- Di Fratta G., *Il fumetto in Giappone. Dagli anni Settanta al 2000*, L'Aperia, Caserta, 2005.
- D'Orrico A., *L'ultimo turista, Roma e la bomba*, in "L'Unità", 1 dicembre 1985.
- Drode D., *Superficie del pianeta*, La tribuna SFBC, Piacenza, 1972.
- Durand G., *Le strutture antropologiche dell'immaginario. Introduzione all'archeotipologia generale*, Bari, Dedalo, 2003.
- Dürrenmatt F., *I fisici*, Einaudi, Torino, 1997.
- Eco U., *Nove modi di sognare il medioevo*, in, "Cinema & Cinema", n° 39, giugno 1984.
- Ellison H., *Il computer sotto il mondo*, in, (a cura di) Wollheim D.A. e Carr T., *Il computer sotto il mondo*, La tribuna Editrice, Piacenza, 1972.
- Epstein B., *Nonviolent Direct Action in the Seventies and Eighties*, University of California Press, Berkeley, 1991.
- Erremme Dibbi, *Nubi dal futuro*, in, "Il Manifesto", 21 maggio 1986.
- Escobar R., *Paura e libertà*, Morlacchi Editore, Perugia, 2009.
- Evans J., *Celluloid Mushroom Clouds: Hollywood And Atomic Bomb*, Routledge, New York, 2018.

- Fabbri F., *Lo Zen e il Manga*, Arte contemporanea Giapponese, Bruno Mondadori, Milano, 2009.
- Fabozzi A., *Cinema della paura*, Liguori, Napoli, 1982.
- Falcones I., *Gli Eredi della Terra*, Longanesi, Milano, 2016.
- Fanasca M., *Giappone soprannaturale. Mostri, demoni e animali mutafoma nell'immaginario del Sol Levante*, Libreria Universitaria, Padova, 2014.
- Favati G., Fontani V., Landi M., Neri A., Pellegrini A.S., *Manifesto dell'Eaismo*, Società Editrice Italiana, Livorno, 1948.
- Fattori A., *Memorie dal futuro. Spazio, tempo, identità, nella science fiction*, Ipermedium libri, Napoli, 2001.
- Ferrier G., *Vi cureremo senza pietà*, in, "Europeo", n° 49, 6 dicembre 1986.
- Fieschi R., *Scienza e Guerra*, Editori Riuniti, Roma, 1987.
- Fontana A., *La bomba e l'onda. Storia dell'animazione giapponese da Hiroshima a Fukushima*, Edizioni Bietti, Milano, 2013.
- Fontana A., Azzano E., *Studio Ghibli. L'animazione utopica e meravigliosa di Miyazaki e Takahata*, Edizioni Bietti, Milano, 2015.
- Frank P., *Addio Babilonia*, Science Fiction Book Club, Piacenza, 1965.
- Freud S., *Il disagio della civiltà*, Einaudi, Torino, 2010.
- Fruttero & Lucentini (a cura di), *Quando crollano le metropoli*, Mondadori, Milano, 1977.
- Gehlen A., *L'uomo nell'era della tecnica. Problemi socio-psicologici della civiltà industriale*, Armando Editore, Roma, 2003.
- Gendron C., Audet R., Girard B, *Thinking post-ecological societies with science fiction*, in, Les cahiers de la CRSDD, n° 9, 2012.
- George P., *Il dottor Stranamore*, Mondadori, Milano, 1971.
- Giachetti R., *L'indiano la bomba e noi*, in, "La Repubblica", 18 maggio 1986.
- Giddens A., *Identità e società moderna*, Ipermedium libri, Napoli, 1999.
- Giovannini M., *Cronache di poveri mutanti*, in, Bonvi, 1980, cit.
- Goldin S., *La carovana*, Urania 771, Mondadori, Milano, 1979.
- Golding W., *Il signore delle mosche*, Mondadori, Milano, 1966.
- Gomasca A. (a cura di), *La bambola e il robottone. Culture pop nel Giappone contemporaneo*, Einaudi, Torino, 2001.
- Gomasca A., Valtorta A. (a cura di), *Sol Mutante. Mode, giovani e umori nel Giappone contemporaneo*, Costa & Nolan, Milano, 2008.
- Grass G., *La ratta*, Einaudi, Torino, 1987.

- Greimas A.J., *Semantica strutturale*, Rizzoli, Milano, 1968.
- Greimas A.J., *Del Senso*, Bompiani, Milano, 1974.
- Greimas A.J., *Sémiotique et sciences sociales*, Seuil, Paris, 1976.
- Hackett J., *La terza guerra mondiale*, Rizzoli, Milano, 1984.
- Hall S., Jefferson T., *Resistance Through Rituals. Youth Subcultures in Post-War Britain*, Routledge, Abingdon, Oxon, 2006.
- Haraway D.J. *Manifesto Cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Feltrinelli, Milano, 1999.
- Heinlein R., *Esplosioni che capitano*, "Galassia", La tribuna, Piacenza, 1971.
- Hollings K., *Benvenuti su Marte*, Isbn Edizioni, Milano, 2010.
- Huxley A., *La scimmia e l'essenza*, Mondadori, Milano, 1980.
- Iannarone R., *Bonelli e l'apocalisse in technicolor*, in, Quaderni d'Altri Tempi, n° 47, 2013.
- Jenkins H., *Computer Games*, Mit Press, Cambridge (Mass.) and London, 1998.
- Jones R.F., *L'incubo dei syn*, Mondadori, "Urania", Milano, 1970.
- Jordan V., *Manifesto for atomic age*, Rutgers University press, New Brunswick, 1946.
- Jungk R., *Gli apprendisti stregoni*, Einaudi, Torino, 1964.
- Kate W., *Gli eredi della Terra*, Editrice Nord, Collana Cosmo Oro, Milano, 1988.
- Kershaw I., *Hitler e l'enigma del consenso*, Editori Laterza, Roma-Bari, 2007.
- Kinsella S., *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*, Honolulu, University of Hawaii Press, 2000.
- Kirby J.K., Royer M., *Il sopravvissuto*, Editoriale Corno, 30 marzo 1977.
- Kracauer S., *Film: ritorno alla realtà fisica*, Mondadori, Milano, 1962.
- Kramar S., *Piomba sul rock l'incubo nucleare*, in, "Il Mattino", 6 maggio 1986.
- Kuniko T., *Parlare dell'indescrivibile. Appunti su Hiroshima e Nagasaki nella letteratura giapponese*, in Dopo Hiroshima. Esperienza e rappresentazione letteraria, p. 71.
- Kuttner H., Moore C.L., *Furia*, Editrice Nord, Milano, 1972.
- Lapierre D., Collins L., *Il quinto cavaliere*, Mondadori, Milano, 1986.
- Lepenies W., *Le tre culture. La sociologia fra scienza e letteratura*, il Mulino, Bologna, 1988.
- Low M., Nakayama S., Yoshioka H., *Science, Technology and Society*

- in Contemporary Japan*, Cambridge University Press, Cambridge, 1999.
- Lyotard J.F., *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Feltrinelli, Milano, 2008.
- Luhmann N., *Sistemi sociali. Fondamenti di una teoria generale*, Il Mulino, Bologna, 1990.
- Maffesoli M., *Il tempo delle tribù. Il declino dell'individualismo nelle società postmoderne*, Guerini e Associati, Milano, 2004.
- Maffesoli M., *Apocalisse. Rivelazioni sulla socialità postmoderna*, Ipermedium libri, Santa Maria C.V. (Ce), 2012.
- Maine C.E., *Il vampiro del mare*, Mondadori, Milano, 1976.
- Malamud B., *Dio mio, grazie*, Einaudi, Torino, 1984.
- Marcelletti V., *La condizione atomica con lo sguardo presente. Il Medium nucleare dopo la "guerra fredda"*, in, Caramiello L., 2016, cit.
- Marcheschi E., *Videoestetiche dell'emergenza. L'immagine della crisi nella sperimentazione audiovisiva*, Kaplan, Torino, 2015.
- Matheson R., *Regola per sopravvivere*, Mondadori, "Urania", Milano, 1977.
- Mazzola G., *Mamoru Oshii: le cornicchia sotto il guscio*, in, Pellitteri M., *Mazinga nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake generation dal 1978 al nuovo secolo*, Tomo I, Tunuè
- McCarthy C., *La strada*, Einaudi, Torino, 2007.
- McCarthy H., *The Erotic Anime Movie Guide* *Anime Movie Guide*, The Overlook Press, Woodstock-New York, 1996.
- McCarthy H., *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation*, Stone Bridge Press, Berkeley, California, 1999.
- McClure S., *Nipponpop*, Tuttle Publishing, Tokyo-Singapore-Boston, 1998.
- McDonald I., *Il fiume degli dei*, Mondadori, Milano, 2013.
- McEwan I., *Due frammenti: sabato e domenica marzo 199-*, in, *Fra le lenzuola*, Einaudi, Torino, 1982.
- McLuhan M.H., *La sposa meccanica. Il folclore dell'uomo industriale*, SugarCo, Milano, 1994.
- Miller Jr. W., *Un cantico per Leibowitz*, La tribuna - Science Fiction Book Club, Piacenza, 1964.
- Milton J., *Paradiso perduto*, Bompiani, Milano, 2009.
- Minear R.H. (a cura di), *Hiroshima: Three Witnesses*, Princeton University Press, Princeton, 1990
- Miso S., *Obake: demoni e spettri giapponesi*, in, *Miso Journal*, 27 dicembre 2017.

- Miyake T., *Occidentalismi. La narrativa storica giapponese*, Venezia, Cafoscarina, 2010.
- Miyake T., *Italy Made in Japan: Occidentalism, Self-Orientalism, and Italianism in Contemporary Japan*, in Parati G. (a cura di), *New Perspectives in Italian Cultural Studies*, Farleigh Dickinson University Press New York, 2012 (b).
- Miyake T., Hayao Miyazaki, *L'est/etica del mostruoso*, in Pellitteri M., *Mazinga nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake generation dal 1978 al nuovo secolo*, Tomo I, Tunuè, Latina, 2018.
- Moebius, *Absoluten Calfeutrail*, in, "L'almanacco", Milano Libri Edizioni, Milano, 1978.
- Mongini G., *Storia del cinema di fantascienza*, Vol. 1, Fanucci, Roma, 1976.
- Mongini G., *Mostri dal Giappone*, in "Robot", n° 13, 1977.
- Moore W.R., *H su Los Angeles*, in, Fruttero & Lucentini (a cura di), *Quando crollano le metropoli*, Mondadori, Milano, 1977.
- Moravia A., *La Cosa e altri racconti*, Bompiani, Milano, 1983 (a).
- Moravia A., *Il diavolo non può salvare il mondo*, in, Moravia A., *La Cosa e altri racconti*, Bompiani, Milano, 1983 (b).
- Morin E., *Il paradigma perduto. Che cos'è la natura umana*, Feltrinelli, Milano, 1974.
- Morin E., *Il cinema o l'uomo immaginario*, Feltrinelli, Milano, 1982.
- Morin E., *Lo spirito del tempo*, Meltemi, Roma, 2017.
- Morselli G., *Dissipatio H.G.*, Adelphi, Milano, 1977.
- Murakami T., *Superflat*, Madra, Tokyo, 2000.
- Murakami T., *Impotence Culture - Anime*, in, *My reality - Contemporary art and the culture of Japanese animation*, Independent Curators International, New York, 2001.
- Murakami T., *Life as a Creator*, in, Kaikai kiki & Museum of Contemporary Art Tokyo (a cura di), Takashi Murakami, *Summon monsters? open the door? heal? or die?*, Kaikai Kiki Co. Ltd., Tokyo, 2001, pp. 130-147.
- Muzzioli F., *Scritture della catastrofe*, Meltemi Editore, Roma, 2007.
- Nadase T., *Histoire des robots*, in, Maison de la culture du Japon à Paris/Fondation du Japon, 2003, *Homme et robots. De l'utopie à la réalité - Fantaisies cybernétiques*, Paris, 2003.
- Nakano K. et al. (a cura di), *Nihon no genbaku bungaku - Kaku sensō o uttaeru bungakusha no seimei* (trad. it.: *La letteratura della bomba atomica in Giappone - Voci letterarie di denuncia contro la guerra atomica*), 15 voll., Tokyo, Horupu, 1983.

- Newitz A., *Magical Girls and Atomic Bomb Sperm*, in, "Film Quarterly", Vol. 49, No. 1 (Autumn, 1995), pp. 2-15, University of California Press, 1995.
- Nicora M., *C'era una volta... prima di Mazinga e Goldrake. Storia dei robot giapponesi*, Youcanprint Edizioni, 2018.
- Nietzsche F., *Umano, troppo umano*, I, Piccola Biblioteca Adelphi, Milano, 2016.
- Nort E. H., Coen F., *Meteor*, Club Italiano Lettori, Milano, 1980.
- Notte R., *Fenomenologia della fine del mondo. Science fiction e Fantasy dall'Ottocento a oggi*, Bulzoni Editore, Roma, 2012.
- Novielli M.R., *Animerama: Storie del cinema d'animazione*, 2015.
- Orwell G., *You and the Atomic Bomb*, First published: Tribune, London, 19 ottobre 1945.
- Pangborn E., *A Ovest del sole*, Mondadori, "Urania", Milano, 1986.
- Pangborn E., *Davy l'eretico*, Editrice Nord, Milano, 1977.
- Pagetti C., *Dick verso la metafantascienza*, in Dick P.K., *Noi Marziani*, Editrice Nord, Milano, 1973.
- Pardo P., *Il cyberpunk*, Xenia Edizioni, Pavia, 2002.
- Paura R., *Urania. Cronache della Galassia, Arriva la bomba*, in, "Quaderni d'Altri Tempi" n° 40, 2012.
- Pecchinenda G., *Homunculus. Sociologia dell'identità e autonarrazione*, Liguori, Napoli, 2008.
- Pecchinenda G., *La narrazione della società. Appunti introduttivi alla sociologia dei processi culturali e comunicativi*, Ipermedium libri, Napoli, 2009.
- Pecchinenda G., *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell'"homo game"*, Editori Laterza, Roma-Bari, 2010.
- Pecchinenda G., *Lo stupore e il Sapere. Cinquanta lezioni di sociologia della conoscenza*, Ipermedium libri, Napoli, 2013.
- Pellizzari L., *L'immagine nucleare*, in, "Cinema e cinema", n° 3, Marsilio, Bologna, 1984.
- Pellitteri M., *Il drago e la saetta. Modelli, strategia e identità dell'immaginario giapponese*, Tunuè, Latina, 2008.
- Pellitteri M., *Mazinga nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake generation dal 1978 al nuovo secolo*, Tomo I, Tunuè, Latina, 2018.
- Pivano F., *Introduzione*, in, Ginsberg A., *Jukebox all'idrogeno*, Mondadori, Milano, 1965.
- Placido B., *La bomba Kurt*, in, "La Repubblica, 30 aprile 1984).
- Pogatschnigg G., (a cura di), *Dopo Hiroshima. Esperienza e rappresentazione letteraria*, Edizioni Ombrecorte, Verona, 2008.

- Prandoni F., *Anime al cinema. Storia del cinema di animazione giapponese 1917 – 1995*, Yamato Video, Milano, 1999.
- Presot G., *Murakami Takashi e le culture del Superflat*, Tesi di Laurea - a.a. 2012/2013, Relatore: Toshio Miyake, Università di Venezia Ca' Foscari.
- Ragone G., *Introduzione alla sociologia della letteratura. La tradizione, i testi, le nuove teorie*, Liguori Editori, Napoli, 1996.
- Rampini F., *Il Giappone e il terremoto dei ragazzi Harajuku*, in, "La Repubblica", 9 ottobre 2005.
- Ravarino C., *Lo ammetto: qualsiasi studente pazzo può costruirsi l'atomica*, in, "Futura", n° 2, Peruzzo, Roma, 1983.
- Robbins F., Mooney J., *Un Adam sans Eve*, in, "L'echo des savanes special U.S.A", n° 20, 1981.
- Robson M., *Holocaust 2000*, Bietti, Roma, 1979.
- Roshwald M., *Livello 7, "Classici Urania"*, Mondadori, Milano, 1984.
- Rumor M. A., *The Art of Emotion – Il cinema d'animazione di Isao Takahata*, Guaraldi Cartoon Club Editore, Rimini, 2007.
- Rumor M.A., *Come bambole. Il fumetto glbt*, Tunuè, Latina, 2009.
- Sadoul J., *La storia della fantascienza*, Garzanti, Milano, 1975.
- Sagan C., *I draghi dell'Eden - considerazioni sull'evoluzione dell'intelligenza umana*, Bompiani, Milano, 1979.
- Santini A., *E nacque la pittura dell'era atomica*, Il Tirreno, Livorno, 17 luglio 1986.
- Savcenko V., *La nuova arma*, Edizioni FER, Roma, 1967.
- Sen A., *Lo sviluppo è libertà. Perché non c'è crescita senza democrazia*, Mondadori, 2001.
- Shapiro J. F., *Atomic bomb cinema: the apocalyptic imagination on film*, 2002.
- Shelley M., *Frankenstein*, Mondadori, Milano, 1982.
- Shelley M., *L'ultimo uomo*, Giunti, Firenze, 1997.
- Sheckley R., *Il magazzino dei mondi*, in AA.VV., *Catastrofi*, Mondadori, Milano, 1984.
- Shiel M. P., *La nube purpurea*, Adelphi, Milano, 1967.
- Shute N., *L'ultima spiaggia*, Mondadori, Milano, 1972.
- Siemer T., *Guerra nucleare per errore: può scoppiare subito*, in, "Paese Sera", 1 agosto 1984.
- Silj A., *Fine del viaggio*, Rizzoli, Milano, 1962.
- Silvestrini V., *Storia della Terza Guerra Mondiale*, Liguori, Napoli, 1982.

- Simmel G., *Sociologia*, Meltemi, Roma, 2018.
- Smith C.M., *Los Alamos*, Mondadori, Milano, 1986.
- Smith G., *Death of a Rose Grower*, Cecil Woolf, Londra, 1985.
- Spagnoli A., Hayao Miyazaki, *Le insospettabili contraddizioni di un cantastorie*, Sovera Edizioni, Roma, 2009.
- Sturgeon N., *Feminism, Anarchism, and Non-Violent Direct Action Politics*, Saggio di Dottorato alla U.C.S.C., 1986.
- Strieber W., Kunetka J., *War Day*, Mondadori, Milano, 1984.
- Svevo I., *La coscienza di Zeno*, Cappelli, Bologna, 1923.
- Szillard L., *Rapporto alla stazione centrale di New York*, in, *La voce dei delfini*, Feltrinelli, Milano, 1962
- Tavassi G., *Storia dell'animazione giapponese. Autori, arte, industria, successo dal 1917 a oggi*, Tunué, Latina, 2012.
- Teti M., *Generazione Goldrake. L'animazione giapponese e le culture giovanili degli anni Ottanta*, Mimesis Edizioni, Milano, 2011.
- Thom R., *Stabilità strutturale e morfogenesi. Saggio di una teoria generale dei modelli*, Einaudi, Torino 1980.
- Thompson D. (a cura di), *Over Our Dead Bodies. Women against the Bomb*, Virago, London, 1983.
- Treat J.W., *Writing Ground Zero: Japanese Literature and the Atomic Bomb*, University of Chicago Press, Chicago-Londra, 1995.
- Trillo C., Altuna H., *L'ultimo intervallo - Dopo il grande splendore*, in, "L'eternauta", n° 10, E.P.C., Roma, dicembre 1982.
- Tucker W., *L'anno del sole quieto*, Libra editrice, Bologna, 1971.
- Turone S., 1994, Pironti, Napoli, 1986.
- Uboldi R., *È possibile una guerra nucleare per errore?*, in, "L'Avanti", 30 giugno 1985.
- Uzzeo M., *Una conversazione con il regista giapponese, gigante dell'animazione mondiale, in occasione dell'uscita del suo nuovo film Garm Wars. L'ultimo Druido*, in, "La Repubblica", 19 gennaio 2016.
- Volponi P., *Il pianeta irritabile*, Einaudi, Torino, 1978.
- Volponi P., *Corporale*, Einaudi, Torino, 1974.
- Vonnegut K., *Il grande tiratore*, Bompiani, Milano, 1984.
- Vonnegut K., *Galapagos*, Bompiani, Milano, 2000.
- Wager W., *Ultimi bagliori di un crepuscolo*, Longanesi & C., Milano, 1971.
- Weinbaum S., *Dawn of flame*, in, "Starling", gennaio 1939.
- Wells H. G., *The world set free*, E. P. Dutton & Company, New York, 1914.

- Wilson S., *La spedizione degli angeli*, Urania 749, Mondadori, Milano, 1978.
- Windham J., *I trasfigurati*, Mondadori, "Urania" n° 149, Milano, 1957.
- Wolfe B., *Autoritratto*, Mondadori, "Urania", n° 46, Milano, 1965.
- Wollheim D. A., Carr T., (a cura di), *Il computer sotto il mondo*, La Tribuna Editrice, Piacenza, 1972.
- Yarbro C. Q., *Tra gli orrori del 2000*, Urania 784, Mondadori, Milano, 1979.
- Zelazny R., *La pista dell'orrore*, Classici fantascienza 28, Mondadori, Milano, 1979.
- Zima P. V., *Manuale di sociocritica*, Edizioni Dick Peerson, Napoli, 1986.

Siti consultati

- Avila T., “La mutazione di Tetsuo. Parte 1: introduzione ed influenze”, in, “Schegge di Vetro”, 16 ottobre 2016. <http://scheggedivetro.org/>
- Azzano E., “Akira di Katsuhiro Ōtomo”, in, “Quinlan”, 29 maggio 2013. <https://quinlan.it/2013/05/29/akira/>
- Barbieri D., “Non solo manga”, in, “La Bottega del Barbieri”, pubblicato in data 23 febbraio 2016. <http://www.labottegadel.org/non-solo-manga-le-mille/>
- Cordella C., “Mamoru Oshii: tra umorismo e Cyberpunk”, in, “Fantasy Planet”, 3 novembre 2018: <http://www.fantasyplanet.it/2011/03/23/mamoru-oshii-tra-umorismo-e-cyberpunk/>
- Croci R., “Takashi Murakami. L’arte malata del Warhol giapponese”, in, XL Repubblica, maggio 2013 <http://xl.repubblica.it/dettaglio/67601.html>
- Croci D., “La grande bomba su Hiroshima, e la piccola storia di Gen”, in, “Fumettologica”, 6 agosto 2015 <http://www.fumettologica.it/2015/08/hiroshima-gen/>
- Densetsu S., “I precursori dell’olocausto nucleare” pubblicato il 27 aprile 2011, sul sito web <https://199xhokutonoken.wordpress.com/2011/04/27/i-precursori-delloolocausto-nucleare/>
- Masaki M., “Recensione di Barefoot Gen”, in, “Quinlan Rivista di Critica Cinematografica”, 3 ottobre 2016, pubblicata da Azzano E. <https://quinlan.it/2016/03/10/barefoot-gen/>
- Massini G., “Fine del mondo come fine dell’umano. Sei ipotesi post-apocalittiche dal 1901 al 2006”, in, “Le parole e le cose”, 4 luglio 2018 <http://www.leparoleelecose.it/?p=33001>
- Meale R., “Tetsuo di Shinya Tutsamoto”, in, “Quinlan Rivista di Critica Cinematografica”, 24 ottobre 2016 <https://quinlan.it/2016/10/24/tetsuo/>
- Miso S., “Obake: demoni e spettri giapponesi”, in, “Miso Journal”, 27 dicembre 2017 www.sabrinamiso.com
- Mistè J., Recensione Getter Robot, in Anime Asteroid, pubblicato nel 2010 <http://anime-asteroid.blogspot.it/2010/06/recensione-getter-robot>

Miyake T., “Desideri nucleari: convergenze mediatiche nelle culture popolari giapponesi”, in, “Cinergie. Il Cinema e le arti”, 2012 (b)
<https://cinergie.unibo.it/article/view/7462/7182>

Nacci J., “Perché Ken Il Guerriero ha segnato un’epoca”, in, “Esquire”, 09/01/2018. <https://www.esquire.com/it/cultura/tv/a14778090/perche-ken-il-guerriero-ha-segnato-uneepoca/>

Rinaldi G., “Rapsodia in agosto”, Cineforum n° 309, 11/91
https://www.comune.re.it/cinema/catfilm.nsf/pes_pertitolorb/b0a5b4b81874a6c8c125742e004a47d7?opendocument

Rosati R., “L’epica del disastro: il Kaijū Eiga”, in, “Ereticamente”, 5 dicembre 2016 <http://www.ereticamente.net/2016/12/lepica-del-disastro-il-kaiju-eiga-riccardo-rosati.html>

Rosenthal A., “Infinity City: Translations Of An Atomic Pilgrimage”, in, WEAD Woman Eco Artists in Dialogue, magazine e director/exhibits & events, USA <https://directory.weadartists.org/infinity-city>

Staltari G., “Intervista a Giorgia Caterini”, in, “Horror Magazine”, 14 dicembre 2010 <http://www.horromagazine.it/5534/intervista-a-giorgia-caterini>

Trucco S., “Fantapolitica, cos’è e cosa leggere”, in, Fantascienza.com, 11 maggio 2016 <https://www.fantascienza.com/21275/fantapolitica-cos-e-e-cosa-leggere>

Valentini E., “Viaggio a Mutonia, il villaggio di Mad Max a Sant’Arcangelo di Romagna”, in, “Wired”, 25 luglio 2016
https://www.wired.it/play/cultura/2016/07/25/mutonia/?refresh_ce

Yanobe K., “Art Works”, sito web delle opere dell’artista Yanobe Kenjii <http://www.yanobe.com/works.html>

Zucchelli F., “Eaismo”, in, “Artonweb”, pubblicato il 30 marzo 2007
<http://www.artonweb.it/artemoderna/artepostbellica/articolo14.htm>

Biblioteca Giapponese:

<https://bibliotecagiapponese.wordpress.com/tag/esperienza-e-rappresentazione-letteraria/>

Centro di documentazione Semi Sotto la neve:
<https://www.semisottolaneve.org/ssn/a/40437.html>

I Pericoli dell’energia nucleare in un manga:

http://www.treccani.it/magazine/atlante/cultura/I_pericoli_dell_energia_nucleare_in_un_manga.html

Sito web animeemangait:

<https://www.animeemanga.it/2011/03/17/come-cambieranno-gli-anime%E2%80%9Capocalittici%E2%80%9D-dopo-il-terremoto-in-giappone/>

Takashi Murakami

<http://www.arte.rai.it/articoli-programma/takashi-murakami/17723/default.aspx>

Finito di stampare nel mese di gennaio 2019
presso la *Grafica Elettronica* - Napoli