

CAPITOLO 1

ITALO CALVINO E LE SUE CITTÀ INVISIBILI

Il 2024 è stato sicuramente l'anno di Calvino. Si è infatti celebrato il centenario della sua nascita e il 15 ottobre, giorno della sua venuta al mondo, è stato dedicato a celebrazioni con presentazioni nelle librerie, pubbliche letture ad alta voce, incontri con autori che lo hanno letto e ammirato, mostre fotografiche e altri eventi. Particolarmente affascinante, per me, è stata la mostra tenuta a Genova in Palazzo Ducale, con esposizione di libri in prima edizione, cimeli di famiglia, fotografie e scenografie teatrali, curate da Emanuele Luzzati dietro suo impulso. C'era anche una sezione dedicata ad Antonio Rubino, che si può considerare un suo precursore: futurista, disegnatore, scrittore per l'infanzia, fondatore del **"Corriere dei Piccoli"**, ma soprattutto Sanremese come Calvino. È stata l'occasione per far riscoprire dai più giovani uno dei più importanti scrittori italiani del XX secolo. Si è così tornato a parlare di alcuni dei suoi libri più famosi, tra i quali vi è sicuramente ***"Le città invisibili"***. Pubblicato per la prima volta nel 1972 da Einaudi, è probabilmente l'opera più popolare e ristampata di questo autore, assieme alla trilogia de ***"I nostri antenati"***. Il suo contenuto è peculiare e ha molto a che vedere con la narrativa fantastica. Non si tratta propriamente di un romanzo, ma piuttosto di una raccolta di racconti con alcuni tratti in comune, tenuti insieme da una cornice. Per quanto contenga bellissime pagine, la sua lettura può risultare un po' ostica, soprattutto per chi è s'è assuefatto alla piattezza dei best seller di oggi, ma basta lasciarsi trascinare dalla sua prosa per essere coinvolti e non riuscire più a staccarsi dalla pagina. Questo falso romanzo è scritto con una tecnica letteraria combinatoria, dovuta allo studio appassionato che l'autore alla fine degli anni Sessanta conduceva su Roland Barthes e sullo Strutturalismo. Calvino stava sperimentando, ormai da qualche anno, strutturalismo e semiotica: per questo alcuni studiosi chiamano questa fase dell'autore il "periodo combinatorio". La letteratura diventa una specie di gioco, come una costruzione che viene eretta e poi distrutta, o come un Mandala che i monaci tibetani costruiscono con granelli di sabbia per poi cancellarlo, oppure come un castello di carte. Non a caso il romanzo dell'anno successivo s'intitola ***"Il castello dei destini incrociati"*** (1973) e s'ispira al gioco dei Tarocchi. In questo caso si narra di un gruppo di viaggiatori che, trovandosi in un castello, hanno perso la capacità di parlare, forse per via di un incantesimo. Di conseguenza, per comunicare utilizzano le carte dei tarocchi, componendo sequenze che rappresentano le loro storie e i loro

destini. Intrecciando le loro vicende, il romanzo approfondisce i temi che ossessionano l'autore, come la comunicazione, il caso e il destino, il viaggio di esplorazione e quello per conoscenza, il rapporto tra finzione narrativa e realtà.

In "*Le città invisibili*" Calvino finge che Marco Polo, l'esploratore veneziano che nel XIII secolo raggiunse l'estremo oriente, si trovi davanti a Kublai Khan, imperatore del regno dei Tartari, e che questi chieda a Marco di raccontargli del suo lungo viaggio. In particolare vuole che gli vengano descritte le città che ha visitato, non è chiaro se per desiderio di conoscenza o per avidità di conquista. Ma Marco Polo non si limita ad una descrizione fisica, o esteriore, delle città che incontra, invece inventa ed espone un resoconto dettagliato di aspetti delle città che gli vengono in mente, quando vede quelle reali. Per lui quel che non si vede conta quanto quello che si può vedere. Così Marco Polo parla al Gran Khan delle sensazioni e delle emozioni che ogni città, con i suoi profumi, sapori e rumori, suscitano al visitatore: per questo nel testo ogni centro abitato è identificato non col nome reale e storico ma con un nome di donna come Dorotea, Ottavia, Olivia e così via. Il testo è suddiviso in capitoli, ognuno dei quali riporta dei paragrafi il cui titolo può essere ritrovato in qualche altro capitolo. Abbiamo ad esempio il paragrafo "*le città e i segni*" nel capitolo primo, terzo e quarto. Ciò consente a chi legge di divertirsi, se vuole, a scorrere prima i paragrafi con lo stesso titolo, affrontando quindi una lettura tematica, saltando da un punto all'altro (allora era una tecnica innovativa, ma pensate oggi ai link, inseriti nelle pagine html del web). Oppure si può seguire l'ordine consueto, riga dopo riga e pagina dopo pagina, finendo col trovarsi davanti a un labirinto dove i temi e i soggetti si perdono e si ritrovano, in un intreccio di cui il lettore deve ricombinare le parti (come nel gioco di carte del romanzo successivo).

Lo strutturalismo in letteratura è un approccio critico che analizza le opere letterarie considerando la loro struttura interna e i rapporti tra gli elementi che la compongono, piuttosto che concentrarsi sul contesto storico-sociale o sullo stile e la biografia dell'autore. S'ispira al concetto di "linguistica strutturale" di Ferdinand de Saussure, sviluppatosi in Francia nella seconda metà del XX secolo e molto in voga negli anni Sessanta. Nella narrativa dell'immaginario è possibile trovarne qualche esempio nella collana "*Narrativa d'Anticipazione*" dell'Editrice Nord, dove studiosi italiani come Carlo Pagetti e Valerio Fissore hanno tentato un'analisi strutturalista dei romanzi di Philip K. Dick. Alla fine la metodica è stata abbandonata, per inseguire altre mode, e non saremmo qui a parlarne se non fosse per la grande influenza che ha avuto sul modo di scrivere di Calvino. A me il libro è piaciuto per le cose che descriveva, non per come sono state costruite le pagine. Personalmente, devo

ammetterlo, non ho mai amato questo tipo di critica letteraria. E non sono il solo: sentite come ne parlava Francesco Guccini nella canzone “*Via Paolo Fabbri 43*”:

*Gli acuti intellettuali / Traccian pezzi e manuali
Poi stremati fanno cure di cinismo
Son pallidi nei visi / Ed hanno deboli sorrisi
Solo se si parla di “strutturalismo”
In fondo mi sono simpatici / Da quando ho scoperto Descartes
Ma tu pensa se le canzonette / Me le recensisse
Roland Barthes!*

In ogni caso, oltre allo strutturalismo di Barthes, in quest’opera Calvino si ispira all’esempio di Jorge Louis Borges (da lui molto ammirato). Vi si sentono echi di opere come “*Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*”, “*La biblioteca di Babele*”, “*Il libro di sabbia*”, “*Il giardino dei sentieri che si biforcano*”. Questa costruzione labirintica fa sì che il romanzo non abbia una fine propriamente detta: ogni capitolo, ogni paragrafo, può essere letto per ultimo e quindi ogni lettore, in base al modo in cui sceglierà di leggere, troverà una fine diversa.

Il messaggio essenziale che Marco Polo (nella visione di Calvino) suggerisce al lettore è il seguente: le città non sono solo spazi fisici, ma anche proiezioni dell’anima degli abitanti. Rappresentano in forma architettonica emozioni, desideri, usanze, pensieri filosofici, sogni e paure. Il pensiero di Calvino può essere riassunto così: il modo in cui abitiamo il mondo non dipende dalla geografia e dal clima, ma dal nostro sguardo sulle cose e dalla nostra capacità di immaginare. Per lui le città possono essere utopia o antiutopia, meraviglia o decadenza, specchio di se stessi o pura invenzione, a seconda dello stato d’animo di chi ci vive. Un paio di frasi dell’autore, messe in bocca a Marco Polo, possono spiegare tutto questo meglio di quanto potrei fare io:

“ D’una città non godi le sette o le settantasette meraviglie, ma la risposta che dà a una tua domanda.”

“ L’inferno dei viventi non è qualcosa che sarà; se ce n’è uno, è quello che è già qui, l’inferno che abitiamo tutti i giorni, che formiamo stando insieme. Due modi ci sono per non soffrirne. Il primo riesce facile a molti: accettare l’inferno e diventarne parte fino al punto di non vederlo più. Il secondo è rischioso ed esige attenzione e apprendimento continui: cercare e saper riconoscere chi e cosa, in mezzo all’inferno, non è inferno, e farlo durare, e dargli spazio.”

Nel 1974 “***Le città invisibili***” fu pubblicato con successo anche negli Stati Uniti. Dopo la pubblicazione americana (nella traduzione di William Weaver), l’opera è stata finalista al **Premio Nebula** del 1975, per la categoria Miglior Romanzo. Per chi fosse digiuno di cose fantascientifiche, va spiegato che il premio è assegnato annualmente dall’associazione degli scrittori specializzati, la SFWA (Science Fiction Writers of America). È stato istituito fin dagli anni Sessanta per segnalare le opere di fantascienza e del fantastico di maggior significato letterario, che magari non erano abbastanza popolari da vincere altri premi. Certo “***Le città invisibili***” non è un testo di fantascienza propriamente detto ma, a seguire il succedersi dei suoi capitoli, non è difficile pensare di trovarsi in un mondo “alieno”, a causa delle diversità sconcertanti che nel romanzo vengono descritte. Notoriamente, Calvino ha sempre rifiutato la definizione di science fiction e fantasy per certe sue opere, ma di fatto lo sono, eccome. Calvino in realtà sembra più interessato al fantasy che alla fantascienza, nella maggior parte dei suoi lavori più popolari.

Lo scrittore ha rappresentato nel panorama italiano una bella anomalia: figlio di due botanici e naturalisti, accomunava in sé una preparazione scientifica non comune accanto a quella letteraria (un altro elemento che lo avvicina alla fantascienza). Pur essendo un ex partigiano e un comunista convinto, era però poco interessato all’estetica ortodossa (il cosiddetto realismo socialista) ed era invece un ammiratore di Jorge Luis Borges (che era schierato nel campo politico opposto). Laico ma non miscredente, partecipò alla prima marcia per la pace ad Assisi e denunciò l’invasione sovietica dell’Ungheria, finendo per uscire dal PCI. All’inizio aveva fatto un paio di tentativi nel campo del romanzo, con Elio Vittorini che lo spronava a restare su un registro realistico. Per esempio, “***Il sentiero dei nidi di ragno***” è una storia di partigiani (ma interpretata dallo sguardo d’un ragazzino), mentre “***La giornata di uno scrutatore***” è l’incontro con la varia umanità del seggio elettorale (che però si trova all’Istituto Cottolengo, dove si curavano i portatori di handicap fisici o mentali di Torino). Insomma, lo scrittore si era già reso conto che il realismo non era la strada giusta per lui. Da quel momento, con la trilogia de “***I nostri antenati***”, i viaggi immaginari di Marco Polo de “***Le città invisibili***” e i personaggi ispirati al gioco dei tarocchi de “***Il castello dei destini incrociati***”, Calvino si è impegnato in un gran numero di opere di contenuto fantastico in senso lato. Ha comunque realizzato anche un’opera squisitamente fantascientifica: ispirandosi a Borges, ha scritto una serie di racconti da lui battezzati “***Le cosmicomiche***”, nel corso di tutta la sua carriera ma prevalentemente nel periodo 1964-1968. I racconti sono stati poi riuniti in vari

volumi (*Le Cosmicomiche, Ti con Zero, Vecchie e Nuove Cosmicomiche*). Recentemente sono tutti raccolti da Mondadori in edizione integrale. In queste storie, lo scrittore prende spunto da teorie scientifiche e le cita come premessa. Talvolta sono un po' azzardate, come quella dell'universo in stato stazionario di Fred Hoyle (su cui si basa anche il ciclo de *"Le scogliere dello spazio"* di Pohl & Williamson, che appartiene allo stesso periodo). Pur essendo una teoria oggi superata, il suo ideatore era un astrofisico importante, tanto che Asimov diceva di lui: *"Sono stati scritti parecchi libri solo per dimostrare che Fred aveva torto"*. Calvino si serve di un personaggio immortale, chiamato **Qfwfq**, un essere di pura energia la cui origine risale ai primi momenti della nascita dell'universo, quasi come fosse uno dei Grandi Antichi di Lovecraft. A **Qfwfq** è affidato il compito di raccontare i fatti dell'universo fin dal *big bang*, aggiungendo per ogni storia una serie di considerazioni filosofiche che spesso sfiorano l'assurdo. La Luna che cade sulla Terra, l'uscita dei primi esseri viventi dal mare, le galassie che si allontanano, i dinosauri che si evolvono come esseri senzienti, lo spazio tempo che si piega su se stesso, la nascita delle stelle da nubi cosmiche, i buchi neri ... niente viene trascurato in questi brevi racconti. C'è un vero compendio d'ipotesi scientifiche, che basterebbero a riempire tutta la carriera di uno scrittore americano di fantascienza. L'unico appunto che gli si può fare è di aver sempre rifiutato l'etichetta di fantascienza per queste sue opere "cosmicomiche": immagino per il timore di un fiasco commerciale, nel caso venissero confuse con il contenuto di *Urania* e *Galassia*. Probabilmente lui e l'editore Einaudi temevano che sarebbero state meno accettate e che si sarebbero vendute di meno, una volta inquadrate con una etichetta di "genere". Sta di fatto che negli USA Italo Calvino, dopo esser stato finalista al **Nebula Award** del 1975, ricevette nel 1982 dagli scrittori americani della SFWA il premio **World Fantasy Award** per il complesso della sua opera. L'interesse per il fantastico e la fiaba attraversa tutta la sua produzione letteraria, prova ne sia che Einaudi lo incaricò di raccogliere in un libro le fiabe della tradizione popolare: il suo *"Fiabe italiane"* contiene, infatti, 200 storie del folklore di tutte le regioni d'Italia. Inoltre *"Il visconte dimezzato"* cita continuamente Robert Louis Stevenson e i suoi *"Dr. Jekyll & mr. Hyde"* e *"The Master of Ballantrae"*, mentre *"Il cavaliere inesistente"* è un omaggio a Ludovico Ariosto e si può accostare alla heroic fantasy. Io mi ostino a considerare *"Il cavaliere inesistente"* una delle più belle storie di fantasy di tutti i tempi. Esiste di questa storia anche una versione cinematografica, poco nota ma piuttosto efficace: la realizzò Pino Zac con attori in carne e ossa e parti animate con la tecnica del *passo uno* (*stop – motion* in inglese). Praticamente un po' come fecero alla Disney per Mary Poppins, ma in maniera più

artigianale. Negli stessi anni in cui realizzò questo film, Zac compose anche una riscrittura a fumetti dell'*Orlando Furioso*, ospitata tra il 1972 e il 1973 dalla rivista "Eureka" e poi raccolta in volume nel 1975. Il successo della trilogia degli antenati portò Calvino a curare per Einaudi anche una versione in prosa del poema ariostesco, con le illustrazioni della pittrice e illustratrice pavese Grazia Nidasio.

Tornando alle "*Città invisibili*", se c'è un ambito della letteratura dove quest'opera di Calvino può trovare molti testi con importanti analogie, antenati e discendenti, è proprio la fantascienza. Il noto editor e antologista Roger Elwood ha addirittura proposto una importante raccolta che conteneva un ventaglio di proposte sul futuro delle città, dal titolo "*Le città che ci aspettano*" (Future City, 1970). Benché pesantemente accorciata di circa un terzo (mancano rispetto all'edizione americana quattro racconti e tre poesie), l'antologia è stata pubblicata due volte in Italia, su Urania e negli Oscar Mondadori. Così la descrivono Fruttero e Lucentini:

"Fra l'introduzione di Clifford D. Simak, che condanna le città, e la conclusione di Frederik Pohl, che invece le difende, sono qui riuniti, per iniziativa di Roger Elwood, quattordici racconti sul tema "città" scritti appositamente da undici autori di fantascienza. [...] Le ipotesi contenute nella presente antologia sono estremamente varie, colorate, ingegnose, drammatiche, sarcastiche, gelidamente realistiche. Nessuna, purtroppo, è ottimistica. Ma c'è una forma di consolazione nel pensare che la fantascienza ha sbagliato previsioni in tanti altri casi. Certe volte per eccesso. Certe altre, è vero, per difetto." [F & L]

Anche in questo saggio Pohl e Simak, assieme a Ballard, saranno sovente i protagonisti, dato il loro costante interesse per l'argomento. Io proporrò alcuni esempi, scelti a mio gusto e consapevole che non sono esaustivi dell'argomento, seguendo la traccia indicata da Calvino.

CAPITOLO 2

MESSER MILIONE E ALTRI VIAGGIATORI

La scelta di Calvino della voce narrante per il suo romanzo non è stata casuale. Tra i tanti viaggiatori dell'antichità, Marco Polo è considerato un vero pioniere dell'esplorazione. Nel 1271 partì con suo padre Niccolò e suo zio Matteo per un lungo viaggio percorrendo quella che ancora oggi è nota come la Via della Seta; erano diretti in Cina, allora chiamata Catai, e qui rimasero per molti anni. Durante la sua permanenza in Asia, Marco Polo servì come consigliere e ambasciatore alla corte di Kublai Khan, imperatore dei Mongoli. Al suo ritorno a Venezia, nel 1284 s'imbarcò su una nave da guerra. Infatti, quella era anche l'epoca delle repubbliche marinare. Marco Polo fu coinvolto nella battaglia navale della Meloria, in cui Pisa, assieme ai suoi alleati Venezia e Stato Pontificio, fu pesantemente sconfitta dalla flotta genovese. Prigioniero dei Genovesi, Marco Polo nel 1295 dettò le sue memorie a un compagno di prigionia, Rustichello da Pisa, che le mise per iscritto. Il risultato fu *"Il Milione"*, un'opera che descrive le usanze, la geografia, la cultura e le ricchezze dell'Oriente. Non dobbiamo aspettarci dalla sua narrazione un reportage, come quelli del *National Geographic*: in fondo era contemporaneo di Dante Alighieri. Il suo italiano è molto diverso da quello cui siamo abituati, le sue descrizioni non sono molto accurate e anche i suoi parametri di giudizio vanno rapportati all'epoca in cui viveva. Tuttavia, la maggior parte di ciò che ha descritto nelle sue memorie ha trovato un riscontro nella realtà, sebbene alcune pagine siano frutto d'invenzioni (soprattutto quando Marco Polo riferisce di cose apprese da altri). Quel che raccontavano Marco e i suoi parenti, era così estraneo alle conoscenze dei Veneziani che fruttò loro il soprannome di "Emilione" o "Milione" per indicare la loro tendenza a raccontare cifre "a milioni" riferendosi alle ricchezze incontrate durante i loro viaggi. Di qui prende il titolo l'opera. Marco Polo scoprì e introdusse in Europa diverse novità, tra le quali la più famosa è probabilmente la pasta, che si diffuse ampiamente nel continente grazie alla sua descrizione nel libro. Inoltre, portò con sé spezie, stoffe pregiate come la seta, e la conoscenza di tecniche come la produzione della carta e della porcellana. Ma non la polvere da sparo, benché fosse nota in Cina già da un paio di secoli: questa scoperta è attribuita a Ruggero Bacone, ma probabilmente arrivò dall'Oriente, grazie ad altri viaggiatori e al commercio con gli Arabi.

Il resoconto dei viaggi dei Polo ha ispirato molti altri esploratori, tra cui Cristoforo Colombo tre secoli più tardi. La vicenda è stata trasposta varie volte in film, telefilm e romanzi. C'è una versione televisiva prodotta dalla RAI nel 1982 e diretta da Giuliano Montaldo, nella quale compare una vecchia conoscenza degli amanti della fantascienza: Leonard Nimoy, cioè mr. Spock, scelto per interpretare il primo ministro del Gran Khan per via dei suoi tratti orientali. C'è poi una versione romanzata del medesimo sceneggiato, scritta per la ERI Edizioni RAI da Maria Bellonci. Ci sono persino delle versioni a cartoni animati, tra cui una molto interessante realizzata in Giappone (ma con qualche aiuto dall'Italia). Questo "anime" è unico nel suo genere, grazie agli inserimenti di immagini riprese dal vivo, in stile documentaristico: in Italia la serie è stata trasmessa per la prima volta nel 1982 su alcune televisioni locali, in contemporanea con il film TV di Montaldo. Dal "Milione" hanno preso ispirazione anche alcuni scrittori del fantastico. In particolare, va ricordato qui Avram Davidson che scrisse a quattro mani un seguito ai viaggi dell'esploratore veneziano, insieme alla moglie Grania Davis: ***"Marco Polo e la bella addormentata"*** (Marco Polo and the Sleeping Beauty, 1988). Uscito a distanza di alcuni anni dal successo americano di Calvino, il romanzo è giocato sull'aspetto più favolistico e surreale del ***"Milione"***, per cui segue ciò che aveva già fatto Calvino, fatte le debite proporzioni.

I viaggi in luoghi immaginari e l'incontro con strane città e genti non sono una prerogativa del solo Marco Polo. È evidente che Sindbad il marinaio e Lemuel Gulliver sono parenti stretti del viaggiatore veneziano, così come lo vede Calvino.

Nelle ***"Mille e una Notte"*** Sindbad il marinaio vive nella favolosa città di Bagdad, crocevia di popoli e di culture, dove la magia si cela dietro ogni angolo e dove il Califfo Harun al Rashid si traveste da popolano per camminare in incognito fra la gente e coglierne gli umori. Sindbad ci viene descritto un giovane e ricco mercante che, dopo aver dissipato la fortuna della sua famiglia, decide di rifarsi partendo all'avventura per mare. Nei suoi sette fantastici viaggi, Sindbad salpa da Bassora, solca l'oceano indiano e incontra popoli cannibali, mostri marini e uno sparpiero di enormi dimensioni: l'uccello Roc. Conosce uomini e culture di paesi lontani, trova città favolose e isole dal suolo ricoperto di diamanti, naufraga come Ulisse e come lui sconfigge un esercito di giganti monoculi che assomigliano a Polifemo. Più volte diventa ricco, ma poi perde di nuovo ogni suo avere e deve ricominciare a viaggiare.

Una versione moderna del personaggio ci è stata offerta dallo scrittore americano Raphael Aloysius Lafferty. **“Il 13° Viaggio di Sindbad”** (Sindbad, the 13th Voyage, 1989) è uno degli ultimi romanzi del bizzarro e geniale Lafferty, di Tulsa in Oklahoma. Ingegnere in pensione, poeta, esperto della storia dei nativi americani, a cui ha dedicato un lungo romanzo che ricostruisce la deportazione dei Choctaw in Oklahoma, è stato tra le altre cose anche un autore di fantasy e science fiction. L'eccentrica prosa di Lafferty è influenzata dal racconto orale tradizionale, sia irlandese sia nativo americano: i suoi personaggi fuori dagli schemi e i racconti esagerati sono unici nella fantascienza. Più che assomigliare alla fantascienza classica, le sue storie sono nel solco del *tall tale* americano e irlandese. I suoi personaggi vivono vicende iperboliche, come quelle dei miti della frontiera: Pecos Bill, Paul Bunyan, John Henry, Johnny Appleseed. Nei nuovi viaggi immaginati da Lafferty, sempre conditi con il sale dell'ironia, l'intrepido marinaio dell'antica Persia farà nuove scoperte e incontrerà nuovi pericoli.

L'autore descrive il suo romanzo così: *«Mentre Harun giaceva morente qui su Kentauron Mikron, tutto ancora immaturo nella sua giovinezza dorata, mi sussurrò una parola che userebbe se nascesse di nuovo. È la parola priva di significato ma numerologicamente magica “Bangdad.” Da allora è diventata il nome di una di quelle città miraggio, una di quelle città nuvola, che i viaggiatori a volte riportano di aver visto. Ho appreso oggi che il suo significato in antico Kentauron è “L’Ultima Città Costruita dalla Magia.”»*. [R A L]

Direi che qui il richiamo a Calvino è piuttosto evidente. Tra l'altro, dice il suo traduttore Gianni Montanari, nella quarta di copertina: *« Raphael Lafferty, uno degli assi della fantascienza di tutti i tempi e tutti i paesi, torna a far rivivere per una magica notte il marinaio Sindbad, antesignano di tutti gli esploratori dell'ignoto e maestro di avventure nelle Terre Che Non Esistono. Ovviamente, con il gusto del paradosso e della beffa crudele care a Lafferty, che ha scritto qui un'avventura decisamente per adulti.»* [G M]

Il terzo dei grandi viaggiatori dell'immaginario è Lemuel Gulliver, un altro che di città strane e straordinarie ne visita tante. Il protagonista del libro **“I viaggi di Gulliver”** (Gulliver's Travels, 1735)¹ di Jonathan Swift è un inglese di mezza età, che

¹ Riferisco per curiosità il titolo originale completo: “Travels Into Several Remote Nations of the World by Lemuel Gulliver, First a Surgeon, and then a Captain of Several Ships”.

conosce la medicina e padroneggia la conoscenza delle lingue. Dopo essere diventato apprendista di un eminente chirurgo di Londra, ha studiato medicina all'Università di Leida. Non va infatti dimenticato che, nella marineria del tempo, il chirurgo era una professione ben distinta da quella del medico propriamente detto: aveva soprattutto il compito di cauterizzare ferite da arma da fuoco e amputare arti. Era insomma un “segaossa”. Da qui il termine “*Bones*” che gli veniva spesso affibbiato (e il termine sopravvive anche nel futuro, fino alla Flotta Stellare di Star Trek). Spinto da una grande passione per i viaggi, Lemuel Gulliver parte nel 1699 e conclude il suo navigare per terre sconosciute nel 1715. È un viaggiatore molto osservatore e pieno d'ironia, cosa che lo rende protagonista della più famosa opera satirica in lingua inglese. Il romanzo è diviso in quattro parti, dove si narrano i suoi viaggi presso popoli molto particolari. Swift si diverte a parodiare lo stile del resoconto di viaggi avventurosi, che era comune in quel periodo: il libro in effetti fu pubblicato pochi anni dopo lo straordinario successo del “*Robinson Crusoe*” (1719) di Daniel Defoe. In realtà si tratta di una feroce critica alla società e al comportamento umano del tempo: ognuno dei viaggi diventa il pretesto per criticare il sistema giudiziario, i meccanismi del potere, la politica, la pretesa razionalità dei filosofi, l'assurdità delle convenzioni sociali. Jonathan Swift, che era stato un pastore anglicano, prende di mira l'irrazionalità della guerra e i motivi che la causano: gli interessi economici e di potere, gli assurdi conflitti dinastici, le divergenze religiose. L'opera s'inserisce in chiave parodistica anche nel genere letterario utopistico, iniziato proprio in Inghilterra nel Rinascimento grazie a Tommaso Moro, che nel suo romanzo “*Utopia*” descriveva una società perfetta realizzata dagli uomini in una città ideale, situata nell'immaginaria isola di Utopia. Assieme a “*Micromegas*” (1748) e “*Candide*” (1759) di Voltaire, Swift getta le basi per il genere dell'anti-utopia. Se il maestro di Candide, il professor Pangloss, è un ottimista a prescindere, totalmente impermeabile a qualunque osservazione empirica che possa mettere in crisi la sua visione del mondo, l'atteggiamento di Swift è invece di profondo pessimismo sulle possibilità dell'uomo di migliorare. Il suo libro però si fa ricordare anche per le mirabolanti invenzioni etniche e paesaggistiche, minuziosamente descritte: tanto che fin da subito ha avuto molto successo tra i ragazzi.

Il primo viaggio è intrapreso dal protagonista semplicemente per mancanza di denaro. Gulliver decide di imbarcarsi su una nave come chirurgo di bordo ma naufraga a causa di un terribile fortunale sulle coste di una terra sconosciuta agli uomini. Al suo risveglio si trova legato da uomini alti circa 15 centimetri, abitanti delle isole vicine di Lilliput e Blefuscu (è facile vedervi una allegoria della rivalità fra

l’Inghilterra e della Francia del suo tempo). Le due nazioni in miniatura sono divise da un’annosa e irresolubile controversia sul modo più corretto di rompere le uova, se dalla parte più grossa o da quella più piccola (Swift allude così alle dispute religiose tra cattolici e anglicani). Gulliver aiuta i lillipuziani a sconfiggere Blefuscu, ma il suo rapporto con l’imperatrice si deteriora rapidamente dopo che Gulliver salva il palazzo reale da un incendio urinando sulle fiamme.

Nel secondo viaggio, in seguito a una nuova tempesta, Gulliver viene abbandonato dalla nave e raggiunge terra in un altro paese sconosciuto ai naviganti: Brobdingnag. Qui è trovato da un gigantesco contadino alto circa 22 m. Le misure non sono casuali: se la scala di Lilliput era 1:12, quella di Brobdingnag è 12:1. Gulliver viene affidato alle cure della figlia del contadino, mentre questi lo esibisce come fenomeno da circo in cambio di denaro. Gli spettacoli mettono a dura prova la salute di Gulliver, fino a quando la regina lo convoca al palazzo. Ella ordina la costruzione di una piccola casa per l’ospite, definita “scatola da viaggio”. Tra le avventure più note, durante il soggiorno alla corte della regina, vi è la lotta contro le vespe giganti: qui inevitabilmente viene in mente il romanzo di Richard Matheson “*Tre millimetri al giorno*” (The shrinking man, 1956) e la lotta con il ragno del protagonista rimpicciolito. Dubito che Matheson non avesse presente Swift mentre scriveva. Durante una gita al mare la scatola da viaggio con dentro Gulliver viene ghermita da un’aquila gigante e quindi lasciata cadere in acqua, ma per fortuna Gulliver viene salvato da una nave di passaggio.

Nel terzo viaggio fa di nuovo naufragio ed è salvato da una città volante di nome Laputa. I suoi abitanti sono filosofi, pensatori e artisti, che si dedicano esclusivamente alla musica e alla matematica, ma sono incapaci di applicare le loro conoscenze a fini pratici. Gulliver viene portato a Balnibarbi, il regno terrestre dominato dalla città di Laputa. In questa terra vede il mondo portato alla rovina dalla scienza, quando non si preoccupa di badare ai risvolti pratici. Nella città di Lagado osserva poi lo spreco di risorse impiegate per inseguire scoperte inutili: come l’estrazione dei raggi del sole dai cetrioli, l’ammorbidente del marmo per farne cuscini, la miscela di vernici in base all’odore e l’indagine su cospirazioni politiche tramite l’analisi delle feci dei sospettati.

Nel quarto viaggio, Gulliver ha fatto carriera e si è imbarcato come capitano di un mercantile, ma la sfortuna continua perseguitarlo. L’equipaggio si ribella e decide di darsi alla pirateria. Il medico viene abbandonato sulla costa di una terra appartenente agli *houyhnhnm*. Hanno l’aspetto di cavalli ma sono dotati di parola e di grande intelligenza. Le loro terre sono ben curate, ma in esse vivono degli esseri brutali che

camminano su due gambe al posto di quattro: sono gli *yahoos*, uguali nell'aspetto fisico agli esseri umani, anche se abbrutiti e degenerati, incapaci di parlare e privi di razionalità. Gulliver è apprezzato dai cavalli senzienti per la sua capacità di ragionamento e comunicazione, ma il suo modo di camminare sempre e solo sulle zampe posteriori è considerato dal suo padrone *houyhnhnm* una pericolosa malattia. Dopo aver osservato gli *yahoo*, Gulliver inizia a provare vergogna verso la sua razza e capisce l'immensa superiorità degli *houyhnhnm*. Al punto che, quando ritorna in patria, fatica a riconoscere gli altri inglesi come propri simili e a riadattarsi alla cosiddetta civiltà.

Sono trovate satiriche che hanno aperto la strada a scrittori iconoclasti del fantastico contemporaneo. Sono debitori a Gulliver e a Swift romanzi come ***“I testimoni di Joenes”*** (Journey beyond Tomorrow, 1962) e ***“Il difficile ritorno del signor Carmody”*** (Dimension of Miracles, 1968) di Robert Sheckley, ***“Le sirene di Titano”*** (The Sirens of Titan, 1959) di Kurt Vonnegut jr., ***“Il figlio del sole”*** (Flesh, 1960) e ***“Venere sulla conchiglia”*** (Venus on a half-shell, 1975) di Philip Jose Farmer. Per non parlare del loro epigono, il Douglas Adams di ***“Guida galattica per autostoppisti”*** (The Hitch-hiker's Guide to Galaxy, 1979).

CAPITOLO 3

LE CITTÀ IDEALI DEL RINASCIMENTO

La visione rinascimentale della Città Ideale deve essere stata una delle fonti d'ispirazione per Italo Calvino. È il concetto di un insediamento il cui disegno urbanistico riflette principi astratti di razionalità e funzionalità, secondo uno schema prevalentemente geometrico. Questo concetto nacque in Italia durante il Rinascimento, con l'obiettivo di rendere più razionale l'organizzazione degli spazi urbani, che nel Medio Evo lasciavano piuttosto a desiderare. Anche se si può dire che il tema della città ideale abbia percorso l'intera storia dell'umanità urbanizzata, acquista particolare forza nel 1400, quando la città, dopo il declino feudale e medievale, assume di nuovo il ruolo di luogo privilegiato in cui l'uomo deve agire. L'intento di pianificare una polis ideale era già presente nell'idealismo di Platone, soprattutto nei suoi dialoghi sulla Repubblica e sulle Leggi. Nel Rinascimento la città ideale è vista come una struttura abitativa simmetrica, armoniosa e geometricamente perfetta. Questi ideali si manifestarono sia in progetti teorici sia in realizzazioni concrete, con esempi come Urbino e Pienza. Quest'ultimo progetto urbanistico nasce dalla ristrutturazione del borgo di Corsignano per volere del papa Pio II, Enea Silvio Piccolomini, persona imbevuta di cultura umanistica e classica come si arguisce già dal nome. La più nota raffigurazione pittorica della Città Ideale è il dipinto esposto nella Galleria nazionale delle Marche, dalle geometrie perfette. Ogni tanto penso che qualche star dell'architettura di oggi dovrebbe tenere davanti a sé quel dipinto, mentre progetta grattacieli storti e inclinati, ponti trasparenti e quartieri invivibili. Il pittore è ignoto, ma alcuni lo identificano in Piero della Francesca, mentre altri propendono per Leon Battista Alberti: tutti personaggi al centro della cultura rinascimentale e imbevuti di filosofia neoplatonica.

Collegato alla ricerca della città ideale, nasce anche in quel periodo la narrativa che sviluppa il concetto di utopia. Anzi, il termine stesso nasce proprio in quel contesto storico. **“Utopia”** è un romanzo dell'umanista inglese Thomas More (italianizzato Tommaso Moro) pubblicato in latino nel 1516². Ciò che inizialmente ispirò Thomas

² A puro titolo di curiosità riferisco anche qui il titolo originale completo in latino: *Libellus vere aureus, nec minus salutaris quam festivus de optimo rei publicae statu, deque nova insula Utopia*

More (1478 – 1535) alla stesura di “*Utopia*” fu, probabilmente, la traduzione dal greco al latino di alcuni scritti di Luciano di Samosata, oltre che dai dialoghi di Platone. In questo romanzo è descritto il viaggio immaginario di un certo Raffaele (Raphael nell'originale - segnatevi questo nome perché lo ritroveremo alla fine del capitolo) di cognome Itlodeo (che in greco significa, all'incirca, bugiardo o cacciaballe). Il viaggiatore arriva in una fittizia isola chiamata Utopia (nome coniato partendo di nuovo dal greco, che significa non – luogo, ovvero luogo immaginario, luogo che non esiste). L'isola è abitata da una società ideale, per la quale Tommaso Moro si è ispirato all'opera di Platone, in particolare nel dialogo “*La repubblica*”. Moro sviluppa il concetto di una nazione ideale e vengono trattati argomenti come la filosofia, la politica, il collettivismo, l'economia, l'etica e in particolare l'etica medica.

Utopia esprime il sogno rinascimentale di una società pacifica, dove è la cultura a dominare e a regolare la vita degli uomini. Tommaso Moro espone qui un concetto a suo modo rivoluzionario: il livello d'istruzione e la cultura sono fondamentali perché un cittadino possa essere pienamente libero. Non a caso ancor oggi in molti cercano di ostacolare la diffusione dell'istruzione, nelle maniere più varie. L'isola di Utopia è divisa in 54 città (cifra che corrisponde alle 54 contee inglesi dell'epoca). Ma sono tutte simili alla capitale, che è quella descritta nei dettagli. Questa capitale si chiama Amauroto (termine preso dal greco, che vuol dire cecità). Esiste ancora la schiavitù, ma solo per chi commette dei reati. Per contro la proprietà privata è abolita e i beni sono in comune rendendo il commercio pressoché inutile; tutto il popolo inoltre è impegnato a lavorare la terra circa sei ore al giorno, mentre per il resto del tempo si dedica allo studio e al riposo. Una sorta di versione laica del precetto dei frati benedettini “*Ora et labora*”.

Un altro aspetto rivoluzionario è che nell'isola sono in vigore i principi della libertà di parola, di pensiero e della tolleranza religiosa. Questo è il momento storico del confronto con l'Islam, della Riforma e della Controriforma. Ma non si può pretendere da un uomo di chiesa il laicismo assoluto: la sua tolleranza si esprime solo verso i credenti delle varie fedi, mentre gli atei non sono puniti, ma sono circondati dal disprezzo degli altri abitanti e sono loro precluse le cariche pubbliche. Era pur sempre un religioso e, infatti, la Chiesa l'ha poi dichiarato Santo.

Anche il numero dei figli è stabilito in modo tale che rimanga lo stesso numero di persone. I figli sono accuditi e allevati in sale comuni e sono le stesse madri a occuparsene.

Parlando di città ideali, non si può non menzionare “*La Città del sole*” di Tommaso Campanella (12568 – 1639), opera filosofica scritta fra il Cinquecento e il Seicento, sulla scia di quella di Tommaso Moro. Tommaso (altra bella coincidenza) Campanella era un frate domenicano di origini calabresi, vissuto nel periodo della Controriforma, un periodo dominato dal potere dell’Inquisizione. Nel febbraio del 1600 Giordano Bruno fu bruciato vivo in Campo de Fiori a Roma, per aver rifiutato di rinnegare la coincidenza di Dio e della natura e l’unità assoluta dell’Universo. Poco più tardi Galileo invece abiurò alle sue idee per non subire la stessa sorte e anche Campanella passò parecchi guai, dopo la pubblicazione della sua opera. Per fortuna lo scritto è sopravvissuto e oggi è considerato un caposaldo del pensiero filosofico del 1600, dove si racconta la costruzione di una società perfetta e felice.

Nel saggio, scritto in forma di dialogo a imitazione di quelli di Platone, s’immagina che a Taprobana (modernamente nota come Ceylon o Sri Lanka) esista una città fortificata e inespugnabile. Qui si è formata una società felice, che non conosce conflitti interni, corruzione, inimicizia, invidie, tradimenti o fame. Il dialogo si svolge tra un viaggiatore genovese (emulo di Marco Polo) e un cavaliere di Malta. Il primo ha visitato la città e racconta ciò che ha visto all’altro, che lo ascolta e gli rivolge qualche domanda. Il viaggiatore si sofferma soprattutto sull’organizzazione sociale, politica e urbanistica che vige nella città. La Città del Sole è un luogo descritto da Campanella come esempio di organizzazione politico-sociale perfetta.

Dal punto di vista urbanistico, la città si trova su un colle, in cima al quale c’è il tempio del Sole, ed è costituita da sette cerchi concentrici di mura fortificate (Campanella vuole creare un collegamento con la città di Atlantide, descritta da Platone in modo simile). Si entra nelle mura attraverso quattro ingressi, uno per ogni punto cardinale. Come lettori, si rimane colpiti dal livello di dettaglio della descrizione. I suoi abitanti sono suddivisi in modo rigidamente gerarchico, così come gerarchica è la forma di governo vigente. Capo supremo della città è un re-sacerdote, chiamato “Sole” o “Metafisico”. Può assumere questa carica solo chi non abbia ancora compiuto i trentacinque anni ed essa perdura finché non si trovi qualcuno «*che sappia più di lui e sia più atto al governo*». Sottoposti al “Sole” ci sono “il Potestà”, una specie di ministro della guerra; “il Sapienza”, che “ha cura di tutte le scienze” e amministra la vita intellettuale; e “Amore”, che governa la riproduzione, l’educazione e la medicina. Qui Campanella sta parafrasando Dante Alighieri, che scrive nella sua Divina Commedia: “*Fecemi la divina potestate, la somma sapienza e il primo amore*”. Il cavaliere di Malta non è molto convinto (neanche io, conoscendo i politici moderni) e obietta che un tale sapiente difficilmente possa essere anche un buon

politico. Ma qui, come in Platone, ciò che soprattutto preme a Campanella è scongiurare la tirannide: ecco perché, come i governanti della Repubblica di Platone, il cosiddetto Sole deve essere un filosofo. Nella proposta di Campanella, come già nell'Utopia di Tommaso Moro, l'elemento centrale e più radicale è l'abolizione della proprietà privata. È il desiderio di possesso che causa conflitti, dolori, gelosie e tutti i mali sociali. Se i beni sono comuni, ciascuno ha accesso a ciò di cui ha bisogno e nessuno soffre la mancanza di alcunché. Anche i figli andrebbero allevati in comune, come nell'antica Sparta, per evitare gli egoismi e i favoritismi dovuti ai legami di sangue. Un comunista nel secolo della Controriforma e della Guerra dei Trent'anni? No. Solo un utopista, che sognava un mondo migliore.

Ma il tema della città ideale non è rimasto confinato in quell'epoca. In Italia ne è stata costruita nel Novecento una, che abbiamo quasi dimenticato. Si trova a Ivrea, dove il visionario imprenditore Adriano Olivetti ha utilizzato l'architettura moderna per costruire un nuovo modello sociale e industriale. C'è voluta una recente mostra sulle "architetture olivettiane" per recuperare quel patrimonio di arte urbana.

Qualcosa di simile ha fatto anche Brunello Cucinelli, il re italiano degli abbigliamenti in cachemire. È nato in una famiglia contadina a Castel Rigone, il vicino a Perugia, per coincidenza solo a una cinquantina di chilometri da Pienza, sul lato opposto del lago Trasimeno. Ha costruito un impero nel mondo della moda, ma è famoso anche per il suo approccio al "capitalismo umanistico". La sua vita privata è legata al borgo di Solomeo, dove ha sede la sua azienda e dove vive con la moglie Federica e le loro due figlie, Camilla e Carolina, e i loro nipoti. Cucinelli è noto per il suo impegno a favore del lavoro dignitoso, ispirato dalla sua infanzia e dalla sua famiglia: un'autentica mosca bianca nel panorama del capitalismo odierno.

Di città ideali e di utopie ci sono numerosi altri esempi, nati in quella stessa epoca, ma se ne occuperà il professor Davide Arecco in un capitolo a parte. Qui mi preme evidenziare che la figura storica di Thomas More ha ispirato un romanzo di fantascienza, tutto dedicato ad analizzare la sua visione del mondo. È successo una sola volta, data la difficoltà dell'argomento, ed è opera di Raphael Aloysius Lafferty, l'ex ingegnere dell'Oklahoma, persona di origine irlandese e di forti convinzioni cattoliche. Nel suo romanzo *"Maestro del Passato"* (Past Master, 1968), sir Thomas More viene recuperato dal passato con una macchina del tempo e trascinato nel futuro, dove trova un mondo che ha cercato di sviluppare concretamente la sua Utopia. Siamo nel XXVI secolo e sul pianeta Astrobria è emigrata la parte migliore

della società terrestre, con l'intento dichiarato di dar vita a una vera città ideale. Molto tempo dopo la colonizzazione, la situazione è degenerata: una fetta sempre più consistente della popolazione abbandona le città dorate di Astrobia, dove può avere tutto quello che desidera, per vivere in immense baraccopoli come Cathead, dove la miseria e la violenza sono all'ordine del giorno, dove si respira l'aria inquinata di miniere, fabbriche e laboratori chimici. Per capire che sta succedendo, le autorità pensano di rivolgersi direttamente al fondatore del concetto stesso di Utopia, che sarà presentato al popolo come il Maestro del Passato.

Moro non ci mette molto a capire che dietro questa realtà paradossale si annida il Nemico, il Grande Nulla, detto anche Ouden oppure l'Avversario. È il principio del male, Satana, che mira ad annullare la vita dell'uomo e lo stesso universo. Secondo Raphael (visto la coincidenza?) Lafferty, che traccia un evidente parallelo con il mondo attuale, la decadenza di Astrobia è collegata alla morte della fede. Gli abitanti di Astrobia, non avendo più nulla in cui credere, abbandonano le loro città dorate per dei tuguri infernali dove possono tornare a lottare per uno scopo e tornare a vivere veramente.

Condotta con uno stile peculiare, il romanzo ha un andamento quasi onirico, con immagini e scene metaforiche apparentemente slegate dalla trama. Il finale è tragico e sorprendente, per cui non lo si può anticipare. Ma l'idea in sé, che nessun altro ha osato replicare, merita un applauso e va ascritta fra i meriti più alti della fantascienza.

CAPITOLO 4

I TANTI SEGUACI DI CALVINO

Se c'è un ambito della letteratura dove quest'opera di Calvino può trovare molti testi con importanti analogie, antenati e discendenti, è proprio la fantascienza. Le riflessioni degli autori più noti sul futuro delle città sono tantissime e quindi dedicherò dei capitoli appositi ai titoli più importanti, mentre in questa parte cercherò di dare un quadro d'insieme. Per comodità ho classificato il tipo di città per gruppi, così che ogni paragrafo potrebbe essere letto come un ipotetico capitolo inedito, da aggiungere in appendice al resoconto di Marco Polo delle Città Invisibili.

CIVILTÀ PERDUTE, CITTÀ DIMENTICATE

Tra il diciottesimo e il diciannovesimo secolo, una serie di grandi ritrovamenti archeologici ha fatto conoscere a un vasto pubblico le avventure e le scoperte di personaggi che hanno influenzato l'immaginario collettivo: Heinrich Schliemann, che trovò la città di Troia esattamente dove l'avevano indicata i poemi omerici, ma trovò anche Micene e la maschera di Agamennone (vera o presunta che sia); G. B. Belzoni, il viaggiatore padovano che scoprì le principali tombe egizie nella Valle dei Re; lord Carnarvon che riportò alla luce la tomba di Tutankamon e portò con sé a Londra l'ombra della sua maledizione; Hiram Bingham, lo scopritore di Machu Picchu; Henri Mouhot, che trovò sepolti nella giungla i templi di Angkor Wat. E così via.

Tutto questo fiorire di scoperte ha portato a sviluppare un filone di narrativa basata sulle scoperte archeologiche, quasi un nuovo genere letterario. E che cosa c'è di più affascinante che trovare una civiltà morta? Una civiltà ancora viva, naturalmente. Lo schema è semplice: un coraggioso esploratore e avventuriero (vi siete mai chiesti da dove Spielberg ha preso l'idea di Indiana Jones?) va in un remoto angolo del mondo e vi trova i sopravvissuti di un'antica civiltà che si credeva scomparsa da secoli, o da millenni. Da qui sono partite storie come *“Le miniere di re Salomone”* (King Solomon's Mines, 1885) e *“Lei”* (She, 1887) di Henry Rider Haggard, *“Gli ultimi giorni di Pompei”* (The last days of Pompei, 1834) di sir Edward Bulwer-Lytton, *“Il paese dei ciechi”* (The Country of the Blind, 1904) di Herbert G. Wells, *“L'uomo che volle farsi re”* (The Man who would be King, 1880) di Rudyard Kipling, *“Il romanzo della mummia”* (Le romance de la Momie, 1857) di Theophile Gautier, *“Il mondo perduto”* (The Lost World, 1912) di Arthur Conan Doyle, *“La terra*

dimenticata dal tempo” (The land that time forgot, 1918), *“Tarzan e i gioielli di Opar”* (Tarzan and the jewels of Opar, 1912) di Edgar Rice Burroughs, *“Alle montagne della follia”* (At the Mountains of Madness, 1936) di Howard P. Lovecraft, *“Il pozzo della Luna”* (The Moon Pool, 1918) di Abraham Merrit, *“Orizzonte perduto”* (Lost Horizon, 1933) di James Hilton. Nel suo saggio critico sulle origini e le motivazioni della fantascienza, lo scrittore Brian W. Aldiss riassunse i contenuti di questo filone con lo slogan *“civiltà perdute, città dimenticate”*. Era così di moda che personaggi come Allan Quatermain e Tarzan furono lanciati a scoprire in Africa città a ripetizione: dai discendenti della regina di Saba ai legionari romani. Il tema in realtà non è mai stato del tutto abbandonato dalla narrativa dell’immaginario.

Negli anni del dopoguerra, lo schema è stato trasferito ad avventure di esplorazione sul pianeta più vicino al nostro: Marte. Nella speranza (per quanto flebile) che fosse abitabile e dunque potenzialmente abitato, molti scrittori ci hanno parlato di un’antica civiltà marziana in via di estinzione. Il primo a descriverla dettagliatamente è stato Edgar Rice Burroughs con la sua saga di John Carter, ma la più importante è sicuramente Leigh Brackett, autrice di molte storie sul Pianeta Rosso. La sua visione di Marte è parzialmente ispirata a Burroughs, ma oltre alla pura avventura la scrittrice si dedica a sensazioni e sentimenti. Il suo genere è un *planetary romance*, che tiene conto del folklore del deserto nordafricano: i suoi marziani hanno qualcosa delle tribù berbere, poiché la Brackett e il marito Edmond Hamilton erano appassionati di viaggi e di archeologia e avevano visitato il Nord Africa. Come per Burroughs, il paesaggio con le sabbie rossastre, le due piccole lune in cielo e i canali per convogliare la poca acqua rimasta fanno spesso da cornice alle città dimenticate dell’antico Marte. Tra le migliori di queste opere troviamo *“La strada per Sinharat”* (The secret of Sinharat, 1949), *“La spada di Rihannon”* (The sword of Rihannon, 1953) e *“Gli ultimi giorni di Shandakor”* (The last days of Shandakor, 1952).

L’altro autore importante è ovviamente Ray Bradbury, con le sue *“Cronache marziane”* (The martian chronicles, 1950) e con il romanzo breve *“La città perduta di Marte”* (The lost city of Mars, 1967), che ne costituisce l’epilogo. Anche se ne fa qualcosa di personale, Bradbury utilizza come sfondo lo stesso scenario della Brackett (con cui aveva anche collaborato). Tra i loro imitatori, segnalo come migliori Roger Zelazny in *“Una rosa per l’Ecclesiaste”* (A rose for Ecclesiastes, 1963) volutamente dedicato alla Brackett e al “suo” Marte, ed E. C. Tubb, autore de

“La città senza ritorno” (City of no return, 1954) una sorta di **“Tesoro della Sierra Madre”** ambientato su Marte.

CITTÀ FANTASTICHE

Nella narrativa fantasy, forse più ancora che nella fantascienza, come sfondo per le avventure dei protagonisti ricorre l'immagine di una città. Spesso si tratta di città – stato, in cui si concentrano tutti i componenti di un intero popolo, con le loro usanze, le loro convinzioni religiose e filosofiche e il loro aspetto fisico, spesso piuttosto peculiare. Se talvolta il gusto per l'invenzione paesaggistica ed “etnografica” è l'unica giustificazione, ci sono casi in cui le riflessioni dell'autore si fanno più profonde, come avviene per maestri riconosciuti come Tolkien e altri grandi autori come Leiber, Pratchett o Moorcock.

Nella saga del **“Signore degli Anelli”** (The Lord of the Rings, 1956) di John R. R. Tolkien, per esempio, i protagonisti attraversano città e villaggi dall'aspetto più vario, ognuno dei quali corrisponde all'aspetto e al carattere di un popolo. Tolkien ha immaginato un mondo a parte, un “*secondary world*”, che ha chiamato Terra di Mezzo (Middle Earth). Qui vivono gli esseri umani assieme a creature fatate come i nani, i troll, gli hobbit e gli elfi. Contrariamente alla tradizione celtica, che descrive gli elfi come creature malevole o dispettose, per Tolkien gli elfi sono esseri di animo nobile, che vivono in comunione con la natura. I nani sono esseri di piccola statura che abitano sotto terra, scavano miniere e gallerie ed estraggono le ricchezze dal sottosuolo: le loro città sono state ricavate nella roccia, attraverso un lavoro di secoli. Per Tolkien anche i nani loro sono differenti dalla tradizione mitologica della Germania e dell'Inghilterra: simboleggiano la forza e il valore della terra e sono veri e propri eroi, capaci di comportarsi da guerrieri, duri come le rocce che scavano. La loro capitale è il regno di Moria, un gigantesco labirinto di grotte, tunnel ed enormi sale sotterranee, che scendono fino alle viscere più profonde della terra: da qui un giorno sono risalite le creature demoniache che li hanno spodestati dal loro regno. Qui Gandalf in **“La Compagnia dell'anello”** (The fellowship of the Ring, prima parte del romanzo) lotta con il Balrog, un elementare del fuoco, discendente di quelle creature. Nel romanzo **“Lo Hobbit – o la riconquista del tesoro”** (The Hobbit, or: There and back again, 1937) c'è un'altra delle città dei Nani, piena delle loro ricchezze, sotto il vulcano chiamato **“La montagna solitaria”**. Ma pure da qui sono

stati cacciati per sempre, ad opera di un drago di nome Smaug, che occupa la loro città sotterranea e custodisce con cupidigia le loro ricchezze.

Sempre in **“Lo Hobbit”** c'è anche un insediamento sospeso sull'acqua su elaborate palafitte, chiamato *“Pontelagolungo”*, dove gli umani che lo abitano pescano e commerciano muovendosi su imbarcazioni. Sembra che qui Tolkien si sia voluto ispirare alla città di Venezia e ai suoi inizi storici.

Ci sono poi gli Elfi Silvani, che abitano nel profondo di una secolare foresta, da loro trasformata in una vera e propria città arborea, dove le acque correnti e la vegetazione si integrano e confondono con le abitazioni. Caras Galadhon (*città degli alberi* in lingua elfica) è l'unica città del regno di Lothlórien ed è priva di edifici, essendo gli elfi alloggiati in dimore ricavate nei *mallorn*, che Tolkien definisce come alberi più imponenti delle più grandi sequoie.

Visioni come queste ricorrono più volte nell'immaginario degli scrittori di fantascienza e fantasy: ne troveremo spesso altri esempi in questo libro. Curiosamente, anche la creatività degli architetti moderni ha immaginato cose simili: basta pensare alla casa sospesa sopra una cascata di Frank Lloyd Wright o ai giardini verticali di Milano di Stefano Boeri.

Il ciclo di Fritz Leiber dedicato al mondo di Newhon (anagramma di No When, nessun quando oppure nessun tempo) è una heroic fantasy venata di sottile umorismo. Per Leiber, la città simbolo è Lankhmar, il luogo attorno al quale ruotano molti episodi, in particolare nel romanzo **“Le spade di Lankhmar”** (The swords of Lankhmar, 1968). È una capitale cosmopolita, come Roma, Gerusalemme, Costantinopoli o Bagdad, un luogo in cui confluiscono tutte le razze di questo universo parallelo. La capitale abbonda di avventurieri, mercanti, pellegrini, ladri e delinquenti di ogni rima, e ospita templi dedicati a tutte le religioni e a tutti gli dei del mondo. Ma quelli sono definiti di dèi IN Lankhmar, mentre esistono anche gli dèi DI Lankhmar, che se ne stanno in disparte e si manifestano solo quando sono esasperati dal comportamento degli occupanti la LORO città.

Tra le altre invenzioni più elaborate e mirabolanti della heroic fantasy, non potendole elencare tutte, dobbiamo ricordare brevemente almeno la Città Color Pastello di M. John Harrison: una città del lontanissimo futuro, ultimo baluardo contro la barbarie di un mondo al crepuscolo destinato alla fine. È un luogo

chiaramente ispirato dal ciclo della Terra Morente di Jack Vance ed è stato tradotto in Italia come **“La città del lontanissimo futuro”** (The Pastel City, 1971) .

È stato inoltre notato che la città di Ankh-Morpork, la metropoli al centro del ciclo del Mondo Disco di Terry Pratchett, è molto somigliante a Lankhmar: la cosa è stata dichiaratamente ammessa dallo stesso Pratchett, che in un episodio ha addirittura inserito una copia carbone dei protagonisti ideati da Leiber.

Infine possiamo citare Tanelorn, il sito al centro di tutti gli universi, ideato da Michael Moorcock. Tanelorn è una grande torre, una via di mezzo tra la proverbiale torre d'avorio abitata dai sapienti e la torre di Babele. Chi riuscisse a raggiungerla, potrebbe trasferirsi da un universo all'altro del Multiverso, ma trovarla e raggiungerla è quasi impossibile. Ne sanno qualcosa i molti eroi inventati da Moorcock, da John Daker / Erekeose al principe albino Elric di Melnibonè.

CITTÀ ARBOREE

A proposito di città arboree: in uno dei capitoli de **“Il barone rampante”** (1957) Italo Calvino fa incontrare al suo protagonista Cosimo Piovasco di Rondò un gruppo di nobili spagnoli, esiliati dalla loro patria. Vivono anche loro sugli alberi, come lui, in una città confinante chiamata Olivabassa. Per un editto delle autorità è proibito loro di toccare il suolo ligure e questo li costringe a costruirsi una città aerea, appesi ai rami degli alberi, con l'aiuto di Cosimo. Ma mentre il giovane nobile ha deciso di vivere per sempre sugli alberi come forma di protesta contro l'autorità paterna e le convenzioni sociali, gli spagnoli non vedono l'ora di toccare di nuovo il suolo, non appena vengono perdonati. Il romanzo è ambientato nel Secolo dei Lumi, ma qui secondo me Calvino sembra volersi richiamare a Henry David Thoreau e al suo libro **“Walden, o la vita nei boschi”** (Life in the woods, 1854). Thoreau dedicò due anni, due mesi e due giorni della propria vita a cercare un legame interiore con la natura e a ritrovare se stesso, di fronte a una società che non presentava ai suoi occhi veri valori da seguire e mirava solo all'utile e al guadagno. Il libro fu scritto quasi interamente durante il soggiorno di Thoreau in una capanna, che si era costruito da solo sulle sponde del lago Walden, ed esprime la sua forte volontà di un ritorno alla natura, in contrasto con la crescente modernizzazione delle metropoli americane. Calvino non è stato il solo a farsi ispirare: scrittori “on the road” come Allen Ginsberg, Gary Snyder e Jack Kerouac citano esplicitamente quest'opera nei loro lavori. Così come hanno fatto attori / registi come Sean Penn e Leo Di Caprio nei film da loro diretti.

Decidere di vivere isolati tra gli alberi è una cosa, un'altra è costruire sugli alberi un'intera città. L'idea di un centro abitato edificato tra i rami non ha stimolato il solo Calvino, che comunque era figlio di un noto botanico. A parte Lothlorien e il pianeta Mongo, di cui parlerò alla fine, mi vengono subito in mente alcuni validi esempi presi dalla fantascienza.

“Le case di Iszm” (The Houses of Iszm, 1954) di Jack Vance parte da una premessa molto brillante: ricavare dalle piante case complete, pronte per essere abitate. Gli Iszici sono grandi esperti di manipolazioni genetiche e biologia botanica, per cui hanno sviluppato una tecnologia brevettata, che li rende ricchi tramite il commercio galattico. Dai loro semi possono sorgere intere città: si può immaginare che cosa darebbero gli architetti, gli urbanisti, i pianificatori, gli uomini politici per avere delle case che si seminano, che nascono e crescono come una pianta qualsiasi. Per questo le straordinarie case di Iszm sono oggetto di una guerra segreta e di azioni di spionaggio. Molti stranieri vengono su Iszm con un unico scopo: rubare una casa femmina. Viene subito in mente il furto dei bachi da seta, compiuto a danni dei cinesi da parte dei missionari inviati nel Catai dall'Impero di Bisanzio.

“Terra di mezzo” (Midworld, 1975) è un romanzo di fantascienza di Alan Dean Foster che si svolge in un pianeta senza nome, occupato da una giungla composta di alberi dalle proporzioni colossali. Si tratta dell'ampliamento e ammodernamento di una vecchia idea di James Blish, che raccontava di una civiltà arboricola in **“The thing in the attic”**, racconto del 1954, poi incluso nel ciclo **“Il seme tra le stelle”** (The seedling stars, 1956). In ragione dei diversi livelli di altezza, questo mondo ha grande varietà di flora e fauna, che formano differenti habitat. Gli esseri umani che si trovano nel Midworld sono discendenti da un antico naufragio spaziale e occupano il terzo livello, dove hanno costruito i loro villaggi e dove si muovono su strade di rami e liane; restano lontani tanto dalla palude buia della superficie del pianeta, popolata di mostri che non vedono mai la luce, quanto dal cielo aperto dove volano creature altrettanto pericolose. I naufraghi con il tempo hanno perso gran parte della tecnologia e delle conoscenze scientifiche originarie, ma si sono adattati in modo perfetto all'ambiente circostante. Fino a che non arriva dalla Terra una spedizione intenzionata a depredare la foresta delle sue ricchezze: **“Rubereste il profumo di un fiore”** commenta uno degli abitanti.

CITTÀ IPERTROFICHE

In *“Prima Fondazione”*, noto anche come *“Cronache della Galassia”* (Foundation, 1951) e nei suoi seguiti, Isaac Asimov aveva immaginato la capitale imperiale Trantor in questo modo: un pianeta situato in prossimità del centro galattico, interamente ricoperto da un'unica enorme megalopoli. Duecento milioni di chilometri quadrati di terra ricoperta dal metallo, da cui partono verso l'alto gli edifici; unica eccezione i giardini imperiali situati nel palazzo dell'imperatore. Vi si trovano la residenza dell'Imperatore e gli organi di controllo amministrativo dell'Impero. Una struttura così gigantesca è giustificata dal fatto che, al momento del suo apogeo, l'impero comprende oltre venticinque milioni di mondi abitati. La maggior parte della popolazione della Galassia (circa i tre quarti) risiede nella parte centrale della Spirale, dove le stelle sono più vicine tra loro e in maggior numero. Questa immagine ha ovviamente colpito i lettori ed è stata fonte d'ispirazione per molti illustratori. Nella saga cinematografica di Star Wars, la capitale imperiale si trova sul pianeta Coruscant. Grazie agli effetti speciali di oggi, nei film della serie si può vedere una bella ricostruzione di una seduta del senato imperiale e soprattutto una veduta tridimensionale della superficie del pianeta, tutta letteralmente ricoperta di edifici. È un dovuto omaggio alla creazione di Asimov, ovviamente. Più avanti vedremo altre megalopoli, ma su scala un po' più piccola.

CITTÀ “VIVE”

Nel romanzo *“Il rock della città vivente”* (City come a-walkin' -1980) lo scrittore John Shirley, grande appassionato di musica heavy metal, si è inventato un modo per far sì che le città siano davvero dotate di un'anima e si comportino come esseri viventi. Il Marco Polo di Calvino, dunque, aveva ragione a voler vedere ciò che in una città non è visibile. Shirley si spinge un passo più in là, immaginando una sorta di Genius Loci che incarna una moderna metropoli. In un futuro prossimo San Francisco, come le altre città, è un'entità viva, specialmente di notte; la sua circolazione sanguigna sono le tubazioni dell'acqua e del gas, la sua rete neuronale è rappresentata dalle linee telefoniche ed elettriche, i suoi organi di senso sono telecamere, semafori e altri sensori. Ma la sua forza è messa in crisi dallo sviluppo del *Tif*, il “Trasferimento istantaneo di fondi”. Oggi i trasferimenti di denaro virtuale, i bitcoin, i pagamenti elettronici sono accettati come parte della vita quotidiana, ma nel 1980 erano ancora fantascienza del genere cyberpunk. Shirley ne intuisce i limiti e suggerisce che la progressiva introduzione obbligatoria di sistemi di pagamento elettronico stia snaturando la natura delle città, delocalizzando le attività, rendendo

inutili le grandi aggregazioni di persone e svilendo il ruolo sociale delle metropoli. È una visione profetica che si sta avvicinando sempre di più alla realtà, dopo quarant'anni.

Tale tecnologia è controllata dalla mafia e San Francisco decide di difendersi spazzando via la malavita organizzata, che ne amministra illecitamente i proventi. Così un giorno San Francisco smette di essere un fantasma incorporeo e si materializza in forma umana. Tramite un terminale di PC assume l'aspetto di un avatar e si rivela a Stu, il proprietario di un famoso club, l'*Amnesia*, diventato l'ultimo baluardo contro il TIF *Amnesia* è uno degli ultimi esercizi ad accettare ancora il contante e il suo proprietario è attivo nei movimenti che si oppongono al denaro elettronico. San Francisco convince Stu, che ha grossi problemi con la malavita per essersi opposto in tutti i modi alla valuta elettronica, a collaborare con lei e lo guida in alcune cruente azioni contro la mafia. Questa guerra della città contro la mafia si rivela molto violenta: non tutto il bene sta da una parte e non tutto il male dall'altra. Durante le sue trasferte in altre città, tuttavia, Stu viene in contatto con le personificazioni delle altre metropoli che lo mettono in guardia contro San Francisco, secondo loro affetta da malattia mentale, ma lo tranquillizzano asserendo che tra breve la mafia sarà estirpata. In effetti, mentre Stu dorme, la Città interviene su di lui. L'uomo si risveglia smaterializzato; la sua anima fluttua lontano dal corpo, mentre il corpo stesso diventa un cyborg manovrato da San Francisco, che elimina tutti i membri della Mafia. Stu continuerà a vivere come corpo astrale, disincarnato come la città stessa.

“Fantasma di fumo” (Smoke ghost, 1941) di Fritz Leiber è forse uno dei primi racconti a ipotizzare che una città sia un essere vivente e che il suo “genius loci” possa manifestarsi ad alcuni suoi abitanti. *“Parlo dei fantasmi di oggi, con la fuliggine delle fabbriche sul viso e il martellare delle macchine nell'animo ... Provi a immaginarselo. Un viso fumoso, caratterizzato dall'ansia famelica del disoccupato, dall'irrequietezza nevrotica delle persone inutili, dalla tensione nervosa degli operai metropolitani con la pressione alta, dal risentimento degli scontenti che scioperano, dall'opportunismo incallito del crumiro, dal lamento aggressivo del mendicante e dal terrore represso dei civili bombardati e da altre mille forme di emozioni distorte ...”* Uscito più di ottant'anni fa, il racconto pare scritto adesso. Leiber trasferisce nell'aria inquinata e nella notte urbana qualcosa di malevolo che ormai non può più limitarsi a vecchie dimore vittoriane, ma infesta le persone di oggi e le loro moderne abitazioni. Le convinzioni di Leiber a proposito dell'alienazione prodotta dalle città lo hanno

indotto a riprendere il racconto e ad ampliarlo nel romanzo *“Nostra signora delle tenebre”* (Our lady of Darkness, 1977) nel quale è l’intera città di San Francisco a materializzarsi in un fantasma malefico: *“... sulla cima di Corona Heights, la solitaria ed erta collinetta che si leva proprio nel cuore di San Francisco, c’è una strana figura dal colorito brunastro che si agita e si muove in maniera sinistra, come se fosse impegnata in qualche misterioso rituale ...”* Leiber immagina anche una nuova branca dell’occultismo, chiamata a studiare questo fenomeno, che battezza *“megalogopolimanzia”*.

“Il guaito dei cani frustati” (The whimper of whipped dogs, 1973) è stato scritto da Harlan Ellison, il quale ha realizzato una sorta di aggiornamento del fantasma di fumo, un upgrade fatto di più violenza e più sesso, a testimonianza del cambiamento profondo che le città americane a lungo andare hanno prodotto sui loro abitanti. Il dio malevolo che pretende sacrifici si manifesta così: *“... occhi primordiali ardenti, pieni di un’antichità abissale ma spaventosamente luminosi e ansiosi come gli occhi di un bambino; occhi pieni di profondità tombali, antiche e nuove, colmi di baratri, ardenti, giganti e profondi come un abisso, che la tengono, costringendola. Il gioco d’ombre era messo in scena non solo per gli inquilini alle loro finestre, che osservavano e si nutrivano della scena ... zampe enormi con artigli e forme che nessun animale che aveva mai visto aveva mai posseduto, e il ladro, nero, povero, terrorizzato, piagnucolante come un cane frustato, fu spogliato della sua carne ...”* Ma è sempre lo stesso spirito descritto da Leiber, che si è incattivito e ingigantito per come è stato nutrito dagli abitanti della città.

CITTÀ AUTOMATICHE & CITTÀ A OROLOGERIA

“Cybernia” (idem, 1972) del giallista Lou Cameron. Dalla quarta di copertina: *“Cybernia è una città satellite, a distanza pendolare da New York. È anche una città modello, studiata e programmata nei minimi particolari da un gruppo di scienziati entusiasti e lungimiranti. È anche una città molto privata, cintata da una rete ad alta tensione. È infine una città comodissima, perché tutti i servizi sono completamente automatizzati e fanno capo a un cervello elettronico sistemato nei sotterranei del municipio. Quando questa mente infallibile comincia a sbagliarsi, Ross Mac Lean, un tecnico elettronico, viene invitato a passare qualche giorno a Cybernia, tanto per dare un’occhiata. Sembra una piacevole vacanza fino a quando gli sbagli del*

computer non cominciano a diventare piuttosto pericolosi e piuttosto personali, come se avessero uno scopo preciso, una intenzione malevola, un misterioso piano omicida. C'è qualcuno che controlla la macchina? O la macchina è ormai sfuggita di mano ai suoi controllori?" [F & L] Questa idea dell'automazione totale è stato molto imitata e molto discussa.

“Servocittà” (*Dumb Waiter*, 1952) di Walter M. Miller jr. fu incluso da Sergio Solmi e Carlo Fruttero nel 1959 in **“Le Meraviglie del possibile - Antologia della fantascienza”**. Il *Dumb Waiter* di Miller (nel gergo italiano sarebbe “servo sciocco”) si occupa dei sistemi automatizzati di una città. Questa è stata evacuata a causa della guerra nucleare ma il sistema di controllo robotico, anche senza uomini, continua con i suoi agenti meccanici a pattugliare le strade, difendere i negozi eccetera. In sintesi, una centrale robotica amministra una città fantasma. Un gruppo di sopravvissuti decide di entrare in città e mettere fuori uso la centrale per depredare gli edifici, sopravvissuti all'olocausto nucleare. Ma il protagonista non è d'accordo: dalla casa del sindaco riesce a mettersi in comunicazione diretta con l'Intelligenza Artificiale e a dare nuove disposizioni, in modo da salvare la centrale e permettere poi la ricostruzione della città.

“Servocittà” (*Silicon dagger*, anno 2000): la somiglianza del titolo italiano con quello del racconto precedente è una inutile omonimia, dovuta alla scarsa fantasia dei traduttori e redattori di Urania. È uno degli esempi più recenti, dovuto a Jack Williamson, che ci ha lasciato un romanzo molto vicino al concetto di Cybernia. Il *silicon dagger* (cioè lo scudo di silicio) viene eretto grazie a una nuova tecnologia in una piccola città del Kentucky, come barriera perfetta tra la purezza dei “nuovi americani” e il mondo esterno sempre più caotico. Ma poi iniziano i delitti ...

“La città premurosa” (*Street of Dream, Feet of Clay*, 1968) racconto di Robert Sheckley. Qui l'automazione funziona perfettamente, a differenza dei romanzi precedenti. Ma questa città robotizzata è così premurosa e insistente da risultare soffocante, costringendo gli abitanti ad allontanarsi infastiditi. Prima di mettervi a sorridere, pensate agli odierni navigatori satellitari nelle auto o agli assistenti vocali tipo “Alexa”...

Ci sono poi racconti che descrivono una società completamente irreggimentata, dove tutto è regolato dal trascorrere del tempo. Sono principalmente due.

“*«Pentiti Arlecchino!» disse l'uomo del tic-tac*” (Repent, Halequin! said the Tik Tok man, 1965) è un racconto di fantascienza di Harlan Ellison pubblicato per la prima volta dalla rivista Galaxy. Si tratta di una storia satirica e distopica, che viene introdotta con citazioni dal classico lavoro di Henry David Thoreau sulla disobbedienza civile, deridendo gli eccessi e le assurdità dell'irreggimentazione e condannando apertamente come nel saggio le scelte del governo, rappresentate dall'Uomo del Tic-Tac e da un popolo ormai completamente assoggettato. Ed è un presagio, una profezia che se gli eventi continueranno nel futuro come si sono verificati nel presente, *Homo sapiens* diventerà *Homo automatus*. L'opera di Ellison illustra una società futura governata dal tempo, nella quale l'uomo è diventato così ossessionato dalla puntualità, che se non si possiede questa qualità, si può essere puniti con la morte. Viene in mente, oltre a Thoreau, Erasmo da Rotterdam e il suo elogio della follia: la scelta del costume del protagonista sembra ispirata ai classici nemici di Batman come Penguin, Joker e Harley Quinn. Hanno la mente governata dalla insania mentale e dall'anticonformismo e combattono compiendo atroci scherzi.

Coloro che si sforzano di salvare il mondo dalla decadenza diventano nemici proprio perché sono anticonformisti ed Ellison utilizza un linguaggio ricco d'immagini per mostrarci la ribellione d'un uomo di nome Everett. C. Marm, che sceglie di vestirsi da Arlecchino. I suoi gesti sono burle che rasentano la follia ed è il loro essere senza senso ad avere un effetto così dirompente. Alla richiesta di pentimento dall'Uomo del Tic-Tac, Arlecchino sogghigna sfidandone l'autorità. L'Uomo del Tic-Tac però decide di non fermare il cuore dell'Arlecchino, evitando di farne un martire, e sceglie invece di mandarlo in un luogo chiamato Coventry, dove viene convertito in un modo simile a come viene convertito Winston Smith nel finale di “*1984*” di George Orwell. L'Arlecchino a cui è stato fatto il lavaggio del cervello riappare in pubblico e annuncia di aver sbagliato e che è sempre bello essere puntuali. Alla fine, come sberleffo finale, uno dei subordinati dell'Uomo del Tic-Tac gli riferisce che è in ritardo di tre minuti sul programma.

“*Chronopolis*” è invece un racconto distopico dello scrittore britannico J. G. Ballard, pubblicato per la prima volta nel 1960, dal contenuto esattamente contrario. La storia inizia con un uomo in prigione e racconta la sua fascinazione per il concetto di tempo, in un mondo dove gli orologi sono stati proibiti e sono regolati dalla Polizia del Tempo. Nella città futura di “*Chronopolis*” la società infatti ha messo al bando la

gestione del tempo. Chiuso in una cella di detenzione, Conrad Newman sta aspettando il processo per crimini ancora da specificare (come Josef K. nel “**Processo**” di Kafka). Nel frattempo è ossessionato dall'idea di trasformare la finestra della sua cella, che si affaccia a sud, in un orologio solare in modo da poter tenere il tempo con precisione, in una città dove tutti gli altri non si preoccupano di quando accadono le cose. Gradualmente apprendiamo che questa società opera senza un orario e che gli orologi sono illegali. Sono permessi, ironicamente, solo i timer, che le persone usano per cuocere le uova, cronometrare una lezione scolastica o per sapere quanto tempo dovrebbero dormire. Ma sono vietati gli orologi, che impongono programmi alle attività della vita, e c'è la Polizia del Tempo che provvede a far rispettare questa regola. Non saprei dire se questo nuovo mondo che ha descritto Ballard è migliore o peggiore di quello descritto in precedenza, ma Conrad Newman è un ribelle dello stesso tipo. Il suo mondo è l'opposto di “**Pentiti Arlecchino!**” di Harlan Ellison, così come Conrad Newman è l'opposto polare di Everett C. Marm. Ma entrambi incarnano l'ideale americano dell'uomo libero e indipendente, quello descritto da H. D. Thoreau in “**Walden**”.

CITTÀ MANICOMIO

“**Super-Cannes**” (2000) è un romanzo di J. G. Ballard, ispiratogli dalle città satellite per super - ricchi costruite sulla Costa Azzurra. Infatti qualcosa di simile esiste già ed è la città satellite di Sophia – Anthipolis, costruita sulle colline sopra Cannes. Secondo l'autore, in una Provenza del prossimo futuro sempre più tecnologica sorgerà Eden-Olympia, un complesso residenziale in Costa Azzurra tra Cannes e Saint- Tropez, per ospitare i dirigenti delle più potenti multinazionali. Qui i sogni idilliaci possono trasformarsi negli incubi peggiori. Scrive Ballard: «*La prima persona che incontrai a Eden-Olympia fu uno psichiatra, e forse il fatto che sia stato proprio uno specialista in malattie mentali a farmi da guida in questa 'città intelligente' sulle colline sopra Cannes non fu affatto un caso. Adesso mi rendo conto che sui palazzi di uffici del parco tecnologico incombeva una specie di follia, come uno stato di guerra non dichiarata. Certo è che per la maggior parte di noi il dottor Wilder Penrose si rivelò un Prospero, lo psicopompo capace di portare i nostri sogni più tenebrosi alla luce del giorno.*» Presto la follia si scatena, con fiumi di droga e omicidi di massa. Una satira potente su quanto le moderne città possano condurre all'alienazione.

“Gli Amaranto” (To Live Forever, 1956) è un importante romanzo di fantascienza di Jack Vance. Anche qui la follia e l’assurdo regnano sovrani. In un futuro imprecisato il mondo, a causa dell’incontrollabile crescita della popolazione, è stato colpito dalla Grande Carestia ed ha attraversato un periodo di conflitti a livello globale, noto come il Caos Maltusiano, che ha ridotto di tre quarti l’umanità e fatto sprofondare l'intero pianeta nella barbarie. Tre secoli più tardi sopravvive una delle rare roccaforti della civiltà, la Metropoli di Clarges, dove è stato istituito un sistema sociale che ha garantito pace e stabilità durevoli: un sistema che a noi può sembrare pura follia ma che funziona egregiamente. Tutto è basato su un processo di ascesa sociale individuale, il cui obiettivo finale è addirittura l'immortalità. Alla nascita si può scegliere di non farsi registrare dal sistema gestito dall'enorme macchina di controllo, una Intelligenza Artificiale chiamata Attuario, e condurre una vita da “gaia allodola”, cioè una vita naturale, la cui durata media è di 82 anni. Oppure ci si può iscrivere nella tribù base, la Famiglia, e cominciare una scalata sociale per meriti professionali attraverso i livelli successivi; ognuno di questi è distinto mediante un colore dell’abbigliamento e permette di guadagnare ulteriori dieci di vita, fino a raggiungere il quinto e ultimo livello. Se si raggiunge la condizione Amaranto si conquista il diritto alla vita eterna. Ma per evitare i pericoli del sovrappopolamento e mantenere la popolazione stabilmente intorno ai 20-25 milioni di abitanti (fra cui un Amaranto ogni duemila individui), i Sicari di Stato si occupano di eliminare chi raggiunge il limite di età concesso dal proprio status sociale. Benché questo sistema abbia sostanzialmente funzionato per tre secoli, la costante tensione di un'esistenza completamente dedicata alla lotta per l'ascesa e la sotterranea ossessione per la morte sono causa di un numero crescente di esaurimenti nervosi e malattie mentali (ormai quasi un quarto della popolazione ne è colpito). Chi non è in grado di sostenere una vita così logorante scivola in uno stato di catatonìa, dopo di che viene ricoverato nei cosiddetti “Palliatori” e poi soppresso. A Clarges la morte è la peggiore delle oscenità; nominarla è segno di pessimo gusto. Non si parla mai di morire perché, fino al momento in cui i Sicari vengono a bussare all’uscio di casa, tutti sperano di spuntarla, di raggiungere una tribù superiore e ottenere così un bonus di altri anni di vita, fino a raggiungere la condizione semidivina di Amaranto. L’unico sfogo per gli abitanti della metropoli di Clarges è Carnevale, una sorta di multiforme parco divertimenti, una Disneyland per adulti dov'è possibile dimenticare la tensione quotidiana e concedersi ogni libertà e stravaganza. I romanzi di fantascienza e fantasy di Vance possono facilmente indurre un lettore a considerarli solo space opera, ma hanno sempre un sottofondo satirico e sono ispirati alla narrativa filosofica

dell'Illuminismo. Molti fantascientisti, in effetti, sono dei pronipoti di Jonathan Swift. Vance gioca molto sull'esotismo e sull'aspetto pittorico dei paesaggi, ma sotto traccia ironizza sull'intolleranza e sull'arrivismo esasperato della società americana.

“Oltre la follia” (Beyond Bedlam, 1951) di Wyman Guin è un piccolo capolavoro della SF anni Cinquanta, purtroppo poco conosciuto. Il suo autore aveva un lavoro diurno rispettabile, che non gli permetteva di scrivere narrativa in modo prolifico; più specificamente era un farmacologo e un dirigente pubblicitario farmaceutico, quindi sapeva parecchie cose sulle ultime novità in medicina psichiatrica. Nel romanzo breve ci spostiamo avanti nel tempo fino al XXIX secolo. La civiltà è avanzata, le città si sono ingrandite, ma soprattutto alcune cose sono... diverse. Nel 2023 il critico inglese Brian Collins riassume l'opera in questo modo: *“Certo, abbiamo la tecnologia futuristica che ci si aspetterebbe nella fantascienza di un tempo riguardante il futuro, ma la tecnologia non è il fulcro della storia. No, le persone sono cambiate in modo molto più radicale rispetto alla tecnologia ... la protagonista Mary Walden è solo mezza persona, o meglio è un'intera persona, ma usa il corpo in cui si trova solo la metà del tempo. Condivide il suo corpo con una ragazzina sporca di nome Susan Shorrs, di cui Mary non sa nulla se non che lascia il corpo condiviso con Mary in pessime condizioni ogni volta che avviene il “cambio”. Il problema è che Mary è schizofrenica, ma in realtà non è un problema perché lo sono anche tutti gli altri. La schizofrenia, una malattia mentale che era molto disapprovata dagli antichi (cioè noi gente di oggi), divenne più accettabile nel XX secolo, una volta che iniziarono a diffondersi i farmaci psichiatrici. I farmaci funzionavano così bene che gli antichi dovettero liberare milioni di persone schizofreniche dalle sbarre dei manicomi. Quella fu la Grande Emancipazione degli anni '90. Dopo diverse generazioni, gli schizofrenici erano talmente radicati nella società normale che iniziarono realmente a superare i non - schizofrenici nella riproduzione.”* Novecento anni dopo abbiamo una società dove tutti sono degli schizofrenici funzionanti. La persona considerata “normale” è ora un corpo che ospita due personalità totalmente separate e autonome: abitano nella stessa città ma non s'incontrano mai (ovviamente). Invece sono quei pochi che non hanno la mente divisa in due (questo è il significato greco di schizo-frenia) ad essere diventati degli emarginati, dei paria della società. Forse solo Ballard avrebbe saputo immaginare un intero mondo trasformato così, travolto dall'alienazione prodotta dal progresso tecnologico. Ma i racconti di Ballard sono arrivati una dozzina di anni più tardi.

CITTÀ PARALLELE

Nello *steampunk* e nella narrativa fantasy di ambientazione urbana, è spesso presente una Londra “parallela”, ferma all’epoca vittoriana. Viene usata dagli scrittori come paradigma di ciò che si è sviluppato in quella capitale nel diciannovesimo secolo, coinvolgendo poi tutto l’Occidente: l’industrializzazione, lo sfruttamento della mano d’opera (inclusi donne e bambini), l’imperialismo, il colonialismo, la distruzione dell’ambiente, ma anche le grandi scoperte e invenzioni nel campo delle scienze e della medicina, le prime riforme sociali, le grandi vie di comunicazione ferroviaria e navale grazie alle macchine a vapore, e così via. Qui hanno ambientato le loro trame gli scrittori della proto-fantascienza, a cominciare da Herbert George Wells e Arthur Conan Doyle. Londra è, nelle parole di Michael Moorcock, “*la Gerusalemme profana dei nostri tempi*”. È la città di Ebenezer Scrooge e di Uriah Heep, di David Copperfield e degli orfanotrofi come quello in cui viveva Oliver Twist. Ma è anche il luogo d’azione di Sherlock Holmes e del professor Challenger, di Jekyll e Hyde, di Dracula, di Moriarty e di Jack lo Squartatore. La tentazione di ambientare nuove storie in quella Londra, magari riscrivendo alcuni parametri, è fortissima. Un breve elenco dovrebbe includere il ciclo di “*Owen Bastable*” di Michael Moorcock, “*Homunculus*” (1986) e “*La macchina di Lord Kelvin*” (Lord Kelvin’s Machine, 1992) di James P. Blaylock, “*Perdido Street Station*” (2000) e il ciclo di storie di China Mieville sulla città di New Crobuzon, “*La notte dei Morlock*” (Morlock Night, 1979) di K. W. Jeter, “*A.D. Anno Dracula*” (1992) di Kim Newman, “*La macchina della realtà*” (The difference engine, 1990) di W. Gibson e B. Sterling, “*La macchina dello spazio*” (The space machine, 1976) di Chis Priest, un autore di cui dovremo riparlare.

Il più originale e, in un certo senso, il più vicino alle idee di Calvino è Michael Moorcock nel suo romanzo “*Madre Londra*” (Mother London, 1988). Qui troviamo tre voci narranti che si alternano, descrivendo gli aspetti più profondi e invisibili della metropoli. I tre londinesi sono pazienti della stessa clinica per disturbi mentali, anche se non sono veramente insani di mente. Hanno in comune una storia: sono vittime del Blitz, il grande bombardamento aereo di Londra operato dai tedeschi nel 1941. Questi tre eccentrici personaggi sono in grado di sentire le voci di Londra. Josef Kiss è un vecchio gentiluomo ancora in piena forma, conoscitore di ogni pietra e ogni pub, ex telepatico di professione nei locali notturni, braccato da sirene che soltanto lui può vedere. Mary Gasalee è stata in coma per quindici anni, sognando una Londra magica popolata di celebrità, e ne è uscita miracolosamente intatta ed eternamente giovane.

David Mummary è uno scrittore cresciuto a fumetti e avventure fantastiche, e redige la storia dimenticata della città visitandone gli angoli più oscuri. Dopo la fine della seconda guerra mondiale e i traumatici giorni dei bombardamenti che hanno lasciato ferite dolorose nel tessuto urbano, i tre amici s'incontrano regolarmente in una clinica per le malattie mentali. Nessuno di loro è veramente pazzo, ma hanno scoperto in sé lo strano potere di leggere i pensieri della città e della sua gente. Forse sono solo troppo sensibili al fascino di Londra, alle miriadi di storie che le appartengono. Attraverso quarant'anni di storia contemporanea, dal conflitto mondiale sino agli anni Ottanta della Thatcher, Moorcock raffigura una magnifica galleria di personaggi e di storie, disegnando la mappa dello spazio e del tempo londinese e cantando la metropoli e l'umanità che la abita.

CITTÀ SOTTERRANEE

Un aspetto peculiare della science fiction è quello legato alla descrizione di metropoli sotterranee, cresciute nel sottosuolo per sfuggire ai disastri della superficie. Bisogna ricordarne almeno tre.

Il primo romanzo è "*Abissi d'acciaio*" (The caves of steel, 1953) di Isaac Asimov, sicuramente il più famoso. La New York del futuro è irriconoscibile: un'immensa metropoli sotterranea, che non viene mai a contatto con l'aria e nella quale brulicano milioni di persone. In questa megalopoli i robot sottraggono i posti di lavoro agli uomini a un ritmo sempre più preoccupante. La popolazione vede gli automi con diffidenza e ne limita l'uso all'esterno delle Città per i lavori nei campi. Asimov era un claustrofilo che amava pochissimo gli spostamenti e gli spazi aperti: forse per questo ha immaginato le Città future come una estensione delle odierne metropolitane: strade semoventi attraversano la Città da un capo all'altro arrivando alle mense pubbliche, ai bagni comuni e ai luoghi di lavoro, in modo tale che gli abitanti non escono più nel mondo esterno ma rimangono sempre all'interno dei suoi abissi d'acciaio. Sopra le loro teste cupole d'acciaio ricoprono le città per proteggerle dall'inquinamento e dalla radioattività. Ma c'è un motivo preciso per questo: la superficie del nostro pianeta è stata resa inabitabile dalla radioattività. In conseguenza di una guerra atomica, di notte il cielo non è più buio bensì illuminato dall'azzurro delle radiazioni attiniche. L'umanità è entrata nei rifugi antiatomici e non ha più potuto uscirne. Attenzione alla data di pubblicazione: il 1953 è uno degli anni peggiori della Guerra Fredda. Negli Stati Uniti si muoveva la Commissione d'Inchiesta per le Attività Anti - americane del senatore McCarthy, mentre in Unione Sovietica c'era ancora Stalin, anche se era destinato a morire proprio in quell'anno.

Sempre nel 1953 Julius e Ethel Rosenberg vennero condannati a morte per aver passato ai russi segreti nucleari, sebbene non fossero colpevoli. Molti americani sentivano la guerra totale ormai prossima e si costruivano sotto casa i rifugi, con pareti blindate per resistere ai bombardamenti nucleari, filtri per l'aria e l'acqua, rivestimenti anti radiazioni, grandi scorte di viveri e così via. Anche il suo collega scrittore di SF Robert Heinlein se ne era costruito uno: allora nessuna persona comune poteva sapere quanto fossero inutili.

“La penultima verità” (The Penultimate truth) il romanzo di Philip K. Dick, è uscito nel 1964, solo due anni dopo la crisi dei missili a Cuba. Il boom della costruzione di rifugi antiatomici è infatti proseguito per parecchi anni, dato che il mondo, sebbene il maccartismo e la caccia alle streghe siano stati messi da parte, ha deciso di continuare sulla stessa strada. Anche oggi, mentre soffiano nuovamente venti di guerra, se ne costruiscono e se ne vendono parecchi. Guarda caso la prima versione della stessa storia, un racconto intitolato **“I difensori della Terra”** (The defenders), era uscita proprio nel 1953. La situazione di partenza è la stessa di Asimov: gli uomini si sono dovuti nascondere sottoterra, per sfuggire alle radiazioni dei bombardamenti atomici, e hanno dovuto scavare gallerie sempre più profonde. Ogni tanto mandano in superficie dei robot, resi pesantissimi dalle spesse schermature in piombo (e per questo chiamati “plumbei”). Purtroppo i robot riportano solo brutte notizie: la radioattività delle bombe al cobalto è destinata a durare migliaia di anni. Ma le cose non stanno proprio così. I robot da tempo mentono agli uomini per proteggerli, allo scopo di evitare che si autodistruggano nuovamente. Che cosa ci sarà davvero in superficie? Nei romanzi di Dick tutto è incerto, provvisorio, e dopo una verità ne spunta subito un'altra che contraddice la prima. Come ha detto una volta lo stesso Dick: *“se vi pare che questo mondo sia brutto, dovrete vederne qualcuno degli altri”*.

“Universo senza luce” (Dark Universe, 1961) di Daniel F. Galouye, scritto anch'esso proprio a ridosso della crisi di Cuba, è assai meno noto, ma per me eccezionale. In questo caso, come nei due precedenti, gli uomini si sono rifugiati nel sottosuolo per sfuggire alle bombe atomiche e non sono più potuti uscire. Però questa volta le risorse accumulate nei rifugi si sono esaurite e così l'energia elettrica. Tutti sono rimasti al buio e, generazione dopo generazione, hanno dovuto adattarsi alla nuova situazione. Col tempo la luce è diventata una leggenda, poi un mito, un qualcosa di mistico che nessuno sa descrivere. Gli esseri umani si muovono come

ciechi, orientandosi con il tatto e con il riverbero dei suoni nelle gallerie, sempre con il timore che da qualche caverna sbuchino dei mostri, creati dalle mutazioni dovute alle radiazioni. Ma un giorno qualcuno torna alla propria comunità dicendo di aver visto la mitica Luce, rischiando di essere processato come eretico. La metafora è evidente: il buio dei sotterranei descritti nel romanzo non è solo l'assenza di luce, ma anche la rinuncia dell'uomo all'uso della ragione.

Il romanzo “*Nessun dove*” (NeverWhere, 1996) di Neil Gaiman, scrittore del fantastico piuttosto noto anche al di fuori della cerchia degli appassionati, ha un titolo che è volutamente il capovolgimento di Neverland, il paese di Peter Pan che si trova in alto, fra le stelle. Si basa sull'idea che le gallerie e le stazioni della metropolitana, nelle grandi città, siano in comunicazione con un mondo sconosciuto che sta sotto i nostri piedi. Il protagonista Richard Mayhew è un giovane uomo d'affari della City di Londra, che finisce quasi per caso nell'altra città, quella sotterranea, nel tentativo di salvare una strana ragazza in pericolo. Seguendola, viene trascinato in un mondo surreale e bizzarro, dove può capitare di imbattersi in un angelo caduto che vive circondato da candele accese, in grossi ratti intelligenti e in un uomo che è il loro signore e padrone; e poi man mano incontriamo uomini che vivono nelle fogne, la Bestia che vive nel Labirinto, un ponte sotterraneo che conduce a un altro mondo ancora più profondo e più buio... Qui c'è un compendio di tutta una letteratura che potremmo definire underground (nel senso di sottosuolo), che mescola sapientemente Lewis Carroll e James M. Barrie, William Morris e Bulwer-Lytton, con qualche tocco di Dante e del Paradiso Perduto di Milton. Gaiman punta a una ridefinizione moderna dell'Inferno e la collega all'esistenza delle odierne metropoli.

CITTÀ SOTTO CUPOLA

Il concetto di una città chiusa sotto una cupola trasparente, che la tenga isolata dall'esterno è molto diffuso nella fantascienza. Quasi sempre il motivo di questo tipo di costruzione è dovuto alla necessità di sfuggire ai pericoli del mondo esterno: radiazioni atomiche dopo una guerra totale, epidemie inarrestabili, cambiamenti climatici estremi, bande di predoni di un mondo ricaduto nella barbarie. Se da un lato la cupola rappresenta un trionfo della scienza e della tecnica, dall'altro testimonia il fallimento dell'attuale modello di progresso, viste le brutture che si sono volute tenere all'esterno. Viene subito alla mente il concetto della “torre d'avorio”, un'immagine nata dalla Bibbia nel Cantico dei Cantici, che ha ispirato il significato moderno. Come una torre d'avorio, una cupola geodetica descrive uno spazio

metafisico di solitudine disconnesso dalla realtà esterna, dove risiedono artisti, pensatori idealisti e scienziati. È almeno dal XIX secolo che l'immagine della torre eburnea viene usata per indicare un mondo dove gli intellettuali si rinchiudono in attività slegate dagli affari pratici della vita, sebbene qualcosa di simile sia già presente in testi più antichi, come l'isola di Laputa nel già ricordato **“Viaggi di Gulliver”**. Nella fantascienza, se da un lato diventa così un punto di osservazione privilegiato, da cui gli intellettuali lanciano allarmi e segnalano i pericoli, dall'altro è una scelta elitaria, una disconnessione volontaria dal mondo.

“La città e le stelle” (The city and the stars, 1956) è un romanzo di fantascienza di Arthur C. Clarke. È la più fantasiosa e nello stesso tempo la più poetica opera di Clarke. In un futuro lontano un miliardo di anni, dopo un'invasione aliena ormai persa nel passato, quel che rimane della popolazione terrestre si è rinchiusa volontariamente a Diaspar. In questa città tecnologica, governata da macchine sofisticatissime, ogni aspetto dell'esistenza è controllato da un computer in grado di ricreare infinitamente la materia, così che nulla realmente invecchia o si deteriora, perché nell'attimo stesso in cui questo avviene la sostanza delle cose viene ricombinata. Gli esseri umani non nascono né muoiono, ma affidano le loro esperienze al computer, che ricrea periodicamente i loro corpi e dà forma ad ambienti e situazioni. Tutto l'ambiente è fondamentalmente virtuale, alterato da proiezioni olografiche gestita da una Intelligenza Artificiale. Anche qui, come in Vance o Ballard, ricorrono le contrapposizioni tra individuo e ordine sociale, tra tecnologia e spiritualità. In più c'è la concezione di una evoluzione dell'umanità tra un miliardo di anni, con immagini avvincenti e visioni immense. Il testo è così suggestivo da aver ispirato nel 1973 una versione cinematografica esteticamente molto affascinante, per quanto non del tutto fedele al romanzo: si tratta di **“Zardoz”** di John Boorman.

“Non mordere il sole” (Don't Bite the Sun, 1976) è un romanzo di Tanith Lee, ambientato in un mondo utopico ispirato al classico di Clarke. Eppure il suo personaggio principale finisce per rifiutarlo. I cittadini vivono sotto la protezione di una grande cupola e ignorano ciò che c'è al di fuori. Poiché tutto il lavoro è svolto da robot e androidi, ci si aspetta che i cittadini trascorrono la loro intera esistenza (che durerà quanto a lungo vogliono) divertendosi e assaporando esperienze sensoriali, anche se frivole e inutili. La protagonista è prevalentemente femminile (nel senso che qui si può cambiare sesso e aspetto corporeo ogni volta che si vuole). Sentendosi annoiata, va alla ricerca di qualcosa che dia un senso alla sua vita, ma il suo

malcontento finisce per alienarla dalla società. I robot la guardano con sospetto e la temono come una minaccia per la stabilità della società. Alla fine, la nostra eroina (racconta in prima persona e di lei non scopriamo mai il nome) riesce a fuggire dall'ambiente sterile della megalopoli, decisa a creare un nuovo mondo per se stessa. Mutatis mutandis, la sua vicenda personale non è molto diversa da quella di Alvin in **“La città e le stelle”**, ma la differenza tra Lee e Clarke emerge nella diversa visione del mondo, legata al trascorrere degli anni e ai mutamenti della nostra società: come l’attenzione alle differenze di genere e la grande importanza delle manipolazioni genetiche.

“La fuga di Logan” (Logan’s run, 1967) di William F. Nolan e George Clayton Johnson è un altro ammodernamento rispetto al classico di Arthur Clarke. È stato scritto con uno stile ricercato, volutamente simile a quello di Ray Bradbury, poiché entrambi gli autori erano suoi amici e collaboratori. Anche qui alcune migliaia di sopravvissuti a una guerra nucleare globale vivono in una città chiusa sotto una cupola impenetrabile, completamente controllata ed automatizzata da un potentissimo computer. Gli esseri umani che vivono all'interno della città, sono ignari di tutto ciò che esiste all'esterno e conducono un'esistenza pianificata sotto tutti gli aspetti, assistiti da servomeccanismi che permettono loro una vita priva di lavoro tra lussi e divertimenti. Gli individui non sono immortali grazie ai prodigi della scienza medica: al contrario non nascono naturalmente ma vengono periodicamente clonati dal sistema, seguendo alcune varianti genetiche per mantenere una certa diversità. Tutti vengono rigenerati una volta raggiunti i trent'anni secondo un progetto eugenetico, stabilito dalla macchina per evitare che l'equilibrio della città a cupola venga alterato da un eccesso di popolazione. Tutto prosegue senza intoppi fino a che Logan 5 (la cifra indica il numero di volte in cui è stato clonato) si mette a indagare, convinto che questa non sia la verità. Finirà per dover fuggire all'esterno, dove troverà un mondo tornato completamente allo stato naturale.

“Agonia della Terra” (City at the world’s end, 1951) è un famoso romanzo di Edmond Hamilton, nel quale il lettore segue le vicende della piccola città di Middletown, U.S.A, dove sembra scorrere una normale vita di campagna del Mid – West. Ma i cittadini ignorano che il loro laboratorio industriale locale è in realtà il sito di lavoro segreto di un gruppo di fisici atomici, il che lo rende un obiettivo principale caso di guerra. Quando un'atomica di nuova generazione esplode proprio sopra le loro teste, stranamente nessuno muore. In compenso l'aria è ora molto più

fredda, il sole nel cielo è diventato una pallida sfera rossa che non offende più gli occhi, la luna è enorme e le stelle sono visibili nel cielo diurno. Analizzando quelle costellazioni cambiate, gli scienziati della base si rendono conto della verità: la città di Middletown è stata in qualche modo catapultata dalla bomba milioni di anni nel futuro, attraverso una frattura nel continuum spazio-temporale. Il Sole della Terra è diventato una gigante rossa e non scalda più, mentre il nucleo del pianeta si è raffreddato, quindi persino le città a cupola, che venivano riscaldate tramite trivellazioni termiche, sono ormai morte. Per puro caso, la brava gente degli anni Cinquanta si è materializzata vicino a una di queste città, dove ha trovato riparo.

Quando i cittadini di Middletown vengono scoperti, si presentano i loro lontani discendenti con gli alleati alieni, intenzionati ad evacuarli su un altro mondo più adatto alla vita. La situazione precipita in una crisi poiché la popolazione si rifiuta di essere insediata altrove. Uno scienziato alieno avrebbe ideato un metodo per riaccendere il nucleo dei mondi, ma il Governo Galattico non gli permette di provarlo e così si scatena la lotta con i campagnoli americani del passato, che non vogliono lasciare la loro cittadina e si rifiutano di lasciarsi trasferire in una sorta di riserva indiana.

CITTÀ DI PURA ENERGIA

“*Psychon*”, (Lords of the Psychon, 1963) di Danyel F. Galouye descrive la città più improbabile che io abbia mai letto. In compenso è la più legata alla mente e all'anima dei suoi abitanti, seguendo così le riflessioni di Calvino. Galouye era un pensatore originalissimo: non a caso nessun autore ha cercato di copiare l'idea. Il ciclo dello Psychon è un romanzo, ricavato però da alcuni racconti precedenti, che descrive le Città della Forza: enormi prismi, obelischi, cubi, cilindri, romboidi, cupole, piramidi, dai colori abbacinanti e corruschi, apparentemente composti di pura energia. È un'energia di tipo sconosciuto, che può essere influenzata dall'azione di una mente telepatica. Imparando a manipolare questa energia psichica, si può costruire ciò che si vuole, ma le menti che controllano lo Psychon non sono per niente umane: ecco perché queste strutture ricordano un quadro cubista di Braque o di Picasso. Dentro si annidano i Padroni dello Psychon, che nessuno ha mai visto. Venuti da chissà dove, forse dallo spazio profondo o forse da un'altra dimensione, sono intenzionati a liberarsi per sempre degli uomini, così come si sterminano gli insetti nocivi in un giardino. Periodicamente sulla Terra appare contro il cielo una sinistra rete luminescente, e l'umanità superstita si contorce in preda a dolori insopportabili. Ogni anno questa Rete si stringe di più, finché per salvare la Terra

dalla caduta finale rimane soltanto un piccolo gruppo di uomini, i miseri resti dell'Esercito e della Marina degli Stati Uniti.

CITTÀ - LUNA PARK

L'idea di una città costruita con il solo e unico scopo di procurare divertimento ai suoi abitanti ha sicuramente più di un precedente storico – letterario. Possiamo chiamarlo Giardino delle Esperidi come nei miti greci, oppure Bengodi e Cuccagna come nel Decameron, ma il vero capostipite può essere individuato, più modernamente, nel Paese dei Balocchi, la cittadina immaginaria apparsa nel romanzo di Carlo Collodi ***“Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino”*** (1881). *«Lì non vi sono scuole, lì non vi sono maestri, lì non vi sono libri. In quel paese benedetto non si studia mai. Il giovedì non si fa scuola, e ogni settimana è composta di sei giovedì e di una domenica»*. Diversi storici e studiosi dell'opera di Carlo Lorenzini detto Collodi hanno identificato come sua fonte d'ispirazione il Giardino di Tivoli a Firenze. La tipologia dei divertimenti (teatro dei burattini, animazioni, giostre, ecc...) e il biglietto di prezzo ridotto per i ragazzi sono un riferimento al luogo dove lo stesso Collodi da bambino andava a divertirsi. Apparentemente lo scopo di descrivere questo luogo era per l'autore di ammonire ed educare, ma in realtà il Paese dei Balocchi ha un fascino potente che finisce per sedurre il lettore, suscitando il desiderio di trascorrervi almeno un po' di tempo. Il paese è abitato solo da bambini, tutti intenti a giocare tra le strade senza preoccupazione; la scuola e l'educazione non esistono, gli adulti nemmeno; si può mangiare di tutto, senza timore di carie ai denti, mal di pancia, obesità o rimproveri dei genitori; si possono danneggiare impunemente le cose per strada e scrivere sui muri scritte sgrammaticate tipo *“non voglamo più schole”* e *“abbasso Larin Metica”*. Un mondo di felicità, se non fosse per il principale effetto collaterale della vita qui: la *“febbre del somaro”*, che ti colpisce nel sonno e ti trasforma in un animale da soma.

Dopo Collodi sono stati in molti gli scrittori che hanno preso sviluppato le loro variazioni sul tema. Ovviamente il primo da ricordare è Walt Disney, il quale, non contento di aver realizzato un film a cartoni animati su Pinocchio, il suo Paese dei Balocchi lo ha costruito sul serio. Disneyland o Disneyland Park è il primo parco divertimenti aperto dalla Walt Disney Company in California e l'unico inaugurato in vita da Walt Disney in persona. Poi ne sono seguiti altri in Florida, a Parigi e a Tokio. Sono luoghi dove la fantasia diventa realtà: i classici racconti Disney e le leggende di Star Wars (dopo l'acquisto da parte della Disney dei diritti) prendono vita come in

nessun altro luogo. Il sogno di Walt Disney era di creare un luogo dove famiglie e bambini potessero vivere esperienze uniche e magiche e c'è riuscito. Poco importa se tutto è diventato anche un gigantesco business. Ray Bradbury era così entusiasta di questa cosa da proporre seriamente che al suo ideatore venisse conferita una laurea in architettura "*honoris causa*".

Dopo di allora, nella fantascienza è spesso accaduto che parchi di divertimento simili a gigantesche Disneyland del futuro venissero usati come sfondo per delle trame. Carnevale in "*Gli Amaranto*" di Jack Vance e Diaspar in "*La città e le stelle*" di Arthur Clarke sono tra gli esempi già descritti in questo saggio. Ma ce ne sono molti altri.

"*Westworld – il mondo dei Robot*" nasce come film nel 1973 da un'idea del medico – scrittore Michael Crichton, che lo ha scritto e diretto in proprio. Ha avuto così successo da essere poi trasformato in una serie di telefilm e un romanzo: "*Westworld - Dove tutto è concesso*". La storia si svolge negli anni cinquanta del XXI secolo ed è ambientata a Westworld, un parco dei divertimenti di ambientazione western. Non è ovviamente casuale la somiglianza con "*Frontier Land*", uno dei paesaggi ricostruiti a Disneyland. Westworld permette agli ospiti di soddisfare le fantasie più illecite e violente, utilizzando come vittime androidi dall'aspetto umano. Le trasgressioni dei bambini nel Paese dei Balocchi sono poca cosa in confronto a ciò che possono trasgredire gli adulti. Westworld è un mondo in cui ogni appetito umano può essere soddisfatto senza conseguenze: puoi frequentare una ballerina / prostituta in un vecchio saloon, oppure duellare alla pistola con un tipaccio che cadrà sicuramente sotto il tuo tiro. Peccato che gli androidi a un certo punto si ribellino e improvvisamente decidano di uccidere i turisti. Tutti ricordano l'immagine di Yul Brinner (vestito di nero come ne "*I magnifici sette*") con gli occhi dal riflesso metallico (molto prima dell'arrivo di "*Terminator*") che dice al turista «*estrai*» e poi lo uccide a sangue freddo.

In romanzi brevi e racconti come "*Il fantasma del Kansas*" (The phantom of Kansas, 1976) "*Le vittime*" (The Barbie murders, 1978) e "*La spiaggia d'acciaio*" (Steel beach, 1992) John Varley sposta l'ambientazione sulla Luna. Dopo che gli alieni hanno preso il controllo della Terra e hanno cacciato via gli esseri umani, disperdendoli in tutto il sistema solare, molti umani vivono sulla Luna. Abitano principalmente sottoterra, ma desiderano stare immersi nella natura come facevano un tempo sul loro pianeta natale. Così vengono creati enormi ambienti artificiali, in

parte reali in parte solo ologrammi, che replicano vari ambienti naturali della vecchia Terra. Varley li chiama disneyland, ma con l'iniziale minuscola. Il disneyland del Kansas, per esempio, è una replica della prateria del Kansas con tanto di tornado simulati, dentro un cilindro scavato a venti chilometri sotto il cratere lunare Clavius. Ha duecentocinquanta chilometri di diametro e cinque chilometri di altezza: un'enorme impresa di ingegneria super-scientifica. Serve a superare il trauma psicologico degli abitanti, che possono vedere la madre Terra come un globo azzurro sospeso sulle loro teste, ma non potranno mai tornarvi.

“Vacanza a Satellite City” (Satellite City, 1975) di Mack Reynolds propone la più costosa e la più lussuosa stazione spaziale nella storia dell'uomo. Qui nessuna richiesta, nessun capriccio o piacere viene negato. Pagando il giusto prezzo, naturalmente. Questo parco giochi per i ricchi e i potenti guarda la Terra da un'orbita stazionaria di 22.000 miglia di altezza, dove leggi e regole terrestri non possono arrivare. Reynolds ha spostato nello spazio la costruzione di una città del vizio e del gioco d'azzardo che ricorda molto Las Vegas, ma più in grande. Del resto, le vere città di Las Vegas e Atlantic City sono state costruite proprio allo stesso modo, al di fuori della giurisdizione statale, in modo da poter aggirare leggi e divieti.

Notoriamente, la città di Las Vegas fu costruita per volere di “Bugsy” Siegel, il gangster visionario che creò dal nulla, nel bel mezzo deserto, la Mecca del gioco d'azzardo. Ce lo ha ricordato Tim Powers in *“L'Ultima Chiamata”* (The last call, 1992) straordinaria e personalissima rivisitazione della storia, illuminata dalla luce sinistra di tematiche orrifiche alla King e alla Lovecraft. La vicenda di Bugsy si mescola con quella di una eterna battaglia cosmica tra il bene e il male, nella quale hanno ruoli importanti il gioco delle carte e la divinazione con i tarocchi. Il protagonista Scotty Grane è figlio del gangster Georges Leon, che ha costruito il suo regno a Las Vegas su un patto demoniaco. Scotty deve così affrontare le forze del male, che si incarnano nella figura del padre che prima lo ha generato e poi lo ha sacrificato al Maligno.

“Hello America” (1981) di J. G. Ballard inizia con la spedizione esplorativa di un gruppo di esuli americani, che vogliono vedere di persona cos'è successo alla loro patria, dopo un drastico cambiamento climatico. Approdano a Manhattan con una nave ironicamente chiamata *“Apollo”*. Qui scoprono un mondo desolato, dove

campeggiano ruderi di cemento armato e grattacieli vuoti. Si tratta di una visione consueta nella fantascienza catastrofica, ma non è il nucleo principale del racconto. La spedizione si sposta verso ovest, quasi a ripetere l'esperienza degli antichi pionieri, e incontra distese desertiche, città fantasma, mucchi di auto arrugginite, villaggi vacanza e parchi di divertimento a tema abbandonati, cataste di televisori ed elettrodomestici e così via. Unico luogo ancora vivo e vitale è proprio Las Vegas, illuminata da luci al neon. Ballard sfodera da par suo un umorismo surreale: i nativi non sono i "native americans" (cioè gli indiani d'una volta), ma i discendenti degli statunitensi che non riuscirono a lasciare il Nord America. Ora sono regrediti a tribù primitive, che adorano come idoli i simboli dei gruppi sociali del passato: i Professori di Boston, i Gangster di Detroit, i Burocrati di Washington, le Divorziate di Reno, i Gay di San Francisco... Molti hanno dato ai figli i nomi di marchi famosi: GM, Heinz, Pepsodent, Xerox. In questa città qualcuno sembra voler ricostituire una sorta di nuovo Stato. Ma alla guida c'è il "*presidente Manson*", un ambiguo personaggio che riunisce caratteristiche di presidenti veri del passato come Nixon e Reagan, con quelli dell'assassino satanista da cui ha preso il nome. Qui il gioco d'azzardo sopravvive, ma ha preso nuove forme e viene praticato come una sorta di roulette russa mediante missili teleguidati, scoperti in una base aeronautica sotterranea sepolta sotto il deserto del Nevada.

CITTÀ PROIBITE & CAPSULE TEMPORALI

Mai sentito parlare delle capsule del tempo? Una capsula del tempo è un contenitore appositamente preparato per conservare oggetti o informazioni, destinato a essere ritrovato in un'epoca futura. Ne esistono davvero, ma in genere sono di piccole dimensioni. Quella di Seward, in Nebraska, è una delle più grandi al mondo e pesa 45 tonnellate. Fu creata nel 1975 da Harold Keith Davidsson, un commerciante locale che desiderava congelare ricordi e abitudini degli anni Settanta affinché i suoi nipoti sapessero com'era la vita all'epoca. Il 4 luglio 2025, cinquant'anni dopo la sua costruzione, viene finalmente aperta: dentro ci sono oltre 5.000 oggetti rappresentativi dell'epoca, tra cui una Chevrolet, una moto, vestiti, carta stampata e manoscritti. Ora provate a immaginare che nel futuro esista un'intera città trasformata in una capsula temporale.

"*La città perduta*" (Vault of the Ages, 1952) di Poul Anderson racconta proprio una storia del genere, come recita il titolo originale. Nel 2500, mezzo millennio dopo che la guerra atomica è passata come una maledizione divina, spazzando via la

civiltà, vivono ancora i rari discendenti dei pochi superstiti. Sono tribù ricadute nella età della pietra, con solo un vago ricordo delle grandezze passate. Sembra di risentire la famosa frase di Albert Einstein del 1945: *“non so con quali armi sarà combattuta la terza guerra mondiale, ma so che la quarta sarà combattuta con pietre e bastoni”*. Le poche tracce della civiltà passata, quando riemergono, incutono un superstizioso terrore agli ignoranti guerrieri che comandano le tribù. È proibito, pena la morte, indagare nei segreti e nella scienza degli antichi, perché ciò significherebbe scatenare le forze malefiche del dio *Atmik* (Atomico). Ma il giovane Carl sa che nelle profondità della foresta si stendono le rovine di una favolosa città, dalle case alte come il cielo, tra le cui macerie vive un popolo di fabbri-stregoni, che sanno lavorare il metallo, conoscono alcuni dei segreti dell'era atomica e soprattutto custodiscono il grande segreto della Cripta del Tempo. La Cripta è piena di tesori del passato e rigurgita di libri e di opere scientifiche; ma è stata dichiarata tabù e nessuno può avvicinarsi alla sua porta di bronzo. Forzare la Cripta potrebbe portare alla rinascita della civiltà, ma anche alla ricomparsa della distruzione totale.

“La città in fondo al mare” (The city under the sea, 1951) di Wilson Tucker è un romanzo incentrato anch'esso sugli esiti del disastro nucleare: il libro parla di una comunità di sole donne, che vivono in una valle azzurra, isolate dal resto del mondo dopo la guerra atomica. Guerriere e cacciatrici, curiose e coraggiose, isolate in un mondo ritornato alla natura, vivono una vita tranquilla fino a quando nella loro comunità giunge uno straniero, solo, disarmato, indifferente ... e maschio. È uno straniero che parla una strana lingua e racconta d'un grande paese oltre le montagne e di un mare ancora più in là. Alcune amazzoni decidono di seguirlo, muovendosi tra le rovine di un mondo distrutto: le mutazioni sono avvenute ovunque, sulla Terra, e nuove e strane creature vivono nei territori inesplorati. La lunga marcia dell'esercito di donne, guidate dall'inesplicabile straniero, conduce infine all'ultima città rimasta tra le rovine del mondo, che i suoi abitanti hanno nascosto sotto un gigantesco camuffamento: un ologramma simulante la superficie di un mare che in realtà non c'è più. E forse da qui potrà ripartire la costruzione della civiltà.

“La città proibita” (The long Tomorrow, 1955) di Leigh Brackett racconta una vicenda simile. Dopo la guerra nucleare, il ritorno alla barbarie non è stato totale come nel caso precedente, ma il mondo ha dovuto ripiegare su una nuova forma di civiltà contadina e puritana, dove il massimo livello di tecnologia consentita è quello delle comunità di origine olandese, come i Mennoniti e gli Amish:

carretti e cavalli, carpenteria in legno, pochi attrezzi agricoli costruiti con le proprie mani; niente macchinari, nemmeno a vapore. Convinti che la Grande Distruzione sia stata provocata dalla conoscenza scientifica che ha violato i segreti della natura, questi gruppi ritengono che la guerra atomica sia stata il castigo di Dio per l'orgoglio e i peccati dell'uomo. Addirittura è stato imposto un emendamento alla Costituzione degli Stati Uniti, che recita: *“Nessuna città, nessun paese, nessuna comunità con popolazione superiore a duemila abitanti, o con più di duecento fabbricati per miglio quadrato, dovrà essere costruita, o ne verrà permessa l'esistenza”*. In aggiunta, è stata proibita l'istruzione e la diffusione del sapere nelle sue forme più avanzate. Ma ci sono due cugini, Len e Esaù Colter, che sognano come tutti i giovani. E sognano le cose di cui hanno sentito parlare con nostalgia dai nonni: le automobili, gli aeroplani, le case con ogni comfort, le città in una fantasmagoria di luci. Quando scoprono che forse è sopravvissuta Bartorstown, una delle antiche città, partono alla sua ricerca. Len Colter è sospinto da uno stimolo profondo, quello che da sempre spinge l'uomo a procedere lungo la via del progresso, per quanto pericolosa. Brackett sembra voler lanciare un messaggio di speranza ai suoi lettori: superstizione e ignoranza non possono durare per sempre e i segreti scientifici della città proibita prima o poi torneranno alla luce. Qui sembra di sentir risuonare le parole di Robert Oppenheimer: *«Se sei uno scienziato, sei convinto che sia giusto scoprire come funziona il mondo; che sia giusto scoprire la realtà delle cose; che sia giusto affidare alla parte più grande dell'umanità il maggior potere possibile di controllare il mondo»*.

“La città definitiva” (The ultimate city, 1976) noto anche come ***“La civiltà del vento”*** è un romanzo breve del “solito” J.G. Ballard. Anche in questo caso, una popolazione in diminuzione abbandona le città e fonda la prima società agraria scientificamente avanzata, basata sull'energia solare, quella eolica e quella delle maree. La motivazione è l'esaurimento delle risorse mondiali di combustibili fossili, ma questa scelta di vita non ha lasciato tutti soddisfatti. La novella racconta il tentativo del protagonista, Halloway, di rianimare una città che era stata abbandonata anni fa a causa dell'esaurimento del petrolio. Dopo aver raggiunto la città abbandonata con un deltaplano, Halloway mira a riportarla in vita attraverso la limitata quantità di petrolio rimasta. Sogna di rivedere i palazzi illuminati, le insegne al neon, le automobili che sfrecciano sulle strade, ma finisce per confrontarsi con il caos e il disordine rinati. Ballard affronta secondo il suo consueto stile il problema del petrolio, che è un componente essenziale della vita urbana moderna e che plasma e insieme distrugge le società.

CAPITOLO 5

LAPUTA E ALTRE CITTÀ SEMOVENTI

L'idea di una città semovente, che si sposta continuamente da un luogo all'altro, è qualcosa di diverso e più radicale rispetto agli accampamenti delle popolazioni nomadi, come i nativi americani o gli zingari. Viene spesso vista come un simbolo della spinta ad espandersi degli agglomerati urbani.

Ne ho già parlato in precedenza: uno dei primi esempi di città capaci di spostarsi da un luogo all'altro ci viene direttamente dai “*Viaggi di Gulliver*” di Jonathan Swift. Gulliver è un personaggio che ha sicuramente influito sulla figura di Marco Polo, così come se l'immagina Calvino. Lo scrittore irlandese descrive Laputa, l'isola volante degli scienziati pazzi, durante il terzo viaggio del suo protagonista. Questa isola è sia una città semovente sospesa su una nuvola che una torre d'avorio. Sorvola terre e mari, mentre i suoi abitanti sono scienziati e studiosi così immersi nei loro pensieri da non accorgersi di ciò che sta loro intorno: hanno bisogno di servitori che ricordino loro di mangiare e vestirsi, oppure di rivolgere la parola a chi incontrano. Quanto ai filosofi, sono tutti incredibilmente bigotti e privi di senso pratico.

“*Macchine mortali*” (Mortal Engines, 2001) di Philip Reeve ci trasporta in un futuro remoto, nel quale il conflitto nucleare ha quasi annientato la razza umana e ridotto la Terra a una landa inospitale, squassata da continui e spaventosi sconvolgimenti geologici. Terremoti ed eruzioni vulcaniche frantumano il terreno e radono al suolo ogni edificio. Per sottrarsi a tutto questo, i superstiti si sono rifugiati all'interno di città trasformate in mostruosi veicoli che si aggirano per evitare i sismi e vanno a caccia di altri centri urbani, da stritolare tra le proprie mascelle d'acciaio per depredarne le ricchezze. È il principio del “darwinismo urbano”, in virtù del quale possono sopravvivere solo le città più forti e spietate. Londra, la principale delle metropoli “trazioniste” è una montagna di metallo in movimento alta sette piani, con le élite al sicuro nelle loro candide ville ai livelli superiori e i meno abbienti costretti a vivere negli strati sottostanti, costantemente avvolti dai fumi di scarico della sala macchine. Come le navi nell'Ottocento, i macchinari infatti funzionano a combustione interna. È un'altra delle tante Londre parallele dalle sembianze vittoriane, ma questa volta semovente. È un romanzo visionario, ispirato al genere *steampunk*, che mette in guardia dai rischi di una tecnologia sempre più lontana dall'umanità.

“Il mondo alla rovescia” (Inverted World, 1974) è un romanzo fantascientifico di Christopher Priest, vincitore del premio British SF Award come miglior romanzo. La storia è ambientata in un mondo bizzarro, in cui il tempo viene calcolato in miglia. Si tratta delle miglia percorse dalla città, una struttura semovente condannata a muoversi costantemente verso nord, al ritmo medio di un miglio ogni dieci di giorni, per cercare di raggiungere un punto (chiamato *optimum*), che si sposta anch'esso costantemente verso nord. Per via di questa percezione alterata del tempo e dello spazio, il territorio a settentrione della città viene chiamato “*futuro*” mentre quello a meridione è il “*passato*”. Per muoversi la città su ruote chiamate Terra utilizza dei binari che vengono continuamente smontati dal passato e reinstallati nel futuro. La forma del pianeta su cui si muove non è quella sferica bensì quella di un iperboloide di dimensioni infinite, del quale l'*optimum* occupa costantemente il punto di maggior curvatura mentre il terreno scorre da nord verso sud: potete immaginarlo come una tromba capovolta, oppure una campana. Anche il tempo ha un andamento particolare: scorre più velocemente quanto più ci si allontana dall'*optimum*, verso sud (cioè verso il passato); viceversa, per quanto riguarda lo spostamento verso nord (il futuro), più ci si allontana più il tempo scorre lento (dentro la città, rispetto alla posizione del viaggiatore). Dentro Terra l'organizzazione politica è di tipo oligarchico. Nei territori attraversati dalla città vivono, in uno stato di rassegnata miseria, degli indigeni che gli uomini della città arruolano per utilizzarli nei lavori di manovalanza, mentre le donne vengono portate in città per essere usate come procreatrici (infatti, per qualche motivo misterioso, a Terra nascono molti più maschi che femmine). Questo mondo apparentemente del tutto assurdo si basa in realtà su una geometria di tipo non – euclideo: una volta compreso che cos'è un iperboloide tutto diventa più chiaro. In effetti, questa forma a strombatura è ciò che gli scienziati si aspettano di trovare attorno all'epicentro di un buco nero.

Ma anche senza conoscere la matematica, il lettore può comunque tranquillamente comprendere la descrizione dell'ambiente e lo svolgersi della trama. Tutto è partito da uno scienziato di nome Destaine, che aveva scoperto una nuova fonte di energia, generata dal pianeta stesso. Utilizzando un apposito generatore, da lui progettato e collocato in un punto particolare del pianeta terrestre, ribattezzato *optimum*, era riuscito a ottenere energia elettrica in quantità illimitata. Qui Priest allude al sogno di tutta la vita di Nikola Tesla, che è appunto di fornire energia elettrica costante e illimitata. Non a caso in **“The Prestige”** (1995), un successivo romanzo di Priest (poi

trasformato in film da Christopher Nolan), Tesla e il suo sogno sono tra i protagonisti; al cinema lo scienziato era interpretato magistralmente da David Bowie.

Lo sfruttamento pratico della scoperta, tuttavia, presentava dei problemi: il primo è che l'optimum si muoveva costantemente attorno al pianeta, per cui il generatore doveva seguirlo, e il secondo che il potente campo creato dal generatore provocava delle distorsioni nella percezione della realtà, facendo incurvare spazio e tempo, e facendo apparire come iperboloidi le sfere. Per questo Destaine aveva pensato di ovviare al primo problema progettando una città mobile che restasse sempre nelle vicinanze dell'optimum. Alla fine della vicenda il generatore viene disattivato e la città si ferma. Il protagonista Helward però è ancora incredulo e, pur cercando di convincersi che il mondo invertito in cui sono vissuti fino ad allora era soltanto una percezione distorta della realtà, continua a vedere la forma del sole come un iperboloide e non invece una sfera, come afferma di vedere la sua amica Elizabeth.

“Le città volanti” (Cities in Flight) è una serie di romanzi di fantascienza dello scrittore americano James Blish, sviluppato da una serie di racconti nel corso di vari anni. Racconta l'epopea dell'umanità che, dopo aver esplorato il Sistema Solare, si trova ad affrontare il declino e la stagnazione. Le altre stelle sono semplicemente troppo distanti per essere raggiunte nel tempo della vita di un uomo, mentre la civiltà terrestre rischia di soccombere sotto l'inasprirsi della Guerra Fredda. Ma due scoperte fondamentali, l'antigravità e l'immortalità, aprono la strada all'espansione galattica. Secoli più tardi, i generatori di antigravità permettono ormai a intere città di staccarsi dalla superficie terrestre per diventare immense astronavi in viaggio fra i mondi colonizzati dell'universo. Il tema generale di questa tetralogia è infatti l'evoluzione futura delle città che, staccatesi dal suolo del pianeta, se ne vanno per lo spazio interstellare, come ciclopiche astronavi. Queste città vengono chiamate “Okies”, termine che necessita di qualche spiegazione per essere compreso. Lo troviamo nei classici romanzi di John Steinbeck: **“Uomini e topi”** (Of mice and men, 1937) e **“Furore”** (The grapes of wrath, 1939). Il termine era attribuito a quei braccianti che emigravano negli USA da uno stato all'altro in cerca di lavoro. Oggi noi li chiameremmo forse “lavoratori stagionali”. Il soprannome deriva dal fatto che molti di loro venivano dall'Oklahoma, un paese che era stato ridotto in povertà, prima dalla fine della corsa all'oro, poi dalla siccità e dall'impoverimento dei terreni agricoli. Protagonista principale diventa la città di New York, guidata dal suo sindaco John Amalfi (Blish vuole alludere a Fiorello La Guardia, sindaco della metropoli dal 1934 al 1945 e ancora oggi amato e ricordato). Gli storici del futuro hanno però da tempo

previsto la regressione alla barbarie di queste città nomadi dello spazio; esse sono divenute col tempo una minaccia per tutti i mondi civilizzati, che vengono saccheggiati come ai tempi della pirateria sui mari. Anche la Terra è costretta a difendersi da un loro attacco mortale. John W. Campbell ha definito il ciclo “*A story of industrial cities of space*”, ma è molto riduttivo parlarne così. I quattro splendidi romanzi delle Città Volanti ritraggono l’epico cammino dell’umanità nella Galassia, con alterne fortune, grandi avventure e immani catastrofi. Il progetto narrativo firmato da James Blish segue la falsariga delle altre storie future, come quella di R. A. Heinlein, il ciclo di Dune di Frank Herbert o quello della Fondazione di Isaac Asimov. Resta impressa nella memoria l’immagine di questa Manhattan del futuro sospesa nello spazio, chiusa sotto una grande cupola trasparente, mentre vola tra le stelle.

“**Incontro con Rama**” (Rendezvous with Rama, 1972) è un altro romanzo di fantascienza sul tema delle città volanti nello spazio. Scritto da Arthur C. Clarke, si ispira a un progetto scientifico che in quel periodo veniva studiato dalla NASA e che ha visto tra i suoi promotori Gerard O’Neill, Freeman J. Dyson e l’Università di Stanford. Essendo un astronomo e un oceanografo, sir Arthur Clarke ha avuto un accesso privilegiato a questi studi e ne ha tratto materia per uno dei suoi libri migliori. Questo è il motivo per cui si rimane colpiti dall’accuratezza e dalla plausibilità scientifica di questa enorme città sospesa nello spazio. Quando l’oggetto spaziale si avvicina dall’esterno al sistema solare, viene battezzato con il nome di una divinità indù (perché quelle della mitologia greco – romana sono esaurite). Ben presto ci si rende conto che possa trattarsi di una struttura artificiale, inviata da una cultura aliena. È un enorme cilindro cavo in rapida rotazione, lungo 50 km ed avente un diametro di 20 km. Grazie alla forza centrifuga generata dalla rotazione, ogni oggetto posto in corrispondenza delle pareti interne viene spinto contro di esse con una forza di circa 1 g che decresce a mano a mano che ci si avvicina all’asse, fino a diventare nulla in corrispondenza di esso. La gravità artificiale che si viene a creare fa di Rama un piccolo mondo cavo, con una superficie abitabile di circa 2900 km quadrati: poco meno della Val d’Aosta, oppure dieci volte l’isola d’Elba, tanto per intenderci. Gli astronauti che esplorano il manufatto entrano in un luogo freddo e buio, ma poi, mentre l’atmosfera all’interno si scalda, i ghiacci si sciolgono e si forma un vero e proprio mare sulla superficie interna delle pareti del cilindro. Poi emergono strane creature indaffarate e indifferenti alla presenza degli umani: sono automi fatti di protoplasma, frutto di bioingegneria, che si occupano della manutenzione di Rama.

Proseguendo, gli esploratori trovano, all'interno di una delle costruzioni presenti sulla superficie interna di Rama, manufatti quali attrezzi e tute spaziali che non sono non adatti all'anatomia umana. Sulla Terra ci si chiede: chi ha costruito Rama? per quale motivo? da dove proviene e dove sta andando? Purtroppo la traiettoria di Rama è simile a quella delle comete e andrà ad attraversare la corona solare. L'equipaggio è così costretto ad abbandonare Rama prima di avere le risposte che cerca. Si ipotizza che il cilindro ruotante voglia rifornirsi di energia e materia utili alla prosecuzione del viaggio: ricaricate le batterie, il grande cilindro se ne va.

Ovviamente i lettori non potevano accontentarsi di una descrizione così incompleta e misteriosa. Perciò Clarke ha ideato una serie di tre seguiti, nei quali però lo scrittore scientifico Gentry Lee si è occupato della stesura reale, mentre Clarke li ha letti e ha dato dei suggerimenti. Accade spesso che le spiegazioni del mistero risultino un po' deludenti. Infatti gli ultimi tre libri non hanno ricevuto le stesse acclamazioni della critica e i premi dell'originale, perché sono sembrati ai lettori non all'altezza del primo. Clarke a suo tempo se ne è scusato con gli appassionati.

CAPITOLO 6

SOPRA E SOTTO IL MARE

Va premesso che esistono già impianti in grado di sfruttare la forza delle maree per produrre energia elettrica a costo quasi zero. Da diversi anni c'è quello di **MeyGen** in Scozia e non ha mai avuto un guasto. A Perth in Australia c'è un'altra centrale sottomarina molto efficiente, che utilizza le onde per generare elettricità. Questa tecnologia non produce solo energia rinnovabile, ma contribuisce anche alla desalinizzazione dell'acqua marina. Inoltre, nel lontano Oriente, esistono realmente agglomerati di barche che formano villaggi galleggianti, su cui la gente vive senza mai toccare la terraferma. Basta pensare agli ammassi di "sampan" di Hong Kong e Bangkok. Ma solo la fantascienza è riuscita a immaginare intere grandi città che galleggiano in mezzo all'oceano.

Un buon esempio è "*Le radici della città*" (The City That Grew in the Sea, 1964) di Keith Laumer. Su un lontano pianeta, completamente ricoperto dalle acque, c'è una città di vimini intrecciati, che galleggia sul mare. I suoi abitanti sono stati ribattezzati "Crostacei" perché si sono adattati a questo ambiente. Questi Crostacei sono xenofobi e diffidenti nei confronti degli estranei. La storia esplora in forma umoristico - satirica i temi della incomprensione culturale e dell'adattabilità all'ambiente.

Quasi contemporaneo è "*Pianeta d'acqua*" (The Blue World, 1966) di Jack Vance. Per quanto venato di umorismo, il contenuto è molto più serio e riflessivo. Si racconta d'un gruppo di coloni spaziali discendenti da detenuti, che fecero naufragio con la loro navicella spaziale mentre venivano deportati. Ma il pianeta è quasi interamente occupato dalle acque: le poche terre abitabili sono gruppi di isolotti, composti da piante acquatiche che salgono dalle profondità e uniti da ponti immersi nell'oceano. Purtroppo dagli abissi oceanici emergono ogni tanto anche dei mostri marini detti Kragen (è un'ovvia allusione al Kraken, il leggendario mostro che incuteva terrore agli antichi marinai). La popolazione ha sviluppato una religione basata sul culto del Re Kragen, il più grande di questi mostri marini, che in cambio di offerte di cibo tiene lontani i Kragen più piccoli; per questo la classe sociale dominante è quella degli Intercessori, ovvero le persone incaricate di comunicare con

il Re Kragen. Fin quando Sklar Hast, un cittadino che si occupa dei sistemi di comunicazione tra le varie isole, decide di ribellarsi a questa forma di servitù e studia un metodo per uccidere il Re Kragen. Come accade sovente nei romanzi di Vance, sotto l'aspetto umoristico e del "*planetary romance*" si nasconde una rivisitazione in chiave moderna del "*conte philosophique*" di illuministica memoria. I temi sono quelli più sentiti dagli americani: la libertà dell'individuo contrapposta alle pretese della società, l'oppressione mascherata da religione, il diritto alla ribellione.

"La dolce triste regina delle isole galleggianti" (The Sweet, Sad Queen of the Grazing Isles, 1984) di Frederik Pohl è la sua particolare visione delle città galleggianti sul mare. Pohl immagina navi grandi come isole, che si muovono lente per i mari, sfruttando le maree e la salinità dell'acqua per produrre energia elettrica e recuperando risorse naturali con l'elettrolisi. Queste navi gigantesche e vagabonde sono un successo dell'inventore iniziale e del suo complice finanziario e producono ricchezze che vengono poi rivendute ai continenti, sempre a corto di risorse. Ma la morte del proprietario porta il socio Jason (ex banchiere, azionista e tutore legale dell'unica figlia del capitano) in un territorio personale sconosciuto, fatto di sentimenti mai provati. Innamorato senza speranza di questa ragazza, cerca di difenderla in tutti i modi dalla cattiveria e dall'avidità di chi la circonda, ma questo lo obbliga rivedere i propri parametri di giudizio e la propria moralità. La tragica storia d'amore è scandita in capitoli, ognuno dei quali è preceduto dai versi di una ballata che racconta a posteriori la vicenda.

È un bel connubio tra una trama fantascientifica di tipo socio – politico, con lo scontro tra un capitalismo privo di qualsiasi scrupolo e gli imperativi morali, e una storia d'amore dai toni melodrammatici, quasi scespiriani.

"La città degli abissi" e ***"La giungla sotto il mare"*** (Undersea Quest, 1954 & Undersea fleet, 1955) costituiscono un dittico di romanzi scritti sempre da Frederik Pohl, ma questa volta in coppia con Jack Williamson. La vicenda si svolge infatti non più in superficie, ma in fondo agli abissi dell'oceano. È un mondo ancora sconosciuto all'uomo, perché le poche migliaia di metri che separano la superficie terrestre dal fondo marino sono tecnicamente più invalicabili delle centinaia di chilometri in altezza che portano agli spazi interplanetari. Pohl e Williamson si sono ispirati agli studi oceanografici che si stavano facendo nella seconda metà del XX secolo, quando si è cominciato a ritenere fattibile una colonizzazione dei fondali marini. Hanno deciso di provare a descrivere come potrebbe essere la vita quotidiana in queste

ipotetiche città sottomarine. Gli abitanti della città sotto il mare sono personaggi semplici, gente normale, che però ha imparato ad adattarsi a un mondo sconosciuto. Le creature degli abissi e l'immensa giungla acquatica diventano così l'equivalente dello spazio inesplorato sopra di noi.

CAPITOLO 7

CLIFFORD SIMAK, O LA FINE DELLE CITTÀ

“Anni senza fine” (noto anche col titolo originale *City*, 1951) è il capolavoro indiscusso di Clifford D. Simak, il romanzo che meglio di tutti ha rappresentato le angosce, le speranze e le suggestioni della fantascienza classica. Nato il 3 Agosto 1904 a Millville, nel Wisconsin, da una famiglia di origine boema, Simak ha trascorso un’adolescenza felice nella fattoria del nonno materno. Ciò spiega la prevalenza nelle sue opere degli scenari agresti, tipici d'altronde di tutto il Midwest americano. Sovente i suoi racconti iniziano con un personaggio seduto su una sedia a dondolo nel porticato di una casa di campagna. Probabilmente si deve a questo la sua avversione per le grandi metropoli e l’eccessivo assembramento della popolazione. Dopo una brillante carriera scolastica, Clifford Donald Simak si è dedicato professionalmente al giornalismo, attività che ha alternato per tutta la vita a quella di scrittore di science fiction, occupandosi regolarmente di una rubrica settimanale di divulgazione scientifica e della redazione di vari quotidiani di Minneapolis e dintorni.

Come scrittore, è considerato uno degli autori più poetici e profondi della fantascienza; ha ottenuto *l’International Fantasy Award* nel 1952 (con *“City”*) e per tre volte il *Premio Hugo*. Quando John W. Campbell, il direttore della rivista *Astounding*, iniziò a ridefinire il genere verso il 1938, Simak diventò un suo collaboratore regolare e lo restò fino al 1950/51. Simak è dunque uno dei protagonisti assoluti della cosiddetta Golden Age, l’Età d’oro della fantascienza.

Questo falso romanzo è frutto dell’unione di otto racconti apparsi tra il 1944 e il 1951 e rappresenta il momento più alto della ricerca filosofica e morale alla quale Simak si è dedicato. In una serie di episodi concatenati ma distanziati nel tempo, si racconta il progressivo abbandono delle città da parte degli esseri umani. Dapprima una gran parte della popolazione terrestre emigra su Giove: le modifiche corporee, necessarie per adattarsi alle proibitive condizioni del pianeta gigante, concedono agli esseri umani di godere di una felicità e una gioia di vivere senza precedenti. Dopo il mutamento, nessuno vuole più tornare indietro e così la Terra inizia a spopolarsi. Poi la scienza spalanca all’umanità le porte dell’universo, attraverso i viaggi nello spazio e il dislocamento in dimensioni parallele, dove esistono copie gemelle del pianeta Terra. Secondo Simak (ma anche altri autori dello stesso periodo, come vedremo) la disponibilità di spazi illimitati da occupare, l’opportunità di mettere una grande

distanza tra sé e i vicini indesiderati, unite alla possibilità di avere energia in grandissima quantità e costo zero, renderebbe inutile la necessità di aggregarsi formando le città. L'istituto della *polis* diventerebbe obsoleto. Assistiamo così all'abbandono della Terra nelle mani di pochi superstiti, mentre tutta l'umanità si è trasferita altrove, fino a che le uniche tracce del suo passaggio sulla Terra sono i cani, una razza resa artificialmente senziente. Scomparsi gli uomini, sono i cani che dominano i mondi paralleli. La sera si riuniscono attorno a un fuoco per raccontarsi le leggende su quella creatura per loro mitica che è l'Uomo. Ed è proprio attraverso queste leggende, che i cani si tramandano di generazione in generazione, che si dipana il racconto.

Altro filo conduttore di tutto il libro è il robot Jenkins, uno dei migliori personaggi di tutta l'opera di Simak. Jenkins è un automa con funzioni di maggiordomo della famiglia Webster (quella che ha dato l'intelligenza ai cani), il quale si è assunto la funzione di memoria storica dell'umanità, grazie al fatto che la sua esistenza si può protrarre all'infinito. In "*City*" si evidenzia il problema dello scontro uomo-natura, del conflitto fra progresso e tecnologia da una parte e umanità e valori morali dall'altra. Questi temi non abbandonano mai la narrativa di Simak, che nella sua carriera ritorna più volte a descrivere un mondo abbandonato dalla maggior parte dell'umanità e ritornato allo stato di natura.

Nel romanzo "*I giorni del silenzio*" (Cemetery world, 1973) Simak arriva anche a scrivere una sorta di conclusione alternativa al suo ciclo più famoso. Anche qui il genere umano si è ormai diffuso su tutti i mondi della Via Lattea, le città sono state abbandonate e sulla Terra vivono solo pochi superstiti, ritornati alla civiltà patriarcale degli antenati. Ma c'è una differenza con altre opere simili. Poiché la Terra rimane per sempre nel cuore di tutti gli esseri umani, anche se sono lontani centinaia o migliaia di anni – luce, in molti chiedono di poter essere sepolti nella terra del pianeta madre. Così il pianeta Terra è stato trasformato in buona parte in un immenso cimitero. Poi un giorno giunge sulla Terra un artista in cerca d'ispirazione: è accompagnato da un macchinario robotico chiamato Brontolo, che registra suoni, luci, immagini, profumi e sapori dell'ambiente circostante, aiutando l'artista a creare per i suoi futuri spettatori una esperienza multimediale (oggi sembra una banalità, ma negli anni Settanta credo che non fosse stato creato neppure il termine). Chi legge il romanzo difficilmente potrà dimenticare l'immagine di queste distese di prati verdi, coperti di lapidi a intervalli regolari. Il tono elegiaco richiama alla mente la poesia del Romanticismo e i nomi di Byron e Shelley o del nostro Ugo Foscolo, ma quando

l'artista incomincia a sentire la presenza delle anime dei morti, gradualmente sembra di entrare nell'ambito di una nuova *“Antologia di Spoon River”*.

“The equalizer” di Jack Williamson, pur non raggiungendo il livello di Simak, è un'altra delle storie più belle sull'argomento, uscita su *“Astounding”* nel 1947. È stata proposta due volte in Italia, con titoli che non le rendono giustizia. “Alla fine della notte” (nella versione di Ugo Malaguti) e “L'ugualizzatore” (nella versione di Riccardo Valla). Il titolo originale è un gioco di parole che allude al soprannome che i pionieri nel West davano alla Colt. La sei colpi era infatti chiamata *“the great equalizer”*, il grande uguagliatore, perché con quella in mano tutti, deboli o forti, ricchi o poveri, diventavano uguali.

Jack Williamson (29 apr. 1908-10 nov. 2006) era cresciuto in un ranch del Nuovo Messico, in un posto dove i suoi nonni ancora dovevano difendersi dalle scorrerie degli indiani, e scriveva i suoi primi racconti nel capanno degli attrezzi, alla luce di una lampada a petrolio: c'era dunque parecchia ironia nell'aver scelto un tema e un titolo del genere. L'ironia fu colta perfettamente da Pat Davis, l'illustratore di *“Astounding”*, che raffigurò una pistola a tamburo a cui si sovrapponeva lo strano apparecchio su cui si basa il racconto. Sebbene oramai fosse imminente la costruzione delle centrali nucleari, nel 1947 la loro realizzazione pratica sembrava ancora un sogno nella mente di scienziati visionari o di scrittori di fantascienza. Infatti in questo lavoro di Williamson la fonte di energia non è la scissione dell'atomo ma un misterioso apparecchio portatile, un “gadget” pseudo-scientifico che assorbe energia dal cosmo e la restituisce in forma maneggiabile da chiunque.

La semplicità di costruzione e di utilizzo di questo “ugualizzatore”, mette a disposizione di chiunque le risorse per fare in pratica tutto quel che vuole, rendendo superfluo il contratto sociale e, di conseguenza, la riunione in gruppi sempre più numerosi, l'inurbamento, la costruzione di paesi e nazioni, e così via. Quando un gruppo di astronauti torna sulla Terra dopo un lungo viaggio, scopre che il mondo è abitato da piccole comunità isolate o da singoli gruppi familiari, che vivono nella totale indipendenza, come gli antichi esploratori che conquistarono il West. Le città invece sono state completamente abbandonate e sono addirittura segnalate con cartelli che le indicano come zone pericolose.

Questa idea di Williamson fa parte della cultura popolare americana ed è legata alla mitologia della frontiera: non a caso troviamo negli stessi anni diverse altre opere che affrontano lo stesso tema, come il ciclo di racconti di Simak ricordato sopra.

CAPITOLO 8

LA CITTÀ MALTUSIANA

Molte delle città fin qui descritte sono frutto dei desideri e dei sogni degli scrittori che le hanno inventate, ma talvolta l'evoluzione futura di una città può sfociare nell'incubo. Nelle parole di Calvino, può diventare *“l'inferno che abitiamo tutti i giorni, che formiamo stando insieme”*. Uno dei pericoli maggiori che corrono le città è quello di un eccessivo inurbamento della popolazione, proprio l'inverso rispetto a ciò che sognavano Simak e Williamson nel capitolo precedente. Se ciò dovesse accadere, la causa principale sarà la sovrappopolazione del pianeta, unita agli spostamenti di massa dovuti a guerre, carestie e cambiamenti climatici. Uno dei primi a preoccuparsi della questione è stato il pastore anglicano Thomas Robert Malthus (1766 - 1834). Pur essendo un famoso economista e docente universitario inglese, è anche una delle figure storiche più vituperate e incomprese. Nel suo ***“Saggio sul principio di popolazione”*** (1798) sosteneva che la popolazione tende a crescere in progressione geometrica, mentre le risorse alimentari necessarie per la sua sopravvivenza crescono in progressione aritmetica; come se non bastasse, ogni incremento nella produzione di cibo rispetto alla crescita demografica tende comunque a stimolare un ulteriore aumento del tasso di crescita della popolazione stessa, annullando gli effetti positivi; perciò, quando la popolazione cresce eccessivamente rispetto alle risorse alimentari disponibili, intervengono a ridurla eventi naturali quali carestie e malattie, oppure scoppiano le guerre, ristabilendo una situazione di equilibrio. Questa teoria criticava la convinzione secondo cui la fecondità avrebbe condotto al progresso economico e si basava su constatazioni di fatto e principi matematici difficilmente confutabili, ma divenne un buon argomento nelle mani dei tories (i conservatori del parlamento britannico) per contrastare ogni tentativo di migliorare le condizioni di vita dei più disagiati. In realtà questa loro linea di pensiero era preesistente al saggio di Malthus, che in effetti intendeva sostenere tutto il contrario: voleva impedire le guerre, non giustificarle. Fu anche un pioniere nel sostenere la necessità del controllo delle nascite. Non esistendo ancora la pillola anticoncezionale (e nemmeno i profilattici), Malthus suggeriva ingenuamente l'astinenza e il matrimonio in età matura. Ricordo che l'accusa agli Irlandesi di essere causa della propria fame perché facevano troppi figli suscitò l'indignazione di Jonathan Swift (Dublino 1667-1745), il quale nel 1729 (dunque settant'anni prima del saggio di Malthus) scrisse ***“Una modesta proposta per prevenire la fame in***

Irlanda” (A modest proposal). Si tratta di uno dei primi testi anticipatori della social science fiction, dove la proposta, sarcastica e provocatoria, era quella di usare i bambini poveri irlandesi come cibo per i ricchi, fornendo anche alcune ricette di cucina per poterli apprezzare al meglio.

Spingendo la situazione al suo estremo limite, molti scrittori di fantascienza hanno detto la loro sull’argomento³. Un altro scrittore che non amava vivere in città, anche se era costretto a frequentarle per lavoro, era ad esempio Henry Kuttner, che definì una volta la Grande Mela “*il gabinetto di decenza di Satana*”: alludeva al rumore e all’aria inquinata, ma probabilmente anche al comportamento dei suoi stressantissimi abitanti. Ma lasciamo da parte tutte quelle opere che, pur validissime, non si occupano specificamente di descrivere le megalopoli sovraffollate del futuro. Resta comunque una bella rosa di titoli da esaminare.

L’idea di costruire città contenute all’interno di un unico, enorme edificio, non è un’invenzione degli scrittori di fantascienza. Al contrario, architetti, ingegneri e progettisti hanno cominciato a discuterne seriamente e a fare progetti nella seconda metà del Ventesimo Secolo, a partire dagli anni Sessanta, quando una delle proposte più dettagliate viene avanzata dall’architetto americano Buckminster Fuller. Qualche esempio esiste già oggi. Nel 2013 il complesso architettonico situato nella città di Kunshan, nella provincia cinese di Jiangsu, è sorto proprio con una forma piramidale. Lo studio architettonico che ha progettato il complesso, ha detto di essersi ispirato alle tradizionali risaie a terrazze cinesi: non a caso, ogni appartamento dell’edificio ha un proprio terrazzino. La struttura conta diciotto piani e vede gli appartamenti impilarsi uno sull’altro come una ziggurat, una piramide a gradini. Il complesso raggiunge un’altezza di 100 metri, ma in futuro si prevede di alzarne al cielo di più grandi. L’architetto giapponese Shimizu ha proposto una città composta da 1 milione di abitanti che vivono e lavorano tutti dentro un’enorme piramide, che sembra galleggiare sull’oceano, mentre in realtà si regge su un robusto stelo che appoggia sul fondo del mare. Secondo Shimizu, persino un gigantesco tsunami non potrebbe scalfirla. Esistono già dei piani per costruire questa piramide e anche i materiali adatti sono già disponibili o lo saranno presto. Le abitazioni si affacceranno tutte verso

³ *Tutti a Zanzibar* (Stand on Zanzibar), *L’orbita spezzata* (The Jagged Orbit) e *Il gregge alza la testa* (The sheep look up) di John Brunner, *Padrone della vita e della morte* (Master of Life and Death) di Robert Silverberg, *Squadra censimento* (The Census takers), *Gli idioti in marcia* (The Marching Morons) e *I mercanti dello spazio* (Gravy Planet) di Pohl & Kornbluth, *Il mio mondo bruciato* (Earthworks) di Brian Aldiss, *L’undicesimo comandamento* (Eleventh commandment) di Lester Del Rey – ma ce ne sono molti altri

l'esterno, con terrazzi e vegetazione a disposizione dei cittadini, mentre nella parte centrale, che non vedrà mai il sole, sono concentrati uffici, locali tecnici e di servizio, ascensori e così via. In teoria un abitante di questo edificio – città (o città – edificio, se preferite) potrebbe trascorre tutta la sua vita senza mai doverne uscire. Quando Ridley Scott cominciò a lavorare sull'ambientazione del suo *“Blade Runner”*, scelse di dare agli edifici residenziali delle persone più ricche del pianeta proprio la forma di queste gigantesche piramidi.

È naturale che molti scrittori di fantascienza si siano domandati se un modo di vivere così poco naturale porterebbe delle conseguenze negative, influenzando la psiche degli abitanti.

In *“Arca 2000”* (Pyramidopolis, 1953) uno dei primi scrittori a parlarne è stato il francese Gabriel Guignard. Apparso nei Romanzi di Urania n. 58 e mai più ristampato, il suo romanzo parla di un Secondo Diluvio Universale, destinato a verificarsi con l'arrivo del nuovo millennio. In questa storia, piena di richiami biblici, la salvezza non viene da grandi barconi o case galleggianti. No. L'intera umanità cerca scampo in una gigantesca Piramide alta diecimila metri, con quattro lati di dieci chilometri, fatta costruire da tutti i governi del mondo e da uomini di tutte le razze e di tutte le nazioni, su progetto e ideazione dei due più grandi scienziati del mondo (ovviamente francesi: un po' di sciovinismo non guasta). Sono il fisico professor Picardsen e l'architetto Le Portusier (versione fantascientifica di Auguste Picard e di Le Corbusier). Questa novella Torre di Babele dovrà resistere al diluvio, restare sommersa dalle acque e ospitare più di due miliardi di abitanti (oggi sarebbe più difficile, perché sono diventati quattro volte di più...).

“Il vento dal nulla” (Wind from Nowhere, 1962) è molto più interessante: si tratta del romanzo d'esordio di James Graham Ballard, un autore che ricorrerà spesso in questo elenco. Inizia pian piano, come nella miglior tradizione di H. G. Wells e John Wyndham, ma presto la catastrofe totale si mostra in tutta la sua forza distruttiva. Fra gli innumerevoli flagelli che possono colpire il nostro pianeta, dal diluvio al fuoco atomico, nessuno finora aveva pensato al vento. Ma basta osservare un tornado per capire che anche il vento potrebbe essere un nemico mortale per l'umanità. Come nel caso precedente, gli unici in grado di sopravvivere si rinchiudono in una gigantesca piramide, unico tipo di edificio che può resistere al vento. Va osservato che Ballard evita i riferimenti biblici, così frequenti nel genere catastrofico, e preferisce ispirarsi ai concetti psicanalitici e filosofici di Carl Gustav Jung. Infatti i suoi primi quattro

romanzi sono la descrizione di quattro disastri naturali, che distruggono la civiltà e cambiano l'aspetto del mondo, ispirati ai quattro elementi alchemici: ARIA (*Vento dal nulla*), ACQUA (*Deserto d'acqua* ovvero The Drowned World, 1962) FUOCO (*Terra bruciata* ovvero The Drought, 1964) e TERRA (*Foresta di cristallo* ovvero The Crystal World, 1966).

“Ambiente totale” (Total environment, 1968) di Brian W. Aldiss è un lungo racconto che descrive un esperimento scientifico molto discutibile. Per comprendere quel che succede quando la popolazione è eccessiva e troppo compressa in poco spazio (cioè per capire fino a che punto Malthus avesse ragione), un gruppo di ignari abitanti, provenienti dal sub continente indiano, viene rinchiuso in un habitat artificiale privo di vie d'uscita e lasciato libero di riprodursi senza limitazioni. All'inizio del XXI secolo, la Terra sembra aver risolto i suoi problemi di sovrappopolazione e di carestia, forse proprio grazie agli studi ricavati dalla “Torre”. Questa è un edificio di vetro e cemento costruito su più livelli, una moderna torre di Babele nella quale sono stati introdotti in origine 1.500 volontari, di cui 500 coppie con meno di 25 anni, tenuti in totale isolamento. Dopo 25 anni all'interno si ammassano 75.000 persone. Il loro condizionamento ha funzionato così bene che nessuno sembra voler uscire, né tantomeno immaginare che un'altra realtà esterna sia possibile. Non è un caso se l'edizione francese del racconto ha come titolo **“La Tour des Damnés”**, cioè la Torre dei Dannati. In questo “ambiente totale”, solo alcune persone più intelligenti della media riescono a comprendere di essere in trappola come topi, mentre quasi tutti si adattano a situazioni sempre più precarie e disumane.

“Esperimento Dosadi” (The Dosadi experiment, 1977) di Frank Herbert rappresenta una dilatazione dello stesso esperimento maltusiano, trasferito però su un altro pianeta e su scala più vasta. Gli scienziati che l'hanno ideato lo considerano *“il più grande esperimento psicologico mai compiuto su esseri senzienti”*. Due razze, gli umani e i batraci Gowachin, sono state chiuse e isolate in una città a cupola. La barriera è così impenetrabile che oscura il sole e per questi i cittadini la chiamano il Muro di Dio. L'ambiente sovraffollato produce fame e violenza, ma gli occupanti ignorano di poter uscire e andare altrove. Quando il consesso delle razze galattiche scopre quello che accade su Dosadi, viene istruito un processo tramite una corte suprema multirazziale (che ricorda il tribunale internazionale dell'Aia) per punire le evidenti violazioni dell'etica, ma anche per decidere che cosa fare degli abitanti di questa “città totale” a cui ormai sono assuefatti.

“C’è posto per tutti” (Billennium, 1961) è un breve racconto di J. G. Ballard che descrive le conseguenze della sovrappopolazione su una tipica famiglia della classe media britannica. A paragone delle storie precedenti può sembrare su scala più piccola, ma mano a mano che gli spazi si restringono e la coabitazione diventa sempre più insopportabile, presto si arriva all’incubo totale. La scoperta di una stanza segreta, dietro una parete del cubicolo in cui tutti vivono, crea una situazione di crisi, perché nessuno ha mai posseduto uno spazio così grande e VUOTO. È una tipica situazione in cui Ballard dà sfogo alla sua ispirazione surrealista.

In **“Monade 116”** (The world inside, 1992) Robert Silverberg propone una sua personale visione della questione. Nel romanzo ci descrive la vita quotidiana degli abitanti della Monade Urbana 116, un altro edificio – città come quello già descritto da Aldiss. Qui è una gigantesca struttura di mille piani alta tre chilometri, una delle tante che sorge tra Chicago e Pittsburgh, ormai unificate dalla costellazione di Monadi chiamata Chipitts. È considerata la soluzione finale al problema della sovrappopolazione, dato che queste costruzioni lasciano libero molto terreno necessario per l’agricoltura. Per evitare i danni delle frustrazioni e della claustrofobia e le conseguenti esplosioni di violenza, le autorità hanno deciso di rinunciare al controllo delle nascite. La moltiplicazione avviene senza freni ma in compenso è garantita dalla legge la promiscuità assoluta e la soddisfazione di ogni bisogno sessuale: la gelosia è assolutamente proibita, lo scambio dei partner è una regola ferrea. Tommaso Campanella ne sarebbe stato felice. Ma ogni mondo ha i suoi eretici, e anche all'interno della Monade 116 c'è chi mette in dubbio questo modo di vivere: su ogni livello si annidano esseri umani pieni di malcontento, che provano desideri perversi come il bisogno di una privacy personale, un rapporto sentimentale esclusivo tra due persone, oppure la voglia di scendere dalle altezze della Monade per fare una passeggiata sulla nuda terra e sotto i raggi del sole. Questi individui sono pericolosi perché causano instabilità e sono perseguiti come sovversivi, o eretici.

“Gesto da criminale” (A criminal act, 1966) di Harry Harrison è un racconto distopico in cui nella città del futuro non si possono avere figli senza permesso, dato che non ci sarebbe posto per allevarli e mantenerli. Alla fine, viene istituita una legge che stabilisce un numero massimo di abitanti per ogni città. Se arriva una nuova vita, una esistente deve farsi da parte. Chi genera un figlio sa che compie un atto criminale e che presto arriverà un sicario inviato dallo Stato per toglierlo di mezzo. Troppo

assurdo per essere accettabile? Non proprio. Non va scordato che seri tentativi di controllo delle nascite sono stati fatti davvero nel recente passato, ma hanno sempre fallito, perché si scontrano con un impulso primario dell'umanità. Ricordo che Sanjay Ghandi, il figlio di Indira, aveva proposto ai cittadini indiani che avevano già avuto figli la vasectomia su base volontaria a spese dello stato. Purtroppo uomini e donne sottoposti al trattamento finivano per contrarre infezioni letali, in un paese dal bassissimo tenore igienico, e c'era una opposizione religiosa fortissima. Alla fine un gruppo di fanatici religiosi lo ha minacciato di morte. Gli effetti collaterali e gli scarsi risultati hanno messo fine all'esperimento.

Anche in Cina fino a qualche anno fa le autorità proibivano alle giovani coppie di avere più di un figlio: c'erano sanzioni economiche pesanti per chi trasgrediva e l'aborto era incoraggiato in ogni modo. Il metodo coercitivo sembrava funzionare, ma era così mal sopportato dalla popolazione che alla fine le restrizioni sul numero dei figli sono state tolte. Dunque Harrison non faceva altro che anticipare una realtà fattuale. Qualche mese dopo, in effetti, ha prodotto un romanzo che è diventato rapidamente una delle opere più note sullo stesso tema. Si tratta di ***“Largo! Largo!”*** (Make room! Make room!) uscito in quello stesso 1966. Qui New York è diventata una città con 35 milioni di abitanti, dentro la quale il poliziotto Andy Rush è impegnato nella caccia a un assassino di cui non importa niente a nessuno: sono tutti troppo impegnati a sopravvivere. Il testo è stato ben presto portato sullo schermo da Richard Fleischer con Charlton Eston e Edward G. Robinson. Il film ***“2022: i sopravvissuti”*** in originale s'intitola ***“Soylent green”***, perché nel futuro immaginato da Harrison la quantità di popolazione è tale da non poter essere sfamata mediante proteine animali, troppo costose. Le uniche fonti proteiche sono lenticchie e farina di soia (miscelate per dare il soylent, per l'appunto). Qualcuno più fortunato riesce a ogni tanto catturare e mangiare un topo (i gatti e i cani sono estinti da tempo).

CAPITOLO 9

QUANDO CROLLANO LE METROPOLI

Un crollo fisico completo di una metropoli è ipotizzabile solo in casi di eventi catastrofici come terremoti di magnitudo eccezionale, tsunami, impatti di asteroidi, bombardamenti a tappeto. O guerre nucleari. È ciò che in genere leggiamo quando affrontiamo un romanzo di fantascienza di genere “catastrofico”. Al di fuori di questi eventi estremi, le città, soprattutto quelle molto grandi, possono essere soggette a un’erosione graduale dei loro centri e periferie a causa d’inquinamento, invecchiamento delle infrastrutture, abbandono e migrazione altrove della popolazione. Inoltre l’obsolescenza delle infrastrutture, come ponti, strade, acquedotti e sistemi fognari, può portare a un degrado progressivo e a situazioni di emergenza.

Un bell’esempio ci viene offerto nel romanzo **“Gladiatore in Legge”** (Gladiator-at-law, 1954) di Frederik Pohl e C. M. Kornbluth, dove un quartiere residenziale modello, vanto degli architetti del prossimo futuro, si trasforma in uno *slum*, un luogo per emarginati e delinquenti che lottano per sopravvivere nella sporcizia e nella povertà. Con un’amministrazione cittadina che non è più tale, in quanto completamente asservita a un capitalismo rapace e senza regole, il paradisiaco quartiere residenziale chiamato *Tour De Cybele* decade fino a diventare l’infernale ghetto di *Belly-Rave* (cioè Torcibudella).

La vicenda di questo quartiere non è solo fantascienza: evidentemente Pohl e Kornbluth avevano ben presenti episodi analoghi presi dalla realtà americana. Una dimostrazione recente ci viene dal crollo d’un palazzo del comprensorio “Le Vele” a Scampia di Napoli nel 2024 (in Italia, si sa, fenomeni del genere arrivano sempre con almeno quindici o vent’anni di ritardo rispetto agli USA). Nelle intenzioni dell’architetto Franz Di Salvo, Le Vele erano nate come esempio di quartiere residenziale modello, secondo un sistema abitativo proposto da Le Corbusier e altri (anche qui, come in precedenti esempi che ho già descritto, la forma è piramidale) e seguendo i dettami dell’architettura brutalista: strutture essenziali, forme geometriche semplici e nette, grande utilizzo del cemento armato, privilegiando la funzionalità degli edifici rispetto all’estetica. Ma gli spazi sociali comuni e il verde pubblico previsti non furono mai realizzati (succede quasi sempre, nei grandi appalti pubblici) e molti appartamenti vennero occupati abusivamente (forse con l’aiuto della gestione clandestina da parte della Camorra), facendo così “saltare” ogni progetto di

manutenzione. Alla fine gli occupanti erano il triplo di quelli previsti e, mancando ogni cura di mantenimento, un palazzo ha avuto un cedimento strutturale ed è crollato, mentre gli altri sono stati evacuati.

Un esempio più recente, che risale agli anni '80, lo possiamo vedere a Genova. Sulle alture di Pegli, nel ponente genovese, si possono scorgere da lontano tanti blocchetti di calcestruzzo, uno di fianco all'altro, con un oblò al centro: come mattoncini bianchi del Lego. Come ogni intervento di edilizia popolare, la costruzione del quartiere fu caratterizzata da tempi di realizzazione stretti e costi estremamente contenuti; inoltre si sommò un problema di uniformità sociale, mettendo insieme persone che condividevano il medesimo disagio sociale. La forma a cubi con gli oblò è talmente iconica da essersi guadagnata il soprannome dispregiativo di "Le Lavatrici".

Vengono i brividi a pensare quanto sono stati lungimiranti i due scrittori americani. Molti altri casi sono stati descritti nelle sezioni precedenti e anche il cinema ne ha spesso fatto uso. Cito solo i due esempi più famosi, risalenti agli anni Ottanta. In "**1999 fuga da New York**" (1981) il regista John Carpenter descrive l'isola di Manhattan come un ghetto per delinquenti irrecuperabili, isolata dal mondo da un cordone di poliziotti e militari, una via di mezzo tra una favela brasiliana e una prigione a cielo aperto tipo Alcatraz. Invece Ridley Scott in "**Bladerunner**" (1982) descrive una Los Angeles sovrappopolata fino all'inverosimile, con un'ambientazione che richiama alla mente più "**I mercanti dello spazio**" (The space merchants, 1953) di Pohl & Kornbluth che il romanzo di Dick "**Cacciatore di androidi**" (Do androids dream of electric sheep? 1967) da cui il film ufficialmente è stato tratto.

Ma c'è un altro motivo per cui le città decadono ed è sostanzialmente psicologico. Se n'è occupato soprattutto James Graham Ballard, che nelle sue opere mette spesso al centro il crollo delle relazioni sociali nelle città del futuro. Sai che novità, potrebbe commentare qualcuno. Ma il fatto è che Ballard era convinto che i grandi edifici, le autostrade, le automobili, la pubblicità ossessiva, l'uso della percezione subliminale, i mezzi di comunicazione di massa fossero in grado di modificare la nostra psiche, creando nuovi collegamenti cerebrali e tracciando quelle che lui chiamava "autostrade neurali".

"**Condominium**" (High - rise, 1975) in questo senso è il suo lavoro più significativo, rispetto ai titoli già ricordati come "**Bilennium**" e "**Super - Cannes**". Nel presentarlo, Fruttero e Lucentini facevano questa considerazione: "Un

condominio è la coesistenza di più proprietari in una stessa casa d'abitazione: ognuno è proprietario singolo del suo appartamento, e proprietario comune di scale, ingresso, tetto, tubature, fognature eccetera. Ciò che il dizionario non spiega è come sia possibile questa coesistenza, ma ognuno sa che le cose non vanno lisce neanche quando il condominio sia limitato a una ventina di appartamenti. Nel gigantesco CONDOMINIUM londinese in cui si svolge il romanzo di Ballard, gli appartamenti sono un migliaio. Che cosa ne risulterà?" [F & L]

Già. Che cosa può succedere? Essendo un'opera di Ballard, è facile aspettarsi l'arrivo della catastrofe, ma questa volta è qualcosa di davvero particolare. Siamo nella Londra degli Anni 70: il grattacielo, progettato dall'architetto Anthony Royal, è un microcosmo autosufficiente, a struttura piramidale (se n'è parlato ampiamente in precedenza). I vari piani che separano le classi sociali: in basso sta la gente comune, in alto la borghesia. Dal condominio si può, volendo, non uscire mai: all'interno ci sono il supermercato, la lavanderia, la piscina, la scuola e tutti gli altri servizi.

Ma un black-out improvviso precipita il palazzo in uno stato di disordine e incertezza da cui discendono una serie di soprusi e violenze. All'inizio la situazione è degradata ma ancora accettabile. Dice Ballard: *"Lungo i corridoi ingombri di spazzatura che nessuno aveva portato via, davanti agli scivoli per i rifiuti bloccati e agli ascensori devastati, passavano uomini in smoking di ottimo taglio. Donne elegantissime sollevavano le lunghe gonne per passare sopra i cocci delle bottiglie rotte. Il profumo di costosissime lozioni dopobarba si mescolava all'aroma degli avanzati di cucina."*

Poi gli abitanti, bloccati all'interno senza possibilità di fuga, regrediscono rapidamente a uno stato semi-primitivo, spinti dalla fame e dalla necessità. Oltre a tutto, come ogni cittadino che si rispetti di una grande metropoli, già in precedenza erano privi di empatia. Catturano gatti e cani da compagnia per mangiarseli, uccidono i vicini con facilità per impadronirsi di ciò che necessita per sopravvivere. Perdonano il raziocinio e restano dominati solo dall'ossessione della scalata verso l'alto: non più sociale ma fisica. *"In un certo senso, la vita nel grattacielo aveva cominciato ad assomigliare a quella del mondo esterno: le stesse crudeltà e violenza celate entro una serie di cortesi convenzioni"*. Più che un film post-apocalittico, sembra di assistere a una pellicola surrealista di Luis Bunuel o Marco Ferreri.

CONCLUSIONE

Oltre alle città invisibili e travisate fantasticamente, Italo Calvino ha descritto a modo suo anche le città di oggi e il loro progressivo degrado. A differenza di uno scrittore come Ballard, che s'ispira al surrealismo, alla psicanalisi di Jung e alla narrativa catastrofica, Calvino preferisce trattare il tema con toni eroicomici o favolistici. Ciò non toglie che il suo ciclo di racconti "**Marcovaldo, ovvero le Stagioni in città**" (1952 – 1962) sotto la superficie divertente, quasi da favola moderna, nasconda la tristezza per come l'individuo è trattato nel mondo industriale delle grandi città. Curiosamente, l'antologia esce in volume nel 1962, proprio mentre Ballard dà alle stampe i suoi primi lavori.

Marcovaldo è un operaio e un sognatore, che va alla ricerca della natura all'interno di una città industriale, facilmente identificabile come Torino. Non è uno zotico, ma piuttosto un ingenuo, come il Candide di Voltaire. I primi anni Sessanta erano gli anni della migrazione dal sud d'Italia e dell'inurbamento forzato di mano d'opera, necessaria alle grandi fabbriche in Piemonte e Lombardia come la FIAT (che nei racconti diventa SBAV). Le storie, messe in sequenza secondo il ciclo delle stagioni, mostrano il costante conflitto tra la natura e l'ambiente urbano, con Marcovaldo che lotta con problemi economici e familiari, e intanto cerca in ogni modo di trovare un contatto con la natura. Spesso i risultati sono comici o fallimentari, perché ha dimenticato le proprie radici contadine. Storie come "**I funghi in città**" oppure "**Luna e gnac**" divertono, ma si tratta di un divertimento un po' triste, come un film di Charlie Chaplin.

*Cemento armato la grande città
Senti la vita che se ne va
Vicino a casa non si respira,
È sempre buio ci si dispera.
Ci son più sirene nell'aria
Che canti di usignoli.
È meglio fuggire e non tornare più.
(Le Orme)*

APPENDICE

LE CITTÀ DISEGNATE

Nella sua doppia qualifica di editor e di autore di fumetti, Giorgio Sangiorgi mi ha fatto notare che questo libro non sarebbe completo se non parlasse anche delle immagini legate alla raffigurazione delle città. Tra il 2024 e il 2025 si sono tenute diverse mostre d'arte dedicate alle città invisibili di Calvino. Queste pitture quasi sempre reinterpretono il libro molto liberamente, esplorando le città come stati d'animo, ricordi o metafore di esperienze personali, e non come luoghi geografici. Ma occuparsi di tutto ciò richiederebbe un secondo libro anche più grosso di questo, senza contare che io non sarei in grado di commentare le opere in maniera adeguata. Meglio dunque occuparsi dei fumetti e delle illustrazioni su rivista, un campo nel quale mi sento un po' meno inadeguato.

PARIGI FUTURA: ALBERT ROBIDA

Forse è giusto partire da **Albert Robida** (Compiègne, 14 marzo 1848 – Neuilly-sur-Seine, 11 ottobre 1926) che è stato uno scrittore, illustratore, giornalista, e pittore francese. Robida è stato riscoperto recentemente grazie alla sua trilogia di romanzi d'anticipazione, da lui riccamente illustrati, che appartengono alla proto – fantascienza *fin de siècle*. Queste opere lo fanno avvicinare a Jules Verne, anche se Robida preferisce proporre invenzioni integrate alla vita quotidiana, cercando di immaginarne gli sviluppi sociali. La sua visione della Parigi del futuro è fatta di una quantità di velivoli a elica e aerostati che la sorvolano, grandi costruzioni in ferro (come quelle di Eiffel), edifici altissimi proiettati verso il cielo ma con decorazioni liberty sulle facciate: una miscela di quotidianità da *belle époque* e di modernità che ha fatto parlare per lui di retro – futurismo.

AMERICA FUTURISTA: FRANK R. PAUL

Frank R. Paul (1884 – 1963) è l'altro grande precursore. È stato un artista americano noto soprattutto per le sue illustrazioni di fantascienza. Nato nel 1884 a Vienna, da padre ungherese e madre polacca, Frank R. Paul studiò architettura in Europa, ma poi applicò le sue conoscenze e la sua passione in questo campo per illustrare i paesaggi urbani di un futuro a venire. Fu scoperto dall'editore di “*Amazing Stories*” Hugo Gernsback (d'origine austriaca come lui). Dal 1914 iniziarono una

collaborazione prolifica, che ha definito l'immaginario dei pulp di fantascienza negli anni Venti e ha continuato ad avere una grande influenza su moltissimi lavori successivi nel genere. Le illustrazioni interne in bianco e nero e le copertine a colori sgargianti raffigurano spesso astronavi, alieni, macchinari enormi, automi e paesaggi esotici. Ma Paul descrive le figure umane in modo molto semplice nei suoi disegni, mentre lo sfondo architettonico assume, quasi sempre, il ruolo di protagonista. I suoi macchinari alieni appaiono di dimensioni incommensurabili, grazie alla ripetizione all'infinito di uno stesso elemento che le compone, come il riflesso di un'immagine presa tra due specchi. Spesso raffigura città avveniristiche, componendo le immagini come se fosse una tavola per presentare un progetto architettonico. Il modo di disegnare gli edifici e le sezioni urbane nelle sue opere sembra influenzato dai Futuristi italiani, particolarmente dall'architetto futurista Antonio Sant'Elia, per esempio nella combinazione di strade che si snodano nel cielo senza apparenti sostegni e nelle potenti linee degli edifici a forma di torre, connessi da ponti.

Questi disegni hanno avuto influenza anche su un altro grande illustratore come Virgil Finlay, che era un maestro nel rappresentare la figura umana, ma era in difficoltà con i robot e le costruzioni futuribili. Quando Finlay fu chiamato nel 1966 a preparare delle illustrazioni per il ciclo della **“Fondazione”** di Asimov (che aveva appena vinto un premio Hugo e stava per essere ristampato in volume) ricorse esplicitamente a Frank Paul per disegnare Trantor, la capitale galattica: un intero pianeta ricoperto di altissime torri.

IL PIANETA MONGO: ALEX RAYMOND

Negli anni Trenta esce un fumetto fondamentale per la fantascienza: **“Flash Gordon”** di **Alex Raymond**. Il disegnatore è molto influenzato dall'*art déco*, come è facile intuire dai costumi delle donne e dal loro modo di truccarsi: i capelli a caschetto, la boccuccia a cuore, eccetera. In compenso la capitale del pianeta Mongo è una città futuristica, ricca di grattacieli altissimi e strade sopraelevate, come quelle disegnate da Paul, con l'aggiunta di guglie e cupole di sapore vagamente orientale, dato che i padroni di Mongo hanno lineamenti asiatici e la pelle giallo limone. Ma su Mongo esistono aree con habitat molto differenti ed ognuno ha una sua città su misura. La fantasia grafica di Alex Raymond propone al lettore città a ripetizione: sul fondo del mare, tra i ghiacci polari o in profonde caverne.

Per esempio i dissidenti di Mongo, guidati dal principe Barin, si sono rifugiati in una foresta impenetrabile, con alberi dai fusti altissimi. Qui sorge Arboria, una intera città sospesa tra i rami degli alberi, con strade che si snodano tra le biforcazioni dei

rami. Gli abitanti di Arboria sono vestiti come Robin Hood e i suoi allegri compagni della foresta, ma l'abbigliamento sembra disegnato da Ertè o da qualche altro stilista *art déco*.

Uno degli altri regni di Mongo è invece una città sospesa in aria. La città – fortezza dove vivono gli Uomini Falco viene sostenuta da raggi anti gravità, alimentati da una fornace di radium in cui lavorano gli schiavi. Gli uomini – falco sono disegnati da Raymond come se fossero degli antichi vichinghi in armatura, dotati però di ali meccaniche. Li sorregge in aria una sorta di cintura antigravità, mentre le loro lunghe ali piumate servono per direzionare il volo. Sono dei guerrieri e dei saccheggiatori, ma fortunatamente decidono di schierarsi dalla parte di Flash Gordon. Segnalo che, dieci anni prima dell'uscita del fumetto, Edmond Hamilton aveva pubblicato il romanzo breve *“Città nell'aria”* (Cities in the air, 1924), che descriveva grandi città fluttuanti nel cielo come nuvole. Nella copertina di *Air Wonder Stories*, realizzata da Frank R. Paul, la città assomiglia volutamente a Laputa nei viaggi di Gulliver, ma è più definita architettonicamente.

SURREALISMO & FUTURISMO: KAREL THOLE

Non si può parlare di disegnatori e pittori che hanno immaginato le città del futuro senza ricordare **Karel Thole**. La sua è stata un'esperienza unica, dato che l'artista non si sentiva influenzato dalla fantascienza: a differenza di altri illustratori, non era un appassionato del genere. L'artista olandese riusciva comunque a tradurre in immagini l'essenza più profonda di quel mondo letterario, andando oltre gli stereotipi, poiché s'ispirava alle grandi avanguardia pittoriche del secolo precedente: soprattutto il surrealismo, che era la sua grande passione (Escher, Dalì, Magritte erano spesso imitati in modo abbastanza esplicito nelle sue copertine). Meno frequentemente s'ispirava al futurismo italiano (come per le città in frenetico movimento di Boccioni, o le architetture di Sant'Elia). Le sue copertine non ritraevano soltanto alieni, mostri, astronavi e paesaggi spaziali, ma anche ambienti come quelli che qui si va elencando: labirinti angoscianti, saloni sconfinati, caverne d'acciaio, edifici dalle prospettive distorte e non – euclidee, metropoli con grattacieli dalle guglie altissime. Credo che le sue raffigurazioni dei paesaggi urbani del futuro abbiano influenzato parecchio i lettori italiani di fantascienza. Eppure, secondo Fruttero e Lucentini, l'artista non leggeva quasi mai i romanzi di cui doveva illustrare le copertine: si faceva raccontare i punti salienti e i soggetti da inserire nel disegno, poi prendeva appunti ed eseguiva uno schizzo estemporaneo. Ottenuta l'approvazione, tornava col lavoro finito dove sovente aveva cambiato tutto e dipinto

come gli pareva. Eppure, tranne qualche rarissima eccezione, le sue illustrazioni soddisfacevano sia l'autore del libro sia i lettori: potenza della sua immaginazione!

GOTHAM CITY

Per il Batman di **Bob Kane** e **Bill Finger** la città in cui agire si chiama Gotham City, che è uno dei soprannomi storici di New York. Questa volta la metropoli è raffigurata nei suoi aspetti notturni: strade buie, vicoli in cui è meglio non entrare, bassifondi abitati da pazzoidi e criminali. Dennis O'Neil, uno storico sceneggiatore di Batman, ha detto anche che figurativamente Metropolis è New York dalla 14^a Strada in su, mentre Gotham City è New York sotto la 14^a Strada. Questo aspetto è stato molto accentuato dai due film sul personaggio realizzati da Tim Burton. La sua Gotham City è composta di edifici altissimi dai colori funerei, la cattedrale ha un'architettura a guglie decisamente gotica, sui grattacieli appaiono doccioni e cariatidi che sembrano usciti dai film dell'espressionismo tedesco. Tim Burton cita in modo abbastanza esplicito proprio *Metropolis* di Fritz Lang. Per certi aspetti, le architetture di Gotham immaginate da Burton prendono ispirazione dai disegni di Frank Miller per la sua saga a fumetti *“Il ritorno del Cavaliere Oscuro”*.

Un recente articolo di Enrica Roddolo, pubblicato dal Corriere della Sera, descrive così il nuovo progetto architettonico dell'Est di Londra: *“Londra come Gotham City - Fra i tanti grattacieli, un complesso ‘a scale’ con edifici da sette a trentaquattro piani. Daranno alla capitale il volto avveniristico dei fumetti. Sul Tamigi sorgerà una nuova Gotham City. Come quella di Batman. Attorno allo **Square mile** delle banche, all'ombra della **Old Lady di Threadneedle Street (la Bank of England)** si continua a investire su nuovi progetti immobiliari: sono almeno 230 le torri in costruzione, un cantiere aperto al di qua come al di là del Tamigi verso la South Bank (la riva Sud) e verso Est dove la metropoli britannica si va espandendo sempre più ... «Per la verità, a ribattezzare il nostro nuovo progetto al numero 40 di Leadenhall Street, è stato il media-set — dice al Corriere Paul Scott, l'architetto partner di Make che ha il timone dell'ambizioso piano destinato a ridisegnare lo skyline —. Ma è vero che lo stile si ispira ai grattacieli di Chicago e New York nel Ventesimo secolo»* [settembre 2014]

METROPOLIS

Nel fumetto americano classico c'è sempre una città che fa da sfondo alle vicende ed è, quasi sempre, New York. Gli autori di Superman, **Jerry Siegel** e **Joe Shuster**,

l'hanno ribattezzata Metropolis, ma il film di Fritz Lang non c'entra nulla: si capisce subito che i grattacieli di Metropolis sono quelli di Manhattan. In realtà, nel 1939 l'artista originale di Superman Joe Shuster aveva modellato lo skyline di Metropolis su quella di Cleveland, città nella quale incontrò Jerry Siegel al liceo. Da allora, tuttavia, è diventata sempre più un corrispettivo fumettistico di New York, così come il *Daily Planet*, il grande quotidiano in cui lavora Clark Kent, assomiglia sempre di più al *New York Times*. In generale, è l'arte a imitare la vita, ma succede a volte che la vita imita l'arte.

Tra i modi di vedere la città dei disegnatori di Superman e Batman il contrasto è fortissimo: come la notte e il giorno. Del resto anche i due eroi sono molto distanti. Uno trae la sua forza dalla luce del sole, l'altro si muove nelle tenebre. Uno è un amante della giustizia e un ripara – torti, l'altro più un vendicatore e un vigilante. Del resto, Superman/Clark Kent è stato adottato da una famiglia di contadini del Mid-West, è cresciuto nelle campagne di Smallville e si guadagna da vivere facendo il cronista. Batman/Bruce Wayne è un miliardario, non deve lavorare per vivere, abita fuori città in una villa di aspetto vittoriano ed ha persino un maggiordomo al suo servizio.

KANDOR, UNA CITTÀ IN BOTTIGLIA

Nelle storie di Superman compare a un certo punto una delle città più strane mai ideate: **Kandor**, la città chiusa in bottiglia come una nave in miniatura. Un tempo era stata la capitale del pianeta Krypton, ma poi è stata miniaturizzata da un'arma molto potente ad opera dello scienziato pazzo Brainiac. Storico nemico di Superman, Brainiac è un alieno che ha amplificato il proprio cervello collegandolo a un computer e trasformando se stesso in un super-androide: questo lo ha reso un genio scientifico, ma anche un genio del male. Ha preso questa città e i suoi abitanti, li ha ridotti alle dimensioni dei Lillipuziani e li ha chiusi in un contenitore trasparente, che conservava tra i suoi trofei. Superman gli ha sottratto Kandor, ma neppure lui è mai riuscito a trovare il modo di restituire ai suoi compatrioti kryptoniani le dimensioni normali. Così conserva la Città in Bottiglia nella sua Fortezza della Solitudine, tra i ghiacci del polo, nella speranza un giorno di trovare una soluzione. Segnalo come curiosità che il primo ad aver avuto un'idea del genere è stato Edmond Hamilton, che parlava già nel 1937 di uno scienziato e della sua creazione di un universo in miniatura. Nel racconto “**I mondi di Fessenden**” (Fessenden's worlds) uno scienziato con delirio di onnipotenza creava mondi in miniatura e poi li distruggeva, senza alcuna compassione per i loro abitanti. Brainiac è stato ideato da un altro scrittore di

fantascienza della prima ora: Otto Binder. Ma lo stesso Hamilton nei primi anni Cinquanta è poi diventato uno degli sceneggiatori delle storie di Superman e forse ha collaborato a sfruttare questa sua vecchia idea.

UNA NEW YORK AEREA

Anche lo stupefacente Uomo Ragno di **Stan Lee** e **Steve Ditko** si muove in una grande città, che è sempre una New York travisata. In questo caso, tuttavia, il disegno mostra gli edifici in prospettive aeree dall'alto verso il basso, come se si stesse guardando in giù da un balcone all'ultimo piano d'un grattacielo. Oppure la prospettiva è ruotata di 90°, perché Spiderman e alcuni suoi avversari come Lizard camminano sulle pareti delle case. Spesso il disegnatore sembra fare ricorso al fish-eye per accentuare il senso della profondità. Da quella prospettiva, tutto appare diverso ed estraneo, sebbene siano i luoghi più noti della Grande Mela.

ASGARD, LA CITTÀ DEGLI DEI

Un'altra fantastica città del fumetto americano da non trascurare è Asgard, creata da Stan Lee e dal disegnatore **Jack Kirby**. È ispirata all'omonimo regno della mitologia norrena, nella quale Asgard è la dimora degli dei e di altre creature del pantheon scandinavo. Il nome Asgard nel fumetto indica un planetoide su cui sorge una città avveniristica, richiusa sotto una cupola protettiva di energia, ispirata ai disegni delle riviste di fantascienza del passato. Gli Asgardiani non sono proprio dei, ma sono comunque molto longevi (presso che immortali) e dotati di poteri sovrumani, amplificati dalle armi in loro possesso. La capitale del regno è chiamata a sua volta Asgard ed è collegata agli altri Nove Regni grazie al Ponte dell'Arcobaleno (Bifrost), una sorta di portale che collega tra loro varie dimensioni. I costumi di Thor, Odino e degli altri Asgardiani sono uno degli elementi del successo del fumetto e sono ispirati ad avanguardie artistiche: si percepisce una certa influenza della Pop Art e del modernismo americano.

SOGO, LA CITTÀ DEL MALE

In Francia, i fumetti sono abitualmente realizzati con un disegno accurato, secondo lo stile franco – belga detto “linea chiara”: è una tecnica di disegno fumettistico che combina linee semplici e colori piatti, evitando sfumature, tratteggio e chiaroscuro, per amore della chiarezza e leggibilità. La rivoluzione è arrivata negli anni Sessanta con riviste come **Pilote** e **Metal Hurlant**, che utilizzavano un messaggio grafico del

tutto diverso: merito dell'editore Éric Losfeld, genio dell'editoria francese del fumetto. La fantascienza a fumetti non è più stata la stessa, dopo di allora, e non solo in Francia.

A proposito di città immaginate e disegnate, in questo campo va ricordata per cominciare Sogo, la città del male. Il nome è l'ovvia contrazione di Sodoma e Gomorra ed è un luogo della Galassia dove tutti i piaceri e le perversioni sono consentiti, anzi incoraggiati. Nel 40° secolo viene visitata dall'agente segreto Barbarella, nel corso delle sue avventure disegnate da **Jean Claude Forest**. Barbarella è stata una delle prime eroine femminili che non avevano bisogno di un uomo al loro fianco: una Dale Arden senza Flash Gordon. Con il suo aspetto così simile alla giovane Brigitte Bardot e con un gusto per vestiti e arredamenti ispirati alla pop art degli anni Sessanta, ha affascinato una generazione di lettori (per lo più maschi, ovviamente). Le sue vicende sono spesso piccanti, ma l'eros non supera mai i limiti del buongusto. Inoltre l'avventura è sempre condita con abbondante ironia. Al cinema è stata incarnata da una giovanissima Jane Fonda, vestita con costumi di scena di Paco Rabanne, molto adatti allo stile del fumetto. Jane Fonda fu scelta dal regista Roger Vadim per la sua notevole somiglianza con la Bardot (più tardi sarebbe toccato a Rebecca de Mornay): era una Barbarella perfetta.

DELIRIUS, LA METROPOLI DEPRAVATA

Il tema del degrado della città futura successivamente si è amplificato nella raffigurazione del desolato mondo di Delirius, ad opera di Philippe Druillet. Questa ne è la descrizione *“non era altro che una macchia nell'universo, finché non fu convertito nel depravato Pianeta dei Centomila Piaceri dal malvagio Supremo Signore, Imperatore di tutte le Galassie. Con la popolazione placata, può tassarli fino in fondo e finanziare la sua campagna di terrore. La sua opposizione si presenta sotto forma del Clero Rosso, che cerca di costringere Sloane, il vagabondo intergalattico senza padrone, a fare la loro volontà. Eppure le cose non sono sempre come sembrano, e la pietà del clero non significa nulla in un mondo di caos licenzioso”*. Sodoma e Gomorra (o Sogo, se preferite) elevate al cubo, insomma. Protagonista dell'esplorazione di questo mondo del vizio è Lone Sloane, un personaggio immaginario ideato e disegnato dall'autore francese Philippe Druillet nel 1966. Pittore e scultore, è un personaggio dalla vita davvero *molto* tormentata: i genitori autoritari, anaffettivi e in passato persecutori degli ebrei; la sua compagna costretta ad abortire il loro figlio per via di un cancro incurabile che se la porta via in poco tempo; poi l'abuso di alcool, droghe e psicofarmaci per cancellare il suo dolore

senza riuscirci. Fatte le debite proporzioni, sembra ripetersi la storia di quegli artisti francesi “*maudit*” come Van Gogh, Gauguin, Toulouse-Lautrec o Rimbaud. Superata questa fase, nella quale avrebbe potuto perdersi per sempre, Druillet ha raccontato la propria personale “*saison en enfer*” nell’autobiografia “*Delirium*”.

Nel 1970, sulla rivista **Pilote**, compare una prima storia dal titolo “*Il trono del dio nero*” (Le trône du dieu noir), quindi la saga prosegue con regolarità sulla stessa pubblicazione fino al 1972 con l'uscita dei restanti cinque capitoli de “*I viaggi straordinari di Lone Sloane*” (Les six voyages de Lone Sloane). Ha uno stile davvero unico. Non ha una grande dimestichezza con l'anatomia umana e i suoi volti e corpi sono sempre legnosi, un po' imprecisi. In compenso ha una grandissima inventiva, che destruttura la pagina: non esistono per lui limiti di vignetta o altro. Spesso esegue disegni a tutta pagina o estesi in due pagine, che rappresentano astronavi simili a mostri preistorici, oppure enormi edifici più grandi dei pianeti che li ospitano, molto barocchi e con influssi di psichedelica e filosofia orientale. Sicuramente è un vero artista, un visionario. A partire dal 1980 fino al 2012, Lone Sloane continua a essere pubblicato non più a puntate ma in singoli volumi editi da varie case editrici. Nel 2012 esce l'ultima avventura di Lone Sloane: “*Delirius 2*”.

Questo navigatore solitario dello spazio contiene in sé un po' di Sindbad, un po' di Ulisse e un po' di Gulliver, naturalmente: “*Le grandi carovane di ferro si lanciarono all'assalto del cielo. Il tempo passò. Poche ne tornarono. L'Universo conservava il suo segreto. Un terrestre, ribelle tra i suoi, naviga solitario ai confini del grande oceano cosmico*”. Io non so quanto bene conosca la fantascienza il suo disegnatore, ma si nota una certa rassomiglianza con personaggi iconici della SF avventurosa, come Morgan Chane, il Lupo dei Cieli ideato da Edmond Hamilton o come Earl Dumarest, il mercenario terrestre narratoci da E. C. Tubb. E poi c'è Kirth Gersen di Jack Vance, il cacciatore di pirati, che conduce la sua vendetta contro i Principi Démoni, saccheggiatori di pianeti, inseguendoli come un nuovo Edmond Dantés. Particolarmente degna di nota il terzo episodio “*Il palazzo dell'amore*” (The palace of love, 1966). Gersen scende sul pianeta di proprietà di Viole Falushe, dove il Principe Demone ha costruito un'intera civiltà che lo riconosce come suo supremo sovrano. Qui le abitanti gli pagano una “tassa” lavorando in bordelli statali e dando a lui i loro figli primogeniti: come le prostitute sacre dell'antica Babilonia. I figli più belli vanno a far parte dello staff del lussuoso Palazzo dell'Amore, gli altri vengono venduti come schiavi. Chissà se Druillet aveva letto queste opere: in fondo sono tutte datate negli anni Sessanta.

ALFA E I MILLE PIANETI: MEZIERES

Un'altra città del fumetto francese da non scordare è Alfa, una città che viaggia nello spazio. È nota anche come “la città dei mille pianeti”, perché è il crocevia dove s'incontrano le molteplici razze della galassia ed è anche la sede della polizia spazio-temporale. Viene presentata nella serie francese a fumetti “*Valérian e Laureline agenti spazio-temporali*”, una serie ideata dallo scrittore Pierre Christin e dal disegnatore Jean-Claude Mézières. Venata di umorismo, è considerata un punto di riferimento nei fumetti europei e nella cultura pop. Alcuni suoi concetti hanno influenzato altri media, come il film “*Il quinto elemento*” (1997) di Luc Besson. Da questo fumetto è stato tratto anche il film “*Valerian e la città dei mille pianeti*” (2017), scritto e diretto proprio da Luc Besson. La Stazione Spaziale Internazionale, dopo una serie di primi contatti con vari tipi di alieni, è diventata il centro di incontro tra gli umani e le diverse specie che popolano la galassia. A ogni nuovo contatto si aggiunge un pezzo alla stazione, un nuovo habitat, un nuovo attracco per le astronavi. Si forma così un agglomerato caotico ma funzionante. Col passare del tempo, diventata troppo grande per orbitare intorno alla Terra, Alfa abbandona per sempre l'orbita terrestre intraprendendo un lungo viaggio verso l'ignoto per interagire ed esplorare. Un po' come le Città in Volo ideate a suo tempo da James Blish.

(franco piccinini)

APPENDICE 2 : IL PARERE DELLO STORICO

Utopie europee della prima età moderna tra scienza, mito e millenarismo esoterico

a cura di

Davide Arecco

(Università di Genova)

Che cos'è un'utopia? Non è una chimera, non è sogno, non è un progetto irrealizzabile. Come ha dimostrato il grande Giorgio Spini – storico delle comunità riformate e degli eretici italiani, profeta di un modello di storia religiosa dell'Europa moderna, attenta alle tensioni escatologiche ed ai programmi di riforma sociale, specie seicenteschi – l'utopia è la descrizione di un mondo, che ancora non vi è, ma che, nelle intenzioni dei creatori di città ideali, un domani potrà auspicabilmente essere. Un mondo, in altre parole, *possibile* e sicuramente alternativo al presente, quale che esso sia.

E' stato correttamente sottolineato e posto in evidenza che i cosiddetti 'precursori' della narrativa proto-fantascientifica – appartenenti, quasi tutti, a quel filone detto, oggi, fanta-politico, o ucronico – si devono cercare nell'ambito dei viaggi fantastici e specie nell'immaginario utopistico, dal Rinascimento in avanti. Il capostipite è, come noto, la famosissima *Utopia* (1516) dell'inglese Thomas More, tradotta dal latino dal nostro Ortensio Landi e pubblicata a Venezia, nel 1548, da Anton Francesco Doni, autore, meno di un lustro dopo, de *I mondi celesti, terrestri, et infernali* (1552), ricca di rimandi, e alle *Leggi*, e alla *Repubblica* di Platone. A partire dalla stampa dell'opera di More, sono apparsi, tra il XVI e il XVII secolo, nella categoria del genere utopico, moltissimi altri libri, tra cui *La città felice* del neo-platonico Francesco Patrizi (1553), *L'isola di Narsida* di Matteo Buonamici (1572), *La repubblica immaginaria* di Lodovico Agostini (in più volumi ed edizioni, fra il 1583 e il 1590), *La città del Sole* del mago (e più tardi apologeta galileiano) Tommaso Campanella (1602, utopia storico-pedagogica ed ermetico-solare, favorevole alla religione naturale), *La repubblica d'Evandria* di Lodovico Zuccolo (1625), seguita, due anni dopo, da *La Repubblica regia* di Fabio Albergati e *La Repubblica delle api* di Giovanni Bonifacio, entrambe stampate nel 1627, la seconda iniziatrice della tradizione di entomologia politica, viva, specie tra Inghilterra ed Irlanda, nella prima metà del Settecento. Molto importante è, inoltre, *Macaria* (1641), scritto utopistico,

elaborato dalla cerchia puritana di Samuel Hartlib, attribuito al medico, alchimista e studioso di geo-magnetismo Gabriel Plattes, con la probabile collaborazione del riformatore protestante inglese John Dury, matematico ed astrologo pervaso da un fortissimo afflato mistico-religioso e incline, come tutti o quasi gli utopisti di area puritana, a celebrare la portata delle invenzioni tecniche e l'uso in ambito sociale e politico-istituzionale della nuova scienza sperimentale, in particolare in Inghilterra, al fine di instaurare negli spazi intra-mondani il Regno dei Santi e quindi quello di Dio.

La *Description of the Famous Kingdome of Macaria* apparsa in Inghilterra nel 1641, cioè durante le Guerre dei tre Regni (1639-1651), era un frutto intellettuale proveniente dalla cerchia del riformatore di fede puritana Samuel Hartlib, calvinista radicale ed uomo di scienza, che trovò in Gabriel Plattes e in John Dury due entusiasti sostenitori del proprio progetto utopico. Il libro non era voluminoso, giusto un opuscolo – all'epoca, non erano pochi i libelli e i *pamphlets* in circolazione sul suolo inglese, di tema o teologico o politico, per lo più – e riprendeva gli argomenti dell'utopia sociale di More, di cui Macaria costituiva una variante di epoca barocca. Hugh Trevor-Roper ha sottolineato correttamente che il libro di Plattes (e come detto Dury, che vi ebbe parte di rilievo) rappresentava un'importante formulazione di stampo millenaristico delle ambizioni socio-istituzionali e politico-religiose del gruppo di Hartlib e dei suoi sodali, tutti esponenti a vario titolo del protestantesimo repubblicano inglese. Macaria era infatti la descrizione di una società ispirata ai principi e ai valori del paleocristianesimo originario, il racconto di un regno edenico, perduto per essere – dai puritani, appunto – ritrovato e ricostruito. Macaria era, sotto molti aspetti, uno Stato sociale, *ante litteram*, religiosamente ispirato, ed orientato. Nell'opera utopica, un posto non secondario era dato, altresì, all'educazione (ispirata alla nuova pedagogia seicentesca del boemo Amos Comenio, letto e seguito nell'Inghilterra del XVII secolo) ed all'organizzazione della vita economica: un contesto ideale, ma sentito come necessario ed edificabile anche nella concreta realtà di fatti ed avvenimenti, che avrebbe, di lì a non molto, ispirato un'altra grande utopia politico-sociale del Seicento inglese, vale a dire l'*Oceana* (1656) di James Harrington, altra filiazione del progetto di More: libro acquistato fra l'altro a Londra dal futuro Granduca di Toscana, Cosimo III de' Medici in occasione del proprio viaggio in Inghilterra e in Irlanda, nel 1669, quando ormai la progettualità puritana era stata sconfitta dalla storia e ad essa consegnata.

Tutte le utopie inglesi del Seicento erano una sorta di rilettura 'da sinistra', volendo utilizzare una volta tanto una espressione storiograficamente anacronistica, del messaggio racchiuso, in origine, nella *Nuova Atlantide* baconiana. Quest'ultima

opera – apparsa in inglese incompiuta, e postuma di un anno, nel 1627 (la versione latina avrebbe visto poi la luce ad Amsterdam, soltanto nel 1661) – aveva di fatto celebrato l'utopia, poi realizzata a tutti gli effetti dalla Royal Society, riconosciuta dalla dinastia Stuart, dopo la Restaurazione sul trono inglese, fra il 1660 e il 1662, di una grande organizzazione della ricerca scientifica, al servizio dell'uomo (aspetto chiave che i positivisti otto e novecenteschi non hanno voluto mai cogliere, anzi negare ideologicamente). La *Nuova Atlantide* era una sorta di Paradiso ideale, e della tecnica e del sapere, la delineazione di una cittadella della saggezza salomonica (richiami testamentarii poi ripresi dalla prima Massoneria britannica, tra Sei e Settecento illuministico). I mestieri praticati – e descritti da Bacone, Lord Cancelliere di Re Giacomo I – sull'Isola di Bensalem, variante terrestre della Gerusalemme celeste, costituivano per gli abitanti un'occasione di redenzione dell'anima e non certo di sfruttamento utilitaristico delle risorse naturali: una visione di scienze e tecniche chiaramente legata al verbo della fede cristiana. Tali risvolti di ordine teologico furono perfettamente e correttamente colti da puritani come quelli appartenenti alle cerchie hartlibiane e comeniane inglesi di metà Seicento, mentre i *philosophes* del XVIII secolo avrebbero concretato la grande utopia baconiana di città ideale, ispirata, ovviamente, al *Timeo* e al *Crizia* platonici, nel *network* dell'accademismo scientifico europeo alle porte ormai della Rivoluzione industriale (che aprì come noto scenari non più utopici, ma distopici).

Bacone, durante il primo Seicento, oltre che dai riformati inglesi, venne ripreso anche dai teosofi e alchimisti del continente (a fare da tramite, fra i due gruppi, erano proprio Hartlib e Comenio), specie in area tedesca. Negli spazi luterani germanici, il teologo (e mistico) Johann Valentin Andreae (1586-1654), teorizzò una messa in pratica del cristianesimo evangelico nella sua utopia dal titolo *Reipublicae christiapolitanae descriptio* (1619). Divenuto nel 1605 *Magister* presso l'Università di Tubinga, quindi pellegrino da allora in Baviera, Francia, Spagna e Nord Italia – viaggi e spostamenti continui, dovuti al suo ruolo di precettore – nel 1611 Andreae arrivò nella Repubblica elvetica, ove fu colpito dalla fede di marca calvinista. Nominato tre anni dopo diacono a Vaihingen, nel Wurttemberg, nel 1620 egli diventò l'abate di Calw. A lungo *protégé* del principe protestante Augusto di Brunswick, si spostò nell'Abbazia di Adelberg. Andreae fu l'anonimo autore dei famosi Manifesti rosa-crociani, le utopie palingenetiche *Fama* e *Confessio Fraternitatis* (1614-1615), libelli inizialmente solo manoscritti, che auspicavano una unione di intenti fra luteranesimo tedesco e calvinismo anglo-svizzero, in nome della appartenenza alla comune Riforma protestante. Tanto *Christianopolis*, quanto i due Manifesti

precedenti, indicavano una utopistica via verso il perfezionamento, morale e spirituale, dell'uomo, mutuando non pochi argomenti dai mistici fiamminghi trecenteschi così come dalla tradizione dell'alchimia, simbolica e speculativa, di area germanica cinquecentesca. Ne nacquero le famose *Nozze chimiche di Christian Rosenkreutz*, terzo dei celebri Manifesti rosa-crociani (che in gioventù affascinarono pure Cartesio in Francia). Linguaggio e argomentazioni di Andreae e dei suoi adepti – tali erano, di fatto – incentrati sulla contemplazione del divino e sul bisogno insopprimibile di fare penitenza in un'età di guerre e di lacerazioni continue, erano profondamente segnate dall'influsso della letteratura, ermetica e solare, quattrocentesca, tanto tedesca, quanto italiana. Andreae – non lo si rammenta quasi mai – fu anche colui che introdusse i temi faustiani nella cultura degli Stati germanici facenti capo al Sacro Romano Impero, interessandosi di matematiche (pubblicò un *Compendium* al riguardo, sempre nel 1614) e della leggenda biblica della Torre di Babele: un tema poi caro ai Gesuiti come Athanasius Kircher (1602-1680) nella Roma pontificia.

Appartiene al Settecento francese, ma è pervaso dai medesimi ideali baconiani della *New Atlantis* condivisi da Plattes, Condorcet e dall'Europa delle accademie scientifiche, quella che resta la maggiore utopia del XVIII secolo, *L'an 2440*, romanzo fantascientifico pubblicato, nel 1770, dall'intellettuale ed illuminista Louis-Sébastien Mercier (1740-1814). Drammaturgo parigino, Mercier si formò al Collège des Quatre Nations e studiò retorica a Bordeaux, grande ammiratore del teatro inglese di Shakespeare e lettore dello *Spirito delle Leggi* (il cui autore fu da lui immortalato nella pièce *Montesquieu a Marsiglia* del 1784). Un certo scalpore destò, a Parigi, il *Tableau de Paris*, un imponente affresco – pubblicato in dodici volumi, ad Amburgo, tra il 1781 e il 1788, dal libraio regio Samuel Fauche – di grande interesse storico, per la sua accurata descrizione della gente comune e della vita quotidiana parigina, alla vigilia della Rivoluzione francese. Durante quest'ultima, Mercier, fuggito dapprima in Svizzera, a Neuchatel, fu membro dei girondini, imprigionato durante il Terrore da Robespierre, per le sue idee moderate e per avere votato contro l'esecuzione del Re.

Massone, iniziato alla Loggia *Les neuf soeurs* del Grande Oriente di Francia (la stessa di Lalande e di Voltaire), grande 'eretico' della letteratura francese settecentesca, e figura di punta della letteratura clandestina di epoca illuministica, Mercier si basò su Moro, Campanella e Bacone, per la costruzione del suo romanzo, utopico e proto-fantascientifico. Questo penetrò, prestissimo, negli spazi culturali del nostro stivale, discusso sulle pagine, dal sapore deistico, della *Realtà del progetto filosofico nel sogno profetico intitolato Anno 2440*, uscita anonima, ad Assisi, nel

1791. Letterato e critico, innovatore della tradizione teatrale francese, storico e moralista, attento osservatore – e, diremmo oggi, documentarista – della società e del costume del suo tempo, Mercier esercitò in effetti subito una vasta e misconosciuta influenza sulla cultura sette-ottocentesca. Il suo modello di società utopica, diversamente qui da Moro e dai suoi epigoni moderni, non è situato in uno spazio altro, in un altrove lontano nel tempo, ma insieme contemporaneo, insulare per sottolineare maggiormente l'idea dell'incontaminato isolamento sociale: è infatti Mercier ad introdurre una novità sostanziale, consistente nello spostamento, sia dalla proiezione spaziale, sia da quella temporale, in un lontano futuro. Mercier, nella sua opera, immagina di rimanere addormentato, per lunghissimo tempo, per poi risvegliarsi nel 2440, settecento anni dopo. Da qui, inizia la descrizione di una nuova Parigi futura, fondata sopra un modello sociale utopico. Il protagonista si risveglia infatti nell'anno 2440 in uno scenario futuro realizzato attraverso una rivoluzione pacifica e vi è una accurata descrizione della società secondo i principi illuministici. Il protagonista visita un castello in rovina, dove vede un vecchio piangente: costui è il re, che piange per tutti i mali commessi durante il suo regno dagli uomini. In seguito, il protagonista viene morso da un serpente e ritorna alla realtà.

Ne *L'an 2440*, Mercier dipinge, pertanto, il grande affresco di una società altamente umana. Egli dà forma concreta al sogno di una Francia del futuro in base ai valori di libertà e di sviluppo del sapere, umano e sociale, di area illuministica. Mercier proietta di fatti nel futuro quel modello, ideale e sociale, in quanto convinto che, durante il percorso temporale che separa il 1770 dal 2440, il processo storico di sviluppo politico ed istituzionale lo saprà realizzare materialmente. Una concezione in cui si sposano la tradizione utopistica e la nascente ucronia. Lo spazio evocato cede di fatto il proprio posto al tempo, al futuro che verrà. A costruire il quadro è un autore dalla mente candida, dalla notevole sensibilità e dalla propensione acutamente critica, come attestano le note al testo, davvero utili e preziosissime per capirlo appieno. Mercier spera, quindi, nelle sorti dell'umanità, convinto che quanto ancora non è sarà. E per la prima volta, la società giusta immaginata dalla letteratura utopica viene proiettata nel tempo, appunto, e non semplicemente nello spazio: non più un luogo, un'isola, o un paese immaginario e presentato come esempio da seguire, bensì un futuro figlio possibilmente della storia. La speranza al potere.

(davide arecco)

APPENDICE 3
IL PARERE DELLO PSICOLOGO

BIBLIOGRAFIA

Per realizzare questo saggio ho consultato alcuni libri di storia della fantascienza e anche testi di saggistica sull'argomento. Questo è l'elenco:

Brian W. ALDISS *Un miliardo di anni* (Billion Year Spree, 1973) tr. Pier Antonio Rumigiani - ed. DELTA Sugarco 1973

Alexei PANSVIN, Cory PANSVIN *Mondi interiori. Storia della fantascienza*, (The World Beyond the Hill, 1972) tr. Riccardo Valla - ed. NORD 1978

Jacques SADOUL *La storia della fantascienza*, (Histoire de la science-fiction moderne, 1973) tr. Giusi Rivero - Garzanti, Milano 1975

Sam MOSKOWITZ *Esploratori dell'infinito* (Explorers of the infinite, 1963) tr. S. Pergameno – Ed. Nord, Milano 1980

Claudio ASCIUTI (e altri) *Guida alla letteratura fantastica* – ed Odoja, Bologna 2015

Tramite internet:

The Internet Speculative Fiction Database

<https://isfdb.org/cgi-bin/index.cgi>

Peter CLUTE The Science Fiction Encyclopedia

<https://sf-encyclopedia.com/>

Catalogo SF, Fantasy e Horror - A cura di Ernesto VEGETTI, Pino COTTOGNI ed Ermes BERTONI (dal sito omonimo gestito dalla famiglia Vegetti)

<http://www.catalogovegetti.com/catalogo/>

BIBLIOGRAFIA DI CALVINO

I nostri antenati

Supercoralli Einaudi, Torino 1960

p. 7 Il visconte dimezzato

p. 75 Il barone rampante

p. 265 Il cavaliere inesistente

Le Cosmicomiche

Einaudi, Torino 1965

Ti con Zero

Supercoralli Einaudi, Torino 1967

Le città invisibili

Supercoralli, Einaudi, Torino 1972

Il castello dei destini incrociati

Supercoralli, Einaudi, Torino 1973

Tutte le cosmicomiche

Oscar Grandi Classici 75 Arnoldo Mondadori Editore, Milano 1997

Marcovaldo, ovvero Le stagioni in città

Einaudi, 1963 (illustrato da Sergio Tofano)

Orlando Furioso di Ludovico Ariosto raccontato da Italo Calvino
Mondadori Editore, 1970 (illustrato da Grazia Nidasio)

AUTORI E TITOLI CITATI NEL TESTO

(in ordine alfabetico)

- Adams Douglas “Guida galattica per autostoppisti” (The Hitch-hiker’s Guide to Galaxy, 1979)
- Aldiss Brian Wilson “Ambiente totale” (Total environment, 1968)
- Anderson Poul “La città perduta” (Vault of the Ages, 1952)
- Asimov Isaac “Abissi d'acciaio” (The caves of steel, 1953)
- Asimov Isaac “Cronache della Galassia” o “Prima Fondazione” (Foundation, 1951)
- Ballard James Graham “C’è posto per tutti” (Billennium, 1961)
- Ballard James Graham “Chronopolis”
- Ballard James Graham “Il vento dal nulla” (Wind from Nowhere, 1962)
- Ballard James Graham “La città definitiva” (The ultimate city, 1976) aka “La civiltà del vento”
- Ballard James Graham “Hello America” (idem 1981)
- Ballard James Graham “Condominium” (High - rise, 1975)
- Ballard James Graham “Super-Cannes” (2000)
- Blish James “Il seme tra le stelle » (The seedling stars, 1956)
- Blish James “Le città volanti” (Cities in Flight)
- Borges Jorge Luís Finzioni (Ficciones 1941, 1944)
- Brackett Leigh “Gli ultimi giorni di Shandakor” (The last days of Shandakor, 1952)
- Brackett Leigh “La città proibita”(The long Tomorrow, 1955)
- Brackett Leigh “La spada di Rihannon” (The sword of Rihannon, 1953)
- Brackett Leigh “La strada per Sinaharat” (The secret of Sinharat, 1949)
- Bradbury Ray “Cronache marziane” (The martian chronicles, 1950)
- Bradbury Ray “La città perduta di Marte”
- Bulwer-Lytton, sir Edward “Gli ultimi giorni di Pompei” (The last days of Pompei, 1834)
- Cameron Lou “Cybernia” (idem, 1972)
- Campanella Tommaso “La Citta del sole”
- Clarke Arthur C. “Incontro con Rama” (Rendezvous with Rama, 1972)
- Clarke Arthur C. “La città e le stelle” (The city and the star, 1956)

- Davidson Avram “Marco Polo e la bella addormentata” (Marco Polo and the Sleeping Beauty, 1988) con Grania Davis
- Defoe Daniel “Robinson Crusoe”
- Dick Philip K. “I difensori della Terra” (The defenders, 1953)
- Dick Philip K. “La penultima verità” (The Penultimate truth) di Dick Philip K.
- Dick Philip K. “Cacciatore di androidi” (Do androids dream of electric sheep? 1967)
- Doyle Arthur Conan “Il mondo perduto” (The Lost World, 1912)
- Edgar Rice Burroughs “John Carter di Marte” (Under the moons of Mars, 1919)
- Edgar Rice Burroughs “La terra dimenticata dal tempo” (The land that time forgot, 1918),
- Edgar Rice Burroughs, “Tarzan e i gioielli di Opar” (Tarzan and the jewels of Opar, 1912)
- Ellison Harlan “«Pentiti Arlecchino!» disse l'uomo del tic-tac” (Repent, Halequin! said the Tik Tok man, 1965)
- Ellison Harlan “Il guaito dei cani frustati” (The whimper of whipped dogs)
- Elwood Roger “Le città che ci aspettano” (Future City, 1970)
- Farmer Philip Jose “Il figlio del sole” (Flesh, 1960)
- Farmer Philip Jose “Venere sulla conchiglia” (Venus on a half-shell, 1975)
- Foster Alan Dean “Terra di mezzo” (Midworld, 1975)
- Gaiman Neil “Nessun dove” (NeverWhere, 1996)
- Galouye Daniel F. “Psychon”, (Lords of the Psychon, 1963)
- Galouye Daniel F. “Universo senza luce” (Dark Universe, 1961)
- Gautier Theophile “Il romanzo della mummia” (Le romance de la Momie, 1857)
- Guignard Gabriel “Arca 2000” (Pyramidopolis, 1953)
- Guin Wyman “Oltre la follia” (Beyond Bedlam, 1951)
- Haggard Henry Rider “Le miniere di re Salomone”(King Solomon’s Mines, 1885)
- Haggard Henry Rider “Lei” (She, 1887)
- Hamilton Edmond “Agonia della Terra” (City at the world’s end, 1951)
- Hamilton Edmond “Le città nell’aria” (Cities in the air, 1927)

- Hamilton Edmond “I mondi di Fessenden” (Fessendens’ worlds, 1937)
- Hamilton Edmond “Il lupo dei cieli” (The weapon from beyond – aka Starwolf, 1967)
- Harrison Harry “Gesto da criminale” (A criminal act, 1966)
- Harrison Harry “Largo! Largo!” (Make room! Make room!)
- Herbert Frank “Esperimento Dosadi” (The Dosadi experiment, 1977)
- Hilton James “Orizzonte perduto” (Lost Horizon, 1933)
- Kipling Rudyard “L’uomo che volle farsi re” (The Man who would be King, 1880)
- Lafferty Raphael Aloysius “Il 13° Viaggio di Sindbad” (Sindbad, the 13[th] Voyage, 1989)
- Lafferty Raphael Aloysius “Maestro del passato” (Past Master, 1968)
- Laumer Keith “Le radici della città” (The City That Grew in the Sea, 1964)
- Lee Tanith “Non mordere il sole” (Don't Bite the Sun, 1976)
- Leiber Fritz “Fantasma di fumo” (Smoke ghost, 1941)
- Leiber Fritz “Nostra signora delle tenebre” (Our lady of Darkness, 1977)
- Lovecraft Howard P “Alle montagne della follia” (At the Mountains of Madness, 1936)
- Matheson Richard “Tre millimetri al giorno” (The shrinking man, 1956)
- Merrit Abraham “Il pozzo della Luna” (The Moon Pool, 1918)
- Miller jr. Walter M. “Servocittà” (Dumb Waiter, 1952)
- Moorcock Michael “Madre Londra” (Mother London, 1988)
- Nolan William F. “La fuga di Logan” (Logan’s run, 1967) con George Clayton Johnson
- Pohl Frederik “Gladiatore in Legge” (Gladiator-at-law, 1954) con C. M. Kornbluth
- Pohl Frederik “I mercanti dello spazio” (The space merchants, 1953) con C. M. Kornbluth
- Pohl Frederik “La città degli abissi” (Undersea Quest, 1954) con Jack Williamson
- Pohl Frederik “La dolce triste regina delle isole galleggianti” (The Sweet, Sad Queen of the Grazing Isles, 1984)
- Pohl Frederik “La giungla sotto il mare” (Undersea fleet, 1955) con Jack Williamson
- Pohl Frederik “Le scogliere dello spazio” con Jack Williamson
- Powers Tim “L’ultima chiamata” (The last call, 1992)

- Priest Christopher “Il mondo alla rovescia” (Inverted World, 1974)
- Priest Christopher “The Prestige” (1995)
- Reeve Philip “Macchine mortali” (Mortal Engines, 2001)
- Reynolds Mack “Vacanza a Satellite City” (Satellite City, 1975)
- Sheckley Robert “I testimoni di Joenes” (Journey beyond Tomorrow, 1962)
- Sheckley Robert “Il difficile ritorno del signor Carmody” (Dimension of Miracles, 1968) di
- Sheckley Robert “La città premurosa” (Street of Dream, Feet of Clay, 1968)
- Shirley John “Il rock della città vivente” (City come a-walkin' -1980)
- Silverberg Robert “Monade 116” (The world inside, 1992)
- Simak Clifford D. “Anni senza fine” (noto anche col titolo originale City, 1951)
- Simak Clifford D. “I giorni del silenzio” (Cemetery world, 1973)
- Steinbeck John “Furore” (The grapes of wrath, 1939)
- Steinbeck John “Uomini e topi” (Of mice and men, 1937)
- Stevenson Robert Louis “Dr. Jekyll & mr. Hyde”
- Stevenson Robert Louis “The Master of Ballantrae”
- Swift Jonathan “Una modesta proposta per prevenire la fame in Irlanda” (A modest proposal).
- Swift Jonathan “I viaggi di Gulliver” (Gulliver’s Travels)
- Thoreau Henry David “Walden o La vita nei boschi” (Life in the woods, 1854)
- Tolkien John R. R. “Lo hobbit” (The hobbit, 1937)
- Tolkien John R. R. “Il signore degli anelli” (The lord of the rings, 1956)
- Tubb E. C. “La città senza ritorno” (City of no return, 1954)
- Tubb E. C. “Il ciclo di Dumarest” (Dumarest of Terra – 33 romanzi riuniti in Italia in 6 volumi omnibus)
- Tucker Wilson “La città in fondo al mare” (The city under the sea, 1951)
- Vance Jack “Le case di Iszm” (the houses of Iszm, 1954)
- Vance Jack “Gli Amaranto” (To Live Forever, 1956)
- Vance Jack “Pianeta d'acqua” (The Blue World, 1966)
- Vance Jack “Il palazzo dell’amore” (The Palace of Love, 1966)
- Varley John Herb “Il fantasma del Kansas” (The phantom of Kansas, 1976)

- Varley John Herb “La spiaggia d’acciao” (Steel beach, 1992)
- Voltaire “Candide” (1748)
- Voltaire “Micromegas” (1759)
- Vonnegut jr. Kurt “Le sirene di Titano” (The Sirens of Titan, 1959)
- Wells Herbert G. “Il paese dei ciechi” (The Country of the Blind, 1904)
- Williamson Jack “L’ugualizzatore” “The equalizer”
- Williamson Jack “Servocittà” (Silicon dagger, anno 2000)
- Zelazny Roger “Una rosa per l’Ecclesiaste” (A rose for Ecclesiastes, 1962)

Indice:

CAPITOLO 1: Italo Calvino e le sue Città Invisibili

CAPITOLO 2: Messer Milione e altri viaggiatori

CAPITOLO 3: Le città ideali del Rinascimento

CAPITOLO 4: I molti seguaci di Calvino

CAPITOLO 5: Laputa e altre città semoventi

CAPITOLO 6: Sopra e sotto il mare

CAPITOLO 7: Clifford Simak, o la fine delle città

CAPITOLO 8: La città maltusiana

CAPITOLO 9: Quando crollano le metropoli

CONCLUSIONE

APPENDICE: fumetti e illustrazioni

APPENDICE 2 il parere dello storico

E 3 - dello psicologo