

Gianpiero Mangano

La fantascienza fra mito antico e mito moderno

Abstract

Il genere fantascienza rappresenta un perfetto laboratorio per l'elaborazione di un'idea a livello di cultura di massa del rapporto fra uomo e scienza, fra società e progressi scientifici, oscillando fra i due poli di un rassicurante ottimismo e di una cupa sfiducia. In questo saggio presento alcune considerazioni su questo tema, elaborandolo sulla base di due categorie ideali dei movimenti di pensiero del novecento, il modernismo dell'inizio del secolo decimo nono e l'atteggiamento disilluso postmodernista. In particolare discuto come queste due categorie vengano declinate nel genere fantascientifico in termini di un uso del mito moderno alla *Ulisse* di Joyce o del recupero di miti antichi che riconducono alla visione "religiosa" del rapporto fra uomo e natura.

Science fiction is a perfect laboratory where to develop the idea of relationship between mankind and science at the level of pop culture. A relationship which oscillates between a comforting optimism and a gloomy skepticism. In this essay I develop some considerations on this issue, on the basis of two categories of thought of nineteenth century: the modernism of the beginning of that century and the post-modernist disenchanted attitude. In particular, I consider how these two categories are declined in science fiction using the modern myth, as in Joyce's *Ulysses*, or recovering the ancient myths, which bring back to a "religious" point of view about the relationship between human beings and nature.

Interrogando qualche sito *online*, ma cosa simile accade consultando la classica *Enciclopedia Treccani* (nella versione degli anni Settanta di cui dispongo, per esempio), si ricava una definizione del genere artistico *fantascienza* che suona così:

La fantascienza è un *genere di narrativa popolare* di successo sviluppatosi nel *Novecento*, che ha le sue radici nel *romanzo scientifico*. Dalla *letteratura* la fantascienza si è estesa agli altri *mass-media*, anzitutto il *cinema*, quindi i *fumetti*, la *televisione* e i videogiochi. La fantascienza ha come tema fondamentale l'impatto di una *scienza* e/o una *tecnologia* – reale o immaginaria – sulla *società* e sull'individuo. I personaggi, oltre che *esseri umani*, possono essere *alieni*, robot, *cyborg*, *mostri* o *mutanti*; la storia può essere ambientata nel passato, nel presente o, più frequentemente, nel *futuro*¹.

¹ Wikipedia, voce "Fantascienza".

Ai padri nobili del genere si ascrivono di solito Jules Verne con i suoi romanzi della seconda metà dell'ottocento e Herbert George Wells, ma l'elenco potrebbe continuare e includere, ad esempio, Mary Shelley con il suo *Frankenstein* e Edgar Allan Poe, sino a, con qualche forzatura, Luciano di Samosata.

Per quanto sintetica, dalla definizione riportata sopra traspare abbastanza chiaramente cosa si intenda per fantascienza, quale sia il suo genere prossimo (il romanzo scientifico) e la sua differenza specifica (tema fondamentale l'impatto di una scienza e/o una tecnologia – reale o immaginaria – sulla società e sull'individuo. Più precisamente direi reale o *verosimile*, per le ragioni che esporrò in seguito). Tuttavia, come spesso accade per generi artistici di ampia diffusione nella società e di altrettanto ampia fruizione, non appena si comincino a ripercorrere i modi in cui nel Novecento essa si è sviluppata, quali i suoi *topoi*, ci si accorge subito che abbiamo sfiorato solo la superficie del fenomeno, per così dire, solo il suo *significante*. Nel corso dei decenni si è passati dalla fase *avventurosa e meravigliosa* degli anni Quaranta alla fantascienza sociologica, dalla *New Wave* modernista al cosiddetto *cyberpunk*, e ogni volta la percezione di quello che si è inteso per fantascienza, i suoi temi e il suo linguaggio, in breve, il suo *significato*, sono mutati in modo sostanziale. Volendo dare qualche esempio, a distanza di circa due decenni si succedono l'ottimismo modernista del *Viaggio nella Luna* di George Méliès (1904), basato sui romanzi di Verne e Wells, e gli aspetti di critica sociale di *Metropolis* di Fritz Lang (1927), già portavoce di un atteggiamento pessimista circa il ruolo della scienza nella società. Più di recente, cosa accomuna la saga di *Star Wars* di George Lucas (1977-1983), con la sua impostazione ottimista sul bene e sul male, quest'ultimo destinato a un'inevitabile sconfitta, al tono apocalittico sul destino dell'uomo di *2001: Odissea nello spazio* di Stanley Kubrik (1968)? O, infine, con l'atmosfera cupa, dai toni arcaici dei secoli bui della storia greca o dell'alto medioevo europeo, di *Blade Runner* di Ridley Scott (1982)? Tornerò su alcuni di questi esempi nel seguito.

Il lettore non troverà in queste righe un'analisi puntuale di questa dinamica di contenuti e di stili della fantascienza, per la semplice ragione che chi scrive non è un addetto ai lavori, ma solo un occasionale frequentatore del genere. Per farsi un'idea più accurata sarà utile consultare testi enciclopedici². Quello che invece troverà è un insieme di considerazioni sparse, il cui scopo è di discutere qualche tema di fondo e, forse, di rispondere a qualche domanda, ovvero:

² Si veda per esempio CLUTE – NICHOLLS s.a., <http://www.sf-encyclopedia.com>; CURTONI – LIPPI (1978); GIOVANNINI – MINICANGELI (1998); ASIMOV (1984).

1) quale sia il nesso fra fantascienza e scienza, o per dire meglio, il ruolo che la fantascienza ha svolto nella percezione delle discipline scientifiche da parte del grande pubblico e, talvolta, degli scienziati stessi;

2) se sia possibile individuare in un numero limitato di paradigmi le categorie concettuali entro le quali si svolge la sua dinamica, i poli fra i quali oscilla la sua produzione. Per brevità, ma non senza motivo, chiameremo questi paradigmi, in numero di due, *modernismo* e *postmodernismo*, o altrimenti *atteggiamento prometeico* e *orfico*, termini saccheggianti e mutuati liberamente dal contesto in cui li usa Pierre Hadot in un suo libro illuminante³.

1. *L'invasione degli "anticorpi"*

No, nessun errore di battitura! Molti ricorderanno qui uno dei più celebri racconti di fantascienza, "*L'invasione degli ultracorpi*" di Jack Finney⁴, poi soggetto di un film del 1956, rapidamente divenuto un *cult movie*. In breve la storia: il piccolo centro di Santa Mira è invaso da entità extraterrestri che replicano gli abitanti ai quali si sostituiscono durante il sonno. Ne diventano così copie, ma disumanizzate, senza sentimenti, e infine eliminano gli originali. Qui però voglio parlare di un'altra vicenda, di un'altra invasione o epidemia, prodotta dal genere fantascienza nella storia delle idee. In altre parole, della creazione a livello di cultura di massa di un meccanismo immunitario rispetto a una visione ingenua delle discipline scientifiche, frutto dell'esperienza positivista⁵. Se non fosse dissonante, potrei dire che *la fantascienza ha agito come autocoscienza della scienza*. Se da un lato, infatti, essa è uno dei frutti artistici del modo d'interpretare il reale proprio dell'approccio delle scienze esatte, è anche vero che ha posto questioni sul ruolo della scienza o, quantomeno, ha aperto al grande pubblico il vaso di Pandora della *critica* della scienza, dei suoi metodi e della sua cattiva coscienza, ossia dei pericoli che un suo uso spregiudicato potrebbe comportare.

Un celebre aforisma di Eraclito, nonostante contenga non pochi elementi di ambiguità, tipici del filosofo presocratico, viene di solito reso con "*la natura ama nascondersi*"⁶. Ebbene, ingannare la natura e costringerla a svelarsi, sottoponendola a un interrogatorio come durante un processo penale, rappresenta

³ HADOT (2006).

⁴ FINNEY (1955).

⁵ Sebbene non proprio identico, il senso è simile a quanto suggerisce ZIZEK (2001).

⁶ Fr. 123 Diels-Kranz. Si veda anche COLLI (1948).

lo scopo della scienza moderna quale la conosciamo, e come si è sviluppata a partire dalle *Tabulae* di Francis Bacon e dal metodo di Galilei e Cartesio nella prima metà del Seicento. Lo scienziato procede in maniera inesorabile: registra i fenomeni, li organizza e ne deduce la *legge* che li regola. La legge non è una creazione umana ma un semplice disvelamento di ciò che è sempre stato custodito dalla natura e che, alla fine, è rivelata dall'astuzia (in origine questo è il significato della parola greca *mechane*) dello sperimentatore. Sappiamo quanto questo metodo si sia rivelato un successo in termini teorici e pratici, ma altrettanto bene sappiamo come le cose non siano così semplici. Solo in una visione ingenua il metodo, nel suo procedere asettico, senza quasi coinvolgimento dello scienziato, senza sentimento, come per gli ultracorpi di Finney, corrisponde a quanto succede in un laboratorio. Fin qui potremmo cavarcela dicendo che, come tutte le astrazioni, questa immagine del metodo e dell'approccio scientifico è viziata dal fatto stesso di essere una semplificazione, se non fosse che questa rappresentazione impedisce che il metodo stesso possa essere sottoposto a un'analisi critica. Cosa che non è meno essenziale dell'approccio critico ai fenomeni, e senza la quale si potrebbe essere indotti a pensare, per esempio, che il metodo può essere applicato con leggerezza ad altri campi dell'indagine, adottando un principio di analogia (se il determinismo funziona nelle leggi della meccanica, dunque potrà funzionare anche nell'evoluzione delle specie o nello studio dell'isteria, etc.). Insomma, è difficile credere che, a dirla con Archimede, con un punto d'appoggio opportuno *sia possibile sollevare il mondo*⁷.

Per essere chiari, non è il metodo in discussione, ma la sua interpretazione *neutra*, e a questo la comunità degli addetti ai lavori è sempre stata attenta, con sfumature diverse, in particolare a partire del cambio di paradigmi che ha rivoluzionato la fisica all'inizio del Novecento, con l'irrompere della categoria della imprevedibilità nei fenomeni microscopici e la crisi dei concetti assoluti di tempo e spazio. La meccanica quantistica e la teoria della relatività sono state gli esempi più imbarazzanti per la visione classica dei fenomeni naturali, e più gravidi di conseguenze, che dimostrano come non possa esistere scienza senza critica della scienza. Entrambe sono però entrate nell'immaginario collettivo soltanto dopo la fine del secondo conflitto mondiale. E non per caso. L'atteggiamento di angoscia come conseguenza della minaccia nucleare e la diffusione dei mezzi di comunicazione di massa in una società dove già le masse, a partire dai primi del Novecento, sono i nuovi attori della storia, sono i due

⁷ Citato in Simplicio, *Aristotelis Physicorum Libros Commentaria*, ed. DIELS (1882).

veicoli, psicologico il primo, sociologico il secondo, attraverso i quali il dibattito sul ruolo della scienza e le sue regole del gioco escono dalle accademie.

In questa temperie, la fantascienza è uno dei linguaggi più naturali attraverso il quale interrogarsi sul ruolo sociale delle discipline scientifiche, su come operino *al di là* delle *Tabulae* di Bacone, sui problemi sociali che pongono e sui pericoli nascosti nel *disvelamento* della natura, o ancora sull'idea che questo processo sia, in sostanza, inarrestabile e inesorabile.

Vi sono molti esempi di come questo tema sia stato sempre avvertito chiaramente nell'arco di millenni. Ovidio scorge nelle *tecniche* un pericolo:

Sul suolo, prima comune a tutti come la luce del sole o l'aria, con cura l'agrimensore tracciò lunghi confini. E non solo si pretendeva che la terra, nella sua ricchezza, desse messi e alimenti, ma si discese nelle sue viscere, e ci si mise a scavare i tesori, stimolo al male, che essa aveva nascosto vicino alle ombre dello Stige. Così il ferro pernicioso e l'oro più pernicioso del ferro furono portati alla luce: ed ecco, compare la guerra [...]⁸.

In un testo ermetico datato IV secolo d. C., si legge:

Gli uomini strapperanno le radici delle piante ed esamineranno la qualità dei succhi. Osserveranno la natura delle pietre e apriranno in due non soltanto i viventi che non possiedono ragione, ma sezioneranno i loro simili, per la brama di vedere come sono fatti⁹.

Molti secoli dopo, Goethe fa dire a Faust:

Voi, strumenti, di certo mi beffate
con le ruote ed i giunti, con i cilindri e i manici:
io ero sulla soglia, eravate la chiave,
ma gli ingegni ritorti non alzano il paletto.
Misteriosa anche nel chiaro giorno
la Natura non si fa rubare il velo,
e quello che al tuo spirito non vuole rivelare
non lo potrai estorcere con le viti e le leve¹⁰.

⁸ Ovidio, *Met.* I, 137-50, trad. a cura di BERNARDINI MARZOLLA (1979).

⁹ KINGSFORD – MAITLAND (2005).

¹⁰ J.W. Goethe, *Faust* I, 668-75, trad. di A. Casalegno, disponibile *on line* all'indirizzo: <https://www.rodoni.ch/busoni/bibliotechina/goethe/faust.html>.

Ma, forse, è ancora più interessante notare che anche uno dei padri della fisica moderna, Werner Heisenberg, pur con accenti diversi, senta di dover affrontare la questione:

Noi viviamo in un mondo trasformato a tal punto da incontrare ovunque strutture di cui noi stessi siamo gli autori: strumenti usati nella vita quotidiana, cibo preparato da macchine, paesaggio trasformato dall'uomo; di modo che l'uomo incontra solo se stesso¹¹.

Heisenberg è più preoccupato della capacità della società di modificarsi rapidamente, alla luce dei progressi così veloci della scienza, che dai pericoli che quest'ultima potrebbe rappresentare *per se*, ma quanto scrive è indicativo del fatto che con la fine dell'atteggiamento positivista, gli scienziati si sono occupati di più di analizzare criticamente il loro campo d'indagine e i loro metodi.

La fantascienza fa qualcosa di più. Con la capacità di raggiungere il grande pubblico, rende questo dibattito sulla scienza un tema popolare, ne trasforma i temi in altrettanti *miti*, in un messaggio che penetra nella coscienza di tutti. E lo fa anche con meccanismi di proiezione che tentano di esorcizzare le paure di una trasformazione così rapida della società da sorprendere, come abbiamo visto, anche lo stesso Heisenberg. In fondo, cosa rappresenta il *marziano* che vuole distruggere il genere umano, il deuteragonista di tanti film di fantascienza degli anni Cinquanta e Sessanta, se non uno specchio della cattiva coscienza, quando non è soltanto la metafora a fini di propaganda dei pericoli legati alla guerra fredda e al nemico sovietico nel cinema americano post-bellico? La stessa cattiva coscienza incarnata dalla nuova torre di Babele in *Metropolis* che, con la sua inquietante presenza nello skyline della città, con una potentissima forza evocatrice espressionista, ben



¹¹ HEISENBERG (1956).

maggiore della stessa macchina-Moloch che ingoia le sue vittime umane, lungi dall'essere il simbolo di magnifiche sorti e progressive è piuttosto il simbolo della *hybris* della classe dominante che sfrutta gli operai.

Le storie narrate dalla fantascienza hanno le loro radici nelle teorie e nelle scoperte scientifiche, e si pongono come prospettive di quest'ultime che, se non ancora realizzate, sono però *logicamente possibili*. L'esempio, fra i più recenti, che testimonia questo fatto, se ve ne fosse bisogno, è il film *Interstellar* (2014), il cui soggetto principale riguarda la possibilità di viaggiare nello spazio e nel tempo attraverso delle *scorciatoie*, note come ponti di Einstein-Rosen, o *wormholes*. Questi ultimi non sono creazioni di fantasia, ma possibili soluzioni delle equazioni della relatività generale di Einstein, dunque dal punto di vista della fisica, almeno in principio, realizzabili o forse realizzate in qualche parte nell'universo. Il consulente scientifico del film, Kip Thorne, uno dei più brillanti fisici viventi e fra i maggiori esperti di relatività generale, ha meticolosamente curato tutti i dettagli del film, in modo da renderli ineccepibili dal punto di vista scientifico e dunque, se non *veri*, *teoricamente* verosimili. In altri termini, *Interstellar* rappresenta un mondo nuovo, ma che è regolato dalle stesse leggi che sono valide nel nostro. Ciò ricorda molto da vicino quanto Cartesio dice a proposito dell'uso che egli fa della categoria della verosimiglianza per concepire un modello di mondo. Non può dichiarare che le sue idee sul metodo e sul mondo corrispondano a verità *tout court*, senza incorrere nei rilievi dell'Inquisizione. E dunque immagina che Dio probabilmente avrebbe creato o potrebbe creare ancora il mondo nello stesso modo in cui Cartesio lo sta ri-creando con gli strumenti della matematica:

Decisi di parlare soltanto di ciò che accadrebbe in un mondo nuovo, se Dio creasse ora in qualche luogo degli spazi immaginari abbastanza materia per le sue composizioni. Dopo di ciò mostrai come la maggior parte della materia di questo caos, in forza di queste leggi, dovesse disporsi e ordinarsi in un certo modo che la rendesse simile ai nostri cieli¹².

E di questo passo è facile risalire indietro sino al *Timeo* di Platone, che in questo contesto potrei con deferenza definire la sua opera di fantascienza più riuscita, il dialogo in cui il metodo della verosimiglianza diviene lo schema che permette di concepire e conoscere la natura.

¹² R. Descartes, *Discorso sul metodo*, V, trad. di GARIN (1988).

Infine, torniamo al punto. Il fatto è che oltre le storie della fantascienza, vi è anche il suo immaginario, popolato da temi e istanze molto più numerose, di carattere sociale e psicologico, e la sua capacità, come per Cartesio, di inventare mondi differenti, anche se perfettamente *possibili*. L'ampliamento del numero di queste istanze, l'introduzione di nuove categorie, e le loro interrelazioni costituiscono il modo in cui essa, a sua volta, può influenzare l'immaginario dello scienziato, e modificarne il modo in cui guardare ai paradigmi scientifici. Questo flusso d'idee che si riversa in senso opposto, dalla fantascienza verso la scienza, rappresenta il modo in cui la prima riesce talvolta a porre lo scienziato sul lettino di Freud, ponendolo nudo di fronte alla sua attività e ai suoi metodi.

2. *Modernismo, postmodernismo: il mito nella fantascienza*

I termini che appaiono nel titolo farebbero tremare i polsi ai più esperti. E non credo di essere fra questi ultimi. Se tuttavia, nel piccolo ambito in cui mi sono ristretto, cioè di illustrare come la fantascienza oscilla fra modernismo e postmodernismo e come essa reinterpreti il mito, qualche risposta si può dare, è però necessario definire prima i termini *modernismo*, *postmodernismo* e *mito*. Altrimenti il rischio di cadere nell'ovvio o nel banale è certo. Mi limiterò pertanto, a illustrare quello che per me *significano* con qualche esempio, e ad applicarli al tema che qui ci interessa.

Delle tante definizioni e analisi di cosa sia il modernismo e il postmodernismo, e le reciproche relazioni, riporto quanto scrive a proposito Slavoj Žižek:

Ebbene, un ulteriore modo di concettualizzare l'opposizione fra modernismo e postmodernismo potrebbe essere attraverso la tensione fra il mito e la narrazione di una storia vera. Il gesto paradigmatico modernista è rappresentare sulla scena un evento di vita quotidiana in modo che qualcosa di mitico risuoni in esso (l'esempio ovvio, a parte *The Waste Land*, è *l'Ulisse* di Joyce). Nella letteratura popolare l'esempio potremmo invece trovarlo nelle migliori storie di Sherlock Holmes, che contengono una risonanza mitica. Il gesto postmoderno è l'esatto contrario: rappresentare una narrazione mitica come una circostanza ordinaria¹³.

¹³ ŽIŽEK (2001).

Se nella prima parte della sua definizione Zizek è ineccepibile, tuttavia quando troppo rapidamente definisce il postmodernismo mi sembra sottovaluti qualcosa, il fatto che anche la rappresentazione di una circostanza ordinaria possa a sua volta contenere un aspetto *mitico*. Sulla stessa linea di Zizek mi sembra sia anche Umberto Eco, sebbene esamini la questione in modo più profondo, quando scrive:

La risposta postmoderna al moderno consiste invece nel riconoscere che il passato, poiché non può essere distrutto, perché la sua distruzione porterebbe al silenzio, deve essere rivisto con ironia, in un modo non innocente¹⁴.

Se va da sé che un libro come l'*Ulisse*, strutturato come l'*Odissea*, ripercorre nella giornata di Leopold Bloom l'intera epopea omerica come un fatto accaduto *ora*, le vicende narrate dal postmodernismo vogliono anche suggerire come vicende attuali sarebbero potute accadere *allora*, con l'apparato di storie che il mito antico avrebbe potuto fornire in quel caso e, cosa più rilevante, con l'insieme di nuove immagini che i miti moderni avrebbero prodotto *allora*. Mi sembra che, ad esempio, un film come *Blade Runner*, che ascriverei a pieno titolo al genere postmodernista, è talmente pieno di rimandi a situazioni *mitologiche*, che è difficile leggerlo semplicemente come una "narrazione mitica" descritta "come una circostanza ordinaria". Infatti, è ancora l'*Odissea* che parla nel finale del film, quando sotto la pioggia scrosciante, sotto lo stesso elemento, l'acqua, che perennemente accompagna Ulisse nelle sue peregrinazioni, il replicante Roy Batty non fa che riprodurre in pochi secondi lo stesso racconto di mondi mitici e sconosciuti agli uomini, dai Lotofagi ai Ciclopi, dai Lestrigoni a Circe e Calipso, che troviamo nel poema omerico e che rende Ulisse un uomo *nuovo*:

Io ne ho viste cose che voi umani non potreste immaginarvi: navi da combattimento in fiamme al largo dei bastioni di *Orione*, e ho visto i raggi B balenare nel buio vicino alle porte di Tannhäuser. E tutti quei momenti andranno perduti nel tempo, come lacrime nella pioggia. È tempo di morire.

La differenza sta nella prospettiva. *Blade Runner* è certamente cosa diversa dall'*Odissea*, non vi è nulla che li accomuni sul piano *storico* o su come rappresentano il rapporto fra l'uomo e la realtà. Il mondo di Ulisse è quello della civiltà dei palazzi micenei, quello di Roy Batty è il mondo in cui l'intelligenza artificiale consente la creazione di una nuova schiavitù, quella dei replicanti. Ma

¹⁴ Eco (1983).

c'è qualcosa che, come direbbe Zizek, sembra *risuonare* con le stesse corde in entrambi i casi: la presenza, cioè, di una serie di domande insistenti e irrisolte e cui si danno risposte tanto temporanee quanto indispensabili per l'organizzazione di ogni comunità di individui, risposte che di solito traduciamo nella parola *mito*, di cui Mircea Eliade fa l'oggetto della sua indagine:

L'essenziale della mia ricerca riguarda l'immagine che l'uomo delle società arcaiche si è fatto di se stesso e del posto che occupa nel cosmo¹⁵.



La presenza del mito rende prossimi l'*Odissea* e *Blade Runner*. Anche se raccontano vicende diverse in cui è l'uomo Odisseo o il replicante Batty (e il suo specchio Rick Deckard) che interpretano la realtà che li circonda, tuttavia entrambi lo fanno in modi simili, entrambi ossessionati dall'idea di dover trovare un senso che illumini queste vicende al di là del loro puro meccanismo. Odisseo è un uomo nuovo che emerge quasi come un miracolo dalla Grecia arcaica, frutto di essa ma con un'incommensurabile nuova autocoscienza. Batty è altrettanto: è una creazione, in senso letterale, della specie umana, e abbiamo almeno un indizio dal

¹⁵ ELIADE (1966).

finale del film che anche in questo caso siamo di fronte a un nuovo salto di specie, come in una nuova apparizione del monolito di *2001: Odissea nello spazio*.



Se il paragone fra l'*Odissea* e *Blade Runner* è senza dubbio ardito, tuttavia mi è almeno servito a illustrare cosa mi sembra definisca la differenza fra modernismo e postmodernismo: il primo, come dice Zizek, *descrive in maniera mitica una vicenda presente*. Il secondo fa l'operazione opposta, ossia *rende in una forma attuale i miti antichi*, recupera attraverso essi una parte sopita del nostro immaginario moderno, e lo ripropone nei suoi termini naturali, in termini antichi.

In fondo, c'è in questa polarità di rappresentazioni il modo in cui le due visioni guardano al futuro. Il modernismo è ottimista. La tecnica e la scienza sono gli strumenti che l'uomo ha a disposizione per svelare la natura, per dominarla e usarla per il proprio fine ultimo, la felicità collettiva e individuale. Tuttavia, la *grande guerra* insinua il dubbio che questo programma possa fallire. Dagli anni venti del Novecento si comincia a temere che l'idea illuminista prima, e positivista dopo, sia essa stessa una favola. I toni diventano più cupi, la speranza vacilla, come in maniera inequivocabile dimostra l'espressionismo tedesco. Si cerca, dunque, un qualche antibiotico da usare come cura al fallimento delle aspettative, e lo si trova nel recupero dell'*antico*, non nel senso che vi avrebbe dato Winckelmann e il Neoclassicismo, ma visto come il bagaglio di sapienze, miti e tradizioni dimenticate che rappresentano il vero senso della vita, e il modo vero, direi *religioso*, di sistemare con ordine e parsimonia le relazioni fra gli uomini e fra l'uomo e la natura. Ancora possiamo usare *Blade Runner* e *Metropolis* come esempi per mostrare un altro aspetto interessante, cioè come nella fantascienza, e non solo in essa, modernismo e postmodernismo si

mescolino, e come sia difficile, tranne in alcuni casi, classificare e ascrivere un racconto o un film a solo uno dei due atteggiamenti. In entrambi i film citati, il mito è al lavoro, ma in modo diverso. La città di Los Angeles del 2019 è *distopica*, policentrica. Non c'è un unico punto che possa fare da riferimento. Gli abitanti della città sembrano quasi disinteressati a ricercarlo, abbacinati dalle luci metropolitane, dall'atmosfera che oggi si definisce *cyberpunk*, un interminabile accendersi e spegnersi d'insegne luminose che occupano la scena, in cui uomini e donne sono solo parte della folla che popolano. Eppure, come ho detto, *Blade Runner* è in sostanza postmoderno, dunque dovrebbe recuperare alcune categorie del mito arcaico, fra queste l'idea che il mondo *ha un centro* e ha un senso *ciclico* del tempo. Questi due aspetti, almeno secondo quanto ha descritto Mircea Eliade¹⁶, sono tipici del sacro rispetto a quanto, per negazione, definiamo profano. Il *totem*, la *tenda*, la *capanna*, la *montagna*, o qualunque altro luogo sacro, rompono l'omogeneità dello spazio, e identificano luoghi speciali, gli *assi del mondo*, in cui l'uomo recupera un rapporto privilegiato con la divinità. Medesima cosa accade con il senso del tempo. Il nostro tempo laico, quello impiegato nella descrizione della natura quando quest'ultima è sottoposta al processo di *meccanizzazione*, di cui parla Hadot, scorre uguale, senza che vi siano momenti speciali. Il tempo mitico è invece inevitabilmente ciclico perché riproduce in eterno l'atto della creazione. Non sembrano esserci spazio e tempo sacri in *Blade Runner*, ma solo un certo loro senso imperfetto, che deve comunque fare i conti con il moderno in cui la storia è ambientata.

Forse che questo senso, nuovo, è in fondo l'essenza del postmodernismo? E che la fantascienza può farci accedere a modi d'interpretazione che vadano anche al di là delle categorie di cui stiamo parlando?

Anche *Metropolis* racconta una storia complessa. In questo caso la città immaginaria di Lang ha un perfetto centro, la nuova torre di Babele. Intorno a essa ruotano con l'ingenuità dei trucchi scenografici della fine degli anni Venti, veicoli che rappresentano la modernità. Anche la dimensione temporale del film, almeno nella sua prima parte, sembra scandita da battiti arcaici, ma al ritmo dell'industria, che è relegata nel sottosuolo della città. Si tratta del nuovo tempo mitico delle catene di montaggio. Ma quando il giovane Freder Fredersen incontra Maria e, in un campo-controcampo, vede "i suoi fratelli" sofferenti, tutto cambia. La storia si dirige verso un lieto fine inevitabile, nel quale operai e padroni raggiungono un'intesa, anche se, a quanto pare Fritz Lang avesse in mente un

¹⁶ ELIADE (1973).

finale differente e pessimistico, in cui Freder a Maria partono su un razzo mentre la ribellione degli operai dilaga e la città viene distrutta. Quale che sia il caso, qui importa sottolineare come anche in *Metropolis* convivano elementi diversi: il recupero attraverso la trascrizione fatta dalla modernità, dell'idea del mito antico, nei suoi temi fondamentali, e nel contempo, una chiara impronta modernista, la cui icona è il *robot-Maria*. Sono passati solo pochi anni da quando il termine è stato coniato da Karel Capek nel suo dramma R.U.R.¹⁷, un atto d'accusa nei confronti dello scientismo. Per quanto simili caratteri si ritrovino anche in Lang, poiché il robot incarna la meretrice di Babilonia e in una celebre scena, che evoca il libro dell'*Apocalisse* del Vangelo di



Giovanni, cavalca un mostro, tuttavia nel film c'è un nuovo elemento, ossia quello dell'accento che viene posto sulla *creazione* del robot dal metallo e sulla capacità tecnica dell'uomo, in questo caso dell'inventore di tutte le macchine di *Metropolis*, il geniale Rotwang. E, oltre a questo, il senso di bellezza che c'è in quest'atto. Il robot non è solo costruito per una funzione pratica, ma anche come un nuovo modello estetico. Quando appare dalle mani del suo demiurgo, si capisce come rappresenti il tentativo *prometeico* di dare vita con la tecnica al più eclatante disvelamento della natura: la capacità di ri-creare ciò che sembrava di suo dominio esclusivo.

Vorrei tornare ora un istante sul legame fra il postmodernismo e il suo recupero del mito, citando ancora Umberto Eco:

Si potrebbe dire che ogni era abbia la sua postmodernità, e che ogni era abbia la sua forma di *manierismo* (infatti, mi chiedo se “postmodernismo” non sia semplicemente una forma moderna di Manierismo...). Credo che ogni era raggiunga momenti di crisi come quelli descritti da Nietzsche nella seconda delle “Considerazioni Inattuali”, quando tratta della pericolosità dello studio della storia. La sensazione che il passato ci stia incatenando, confondendo, ricattando¹⁸.

¹⁷ CAPEK (2015).

¹⁸ ECO (1983).

Il richiamo al Manierismo, quasi incidentale in ciò che dice Eco, è a mio parere illuminante. Di nuovo ci riconduce all'idea che il postmodernismo, come movimento che reagisce al mito moderno della capacità della scienza e della tecnica di risolvere i problemi dell'umanità, abbia come modalità quella di ricostruire il moderno con il senso dell'antico e che voglia ricreare delle categorie arcaiche, quali ad esempio di situare i fenomeni in uno spazio e in un tempo definiti il cui valore è legato a una ierofania. Ma lo fa in un modo manierista, ossia riproduce all'infinito questi *centri del mondo*, per dirla ancora con le parole di Eliade. Si pensi a uno dei capolavori del manierismo fiorentino, la *Deposizione* di Jacopo Pontormo, conservato nella Cappella Capponi nella chiesa di Santa Felicità a Firenze. La piramide rovesciata, composta dai corpi delle figure, che formano *un nodo inestricabile*¹⁹, sfida chiunque la ammiri a trovarne il vero punto di fuga. La figura del Cristo sembra scivolare verso il basso, liquida, e rimane fissata sulla tavola soltanto dal supporto cui provvede l'uso spericolato del colore delle altre figure, quasi da pop arte novecentesca, che lo intrappolano in un continuo rimando di prospettive. In definitiva un capolavoro che adopera piani *paralleli*, che reinterpreta il senso sacro del *centro*. Insomma, un nuovo modo di guardare al mito, alla luce delle esperienze rinascimentali. Volendo accostare alla *Deposizione* un qualche esempio tratto dalla cinematografia fantascientifica, trovo nella saga di *Matrix*, di Lana e Lilly Wachowski, una prova altrettanto *manierista*. Apparentemente *Matrix* è una riproposizione in chiave contemporanea de *La vida es sueño* di Pedro Calderon de la Barca, ma contiene molto di più. Certo, il nucleo centrale della saga è rappresentare l'impossibilità a priori di decidere se la vita che conduciamo sia la vera realtà ovvero la rappresentazione che il nostro cervello ne dà, senza che vi sia alcun modo empirico di distinguere fra la vita e il sogno. Ma il modo in cui ciò è espresso è nuovo, e soprattutto, è *logicamente possibile*, alla luce dei progressi della scienza che ci hanno reso familiari con la prospettiva d'intelligenze artificiali che, provando sentimenti, possono sostituirsi all'uomo come *dominatore del creato*²⁰.

Oltre a questo vi sono però molti rimandi al tema che qui sto esponendo. *Matrix* è un paradigma del postmodernismo. Si pensi ad esempio alla dislocazione dello spazio che è descritta in due famose scene. La prima quando Morpheus mostra a Neo lo spazio vuoto, senza alcun attributo, descrivendolo come "*Struttura, il nostro programma di caricamento*", in un chiaro rimando

¹⁹ VENTURI (1932).

²⁰ *Genesi*, 1, 28.

scenografico al finale di *2001: Odissea nello spazio*. Questo è cosa gli dice in un'altra sequenza:

Matrix è ovunque. Intorno a noi. Anche adesso, nella stanza in cui siamo. Matrix è quello che vedi quando ti affacci alla finestra, o quando accendi il televisore. Lo avverti quando vai al lavoro, quando vai in chiesa, quando paghi le tasse. Matrix è il mondo che ti è stato messo davanti agli occhi per nasconderti la verità.

Dovendo trovare un paragone cinematografico, questa scena non è che la versione mitica di *The Truman Show* di Peter Weir, che, in un certo senso, è anch'esso un film di fantascienza, declinato però ancora nei termini di una vicenda borghese, senza che il *sacro* appaia.



La seconda scena è quella in cui l'agente Smith, il programma incaricato di eliminare i ribelli guidati da Morpheus, si moltiplica in mille cloni di se stesso, quando si scontra con Neo. In entrambi i casi mi sembra siamo in presenza dell'atteggiamento manierista di cui parla Eco. Di per sé, già la macchina intelligente Matrix è una moltiplicazione all'infinito del concetto di *centro prospettico* della pittura rinascimentale, essendo basato sul *calcolo parallelo*, la possibilità di computare simultaneamente e in luoghi separati complessi problemi matematici. Questo appartiene già al nostro presente, perché il calcolo parallelo è ciò che consente di elaborare in tempi rapidi i dati sperimentali che vengono collezionati in esperimenti ipertrofici come il Large Hadron Collider al CERN di Ginevra, ed è anche quanto di più simile al modo in cui il nostro cervello funziona. Ma la struttura di Matrix è ancora una rappresentazione modernista. Il vuoto assoluto che circonda Neo e Morpheus, o il moltiplicarsi dei piani

prospettici in cui appare l'agente Smith, ne sono invece la versione *fisica*, disillusa, direi pittorica, come nel quadro di Pontormo.



Il recupero del mito antico in *Matrix* è d'altra parte testimoniato dalla stessa storia della trilogia. Sembra quasi di sentire riecheggiare in essa l'*Edipo Re* di Sofocle nei suoi temi fondamentali: *l'eletto*, *l'oracolo*, *il miasma* e infine, il *pharmakon* che scioglie la vicenda, ma solo attraverso la sofferenza e la conseguente nuova consapevolezza. L'oracolo che pronuncia i suoi vaticini mentre cuoce biscotti nel forno, è veramente una perfetta raffigurazione di un mito in chiave modernista alla Joyce, e si pensi infine alla trasfigurazione finale del personaggio principale, Neo, il quale, accecato come Edipo, cieco come Tiresia, solo allora *vede* Matrix.

3. *Prometeo, Orfeo e Kubrik*

Nel suo libro *Il velo di Iside. Storia dell'idea di natura*²¹, Pierre Hadot ripercorre il modo in cui si è sviluppato il rapporto fra uomo e natura nel corso di più di due millenni, dai presocratici sino alla scienza moderna, alla luce di due paradigmi, che egli chiama *atteggiamento prometeico* e *atteggiamento orfico*. Il primo rappresenta il modo di pensare di chi, come Francis Bacon, Galilei o Cartesio, vuole svelare i segreti della natura sottoponendola, come ho detto, a una sorta di processo penale, ed è la conseguenza della sua *meccanizzazione*, ossia dell'idea

²¹ HADOT (2006).

che essa sia organizzata in conformità a strutture semplici. Queste strutture, *le leggi*, richiedono, per essere formulate, un numero limitato di categorie, *spazio, tempo e causalità*, cui oggi aggiungeremmo la *località*, ossia che i fenomeni fisici a un dato istante e in un certo punto dello spazio dipendono solo da quello che accade in quell'istante e in quel punto. Facendo lavorare la ragione e compiendo osservazioni concrete ed esperimenti ben congegnati, l'uomo comprende la struttura della natura, *la riproduce* e la usa per il suo scopo ultimo, l'affrancamento dalle fatiche materiali e il raggiungimento del benessere. Consiste proprio in questo ciò che è stata definita la *fisica dello sfruttamento*²². Scrive Hadot:

L'uomo prometeico rivendica un diritto di dominazione sulla natura e nei secoli cristiani il racconto della Genesi rafforzerà la sua certezza di poter rivendicare dei diritti sulla natura. Mentre Zeus voleva custodire per sé il segreto del fuoco e delle forze della natura, con Prometeo che voleva strapparglielo, il Dio biblico farà dell'uomo il padrone e possessore della natura. Ragion per cui, in questa prospettiva, come ha acutamente sottolineato Robert Lenoble, nel Seicento Prometeo diverrà il luogotenente di Dio.

In altri termini, alla base di questa percezione della natura c'è l'idea che il mondo sia strutturato come una macchina²³, e che Dio agisca come un ingegnere, generando gli oggetti naturali in base a un modello matematico. Insomma, ciò che è sotto il segno di Prometeo è il modo *antico* in cui è declinato il modernismo.

L'atteggiamento opposto è messo da Hadot sotto l'egida di Orfeo, e corrisponde a una percezione estetica e direi mistica della natura, qualcosa che suggerisce la sua affinità al postmodernismo:

Non è con la violenza, bensì con la melodia, il ritmo e l'armonia che Orfeo penetra nei segreti della natura. Mentre in altre parole, l'atteggiamento prometeico è ispirato dall'audacia, dalla curiosità senza limiti, dalla volontà di potenza e dalla ricerca dell'utile, l'atteggiamento orfico è ispirato viceversa dal rispetto per il mistero e dal disinteresse...Quest'ultimo, come

²² LENOBLE (1974).

²³ Modelli meccanici per descrivere il mondo sono usati persino da Platone, vedi ad esempio *Repubblica*, X.

si può verificare ad esempio in Seneca, si rappresenta i segreti della natura sul modello dei misteri eleusini, oggetto di una rivelazione progressiva²⁴.

Quest'approccio, così differente dallo scientismo che permea il mondo contemporaneo, se non altro a livello di cultura di massa e che ha inevitabilmente influenzato il nostro vissuto quotidiano, è stato invece un modo molto diffuso di percepire il rapporto fra uomo e natura non soltanto nel mondo antico, ma anche in epoche relativamente recenti come durante il Romanticismo in Germania. Oltre il già citato passo del *Faust* di Goethe, riporto pochi versi di Schiller:

Son tornati alla terra dei poeti
 gli dèi, oziosi, inutili ad un mondo
 che, sfuggito alle lor briglie,
 si regge nel suo proprio oscillare²⁵.

Gli Dèi, secondo Schiller sono ormai inutili intermediari fra l'uomo e la natura, perché ora essa si regola con il meccanismo, di cui è simbolo l'oscillare periodico e computabile del pendolo e dell'orologio.

Questa divagazione, che il lettore avrà capito mira a riproporre in chiave antica due termini contemporanei, ad accostare cioè il modernismo e il postmodernismo agli atteggiamenti prometeico e orfico, contiene molti lati deboli, ma forse anche qualcuno utile. La debolezza sta nel fatto che, come ho premesso all'inizio, ho liberamente usato quanto scrive Hadot trasportando la sua analisi puntuale in un ambito apparentemente diverso, al fine cioè di parlare di fantascienza e non di cosa l'uomo intenda per natura. Tuttavia è anche vero che parlare di natura significa anche discutere dei modi in cui la natura è compresa, di scienza insomma. E mi sembra che uno dei temi su cui ho posto l'accento è che la fantascienza in quanto tale interpreta, assorbe e rielabora i temi dell'indagine sulla natura, configurandosi come (mi si passi il termine popolare di questi tempi in biologia) *epi-scienza*²⁶. Pertanto, modi differenti di guardare al rapporto fra uomo e natura inevitabilmente si riflettono nella loro rappresentazione popolare, di cui la fantascienza è una delle più diffuse espressioni.

²⁴ HADOT (2006, 94).

²⁵ F. Schiller, *Poesie filosofiche*, ed. a cura di PINNA (2005).

²⁶ Mi riferisco in particolare al termine *epigenetica*, che recupera alcune idee, sino a pochi decenni fa ritenute eretiche dall'accademia, di Lamarck, rispetto alla teoria ortodossa dell'evoluzione di Darwin.

La seconda ragione per la quale l'impiego delle parole prometeico e orfico possono avere qui ragion d'essere, è che anche se le ho introdotte come *sinonimi di* modernismo e postmodernismo, c'è in esse inevitabilmente un bagaglio di significato differente e che può permettere, almeno a livello intuitivo, una percezione differente del modernismo e postmodernismo, se vogliamo una loro reinterpretazione *postmoderna*. Per fare un esempio, se dico di *Blade Runner* che è un modello di cinematografia postmodernista o se lo definisco come un film *orfico*, è inevitabile che, di per sé, questo accenda un numero d'interruttori diversi nel cervello di chi mi ascolta, che rapidamente collegano questi termini a ciò che per lui significa *moderno* e cosa invece rappresenta *Orfeo* nel suo immaginario.

Mettiamo dunque alla prova Prometeo e Orfeo con Stanley Kubrik. *2001: Odissea nello spazio* è un capolavoro, una creazione di grande bellezza. Come tale sfugge alle etichette e non si lascia imbrigliare nelle definizioni. Modernismo e postmodernismo in questo caso quasi perdono senso come categorie ermeneutiche. Ogni volta che l'ho visto mi sono venute in mente idee diverse, a seconda delle stagioni della mia vita e dell'umore della giornata. Quello che però ho sempre avvertito è come sia un film *epico*, che racconta sì una storia, ma non una sola storia ma infinite storie.

Orfeo e Prometeo entrano subito in scena nell'antefatto, l'episodio in cui agli albori del cammino umano (*The dawn of man*), il capo clan di una tribù di ominidi, scopre *l'utensile*, in questo caso un'arma di guerra.

La scena in cui *Guarda-la-luna* lancia verso il cielo l'osso di un animale, di cui ha compreso il possibile utilizzo, è un inno a Prometeo, e quel gesto liberatorio è la rappresentazione fisica della raggiunta consapevolezza della capacità umana di usare la natura. Tuttavia, è solo l'incontro con il misterioso monolito che ha reso possibile questo salto di specie. Credo non vi sia film di fantascienza, e non solo, in cui quanto dice Eliade circa il valore simbolico di un centro del mondo come senso del mito sia più efficacemente descritto. La stele, composta come sapremo in seguito, da un materiale sconosciuto all'uomo del ventesimo secolo, rappresentato dal Dr. Floyd, ricorre lungo tutto il film come il vero ponte di comunicazione con il sacro, che nel film di Kubrik è rappresentato dal processo di autocoscienza dell'uomo. Riappare sulla Luna, e infine nell'atmosfera di Giove quando l'unico superstite della missione *Jupiter*, David Bowman, si trasfigura in un essere nuovo. Esso è un evidente simbolo del progresso umano, ma è in un modo mitico che lo rappresenta e che non usa, per dirla come Shiller, il meccanico automatismo delle oscillazioni di un orologio.



Il monolito è insomma, anche simbolo orfico, perché mette in luce del moderno ciò che non si può comprendere esclusivamente adoperando la descrizione baconiana della natura, in questo caso della natura dell'uomo. Non è un caso che ogni volta che fa la sua comparsa, sia accompagnato dall'introduzione del poema sinfonico *Also sprach Zarathustra* di Richard Strauss, che ne sottolinea il suo senso di una vera e propria ierofania. Ierofania umana in questo caso, perché è il momento in cui l'uomo si mostra a sé stesso. La musica di un altro Strauss, Johann jr., quella del valzer *An der schönen, blauen Donau*, descrive invece in modo molto più rassicurante l'armonia delle stazioni orbitanti nel secondo episodio del film (TMA-1).

Nel finale del film il ritmo con cui si succedono le immagini accelera, dopo la lunga pausa del viaggio verso Giove, in cui i tempi sono dettati dal supercomputer HAL-9000. Questa volta il monolito appare nello spazio vuoto, profano perché senza punti di riferimento, e ricrea in questo spazio un nuovo centro, altrimenti perduto. Avviene ciò che potremmo definire la ri-creazione del mondo, nel senso che gli attribuiscono gli storici della religione riferendosi al modo in cui le popolazioni arcaiche perpetuano il loro rapporto con il sacro. Dal punto di vista dell'uomo moderno non è che il recupero dell'aspetto orfico del rapporto che egli ha con se stesso. Le ultime scene non usano le parole ma sono un puro flusso di coscienza, descritto da una sequenza ossessiva di fasci di luce. Kubrik sembra suggerirci che vi sono dunque modi di conoscere che non sono quelli che adoperiamo, talvolta involontariamente, ma inesorabilmente per come si è strutturato il nostro modo di rappresentare il reale. Che qualcosa può essere *intuito* come pura percezione estetica. Per riprendere i versi di Goethe e la sua metafora che rappresenta l'atteggiamento modernista o prometeico attraverso ruote e dentelli, cilindri e manubri: «*Veramente sono mirabili quei vostri ingegni, ma non sapete alzare il chiavistello*».



Nell'ultima scena del film il monolito finalmente riappare e con esso Prometeo riappare: l'ormai vecchio Bowman rinasce come una nuova specie, il *Bambino delle Stelle*.

Ringraziamenti

Il libro *“Il Velo di Iside”* di Pierre Hadot è per me stato fonte d'ispirazione inaspettata nello scrivere queste righe. Inaspettata, perché il soggetto che tratta Hadot ha poco a che fare, in principio almeno, con la fantascienza, e tuttavia come tutti i grandi libri suggerisce molto più di quanto discute. Al suo autore, dunque, va il mio ringraziamento, da umile lettore.

A Rossana Valenti devo, oltre che la sua amicizia, la sua amorevole capacità di invitarmi a scrivere, cosa che non sono convinto sia una buona idea.

Infine, ringrazio Carmen che, nelle sue leggere canzoni stonate e in casuali parole, mi costringe a stare al punto e mi illumina talvolta su orizzonti inattesi, aumentando la mia confusione.

Riferimenti bibliografici

ASIMOV 1984

I. Asimov, *Guida alla fantascienza: 55 saggi critici*, Milano.

BERNARDINI MARZOLLA 1979

Ovidio, *Metamorfosi*, trad. a cura di P. Bernardini Marzolla, Torino.

CAPEK 2015

K. Capek, *Rossum's Universal Robots*, Padova.

CASALEGNO s.a.

J.W. Goethe, *Faust*, traduzione a cura di A. Casalegno, disponibile *on line* all'indirizzo:
<https://www.rodoni.ch/busoni/bibliotechina/goethe/faust.html>.

CLUTE – NICHOLLS s.a.

J. Clute, P. Nicholls, *The Encyclopedia of Science Fiction*, <http://www.sf-encyclopedia.com>.

COLLI 1948

G. Colli, *La natura ama nascondersi*, Milano.

CURTONI – LIPPI 1978

V. Curtoni e G. Lippi, *Guida alla fantascienza*, Milano.

DIELS 1882

H. Diels (ed.), Simplicio, *Aristotelis Physicorum Libros Commentaria*, Berlin.

Diels-Kranz

H. Diels e W. Kranz, *I Presocratici*, a cura di G. Reale, Milano 2006.

ECO 1983

U. Eco, *A Correspondence on Post-modernism* con S. Rosso, Durham.

ELIADE 1966

M. Eliade, *Il mito dell'eterno ritorno*, Roma.

ELIADE 1973

M. Eliade, *Il sacro e il profano*, Torino.

FINNEY 1955

J. Finney, *The Body Snatchers*, New York.

GARIN 1998

R. Descartes, *Discorso sul metodo*, trad. di M. Garin, testo francese a fronte, Bari.

GIOVANNINI – MINICANGELI 1998

F. Giovannini, M. Minicangeli, *Storia del Romanzo di Fantascienza*, Roma.

HADOT 2006

P. Hadot, *Il velo di Iside*, Torino.

HEISENBERG 1956

W. Heisenberg, *Das Naturbild in der heutigen Physik*, München [trad. it. *Natura e fisica moderna*, Milano 1985].

KINGSFORD – MAITLAND 2005

A.B. Kingsford, E. Maitland, *The Hermetic fragment Kore Kosmou*, Whitefish 2005.

LENOBLE 1974

R. Lenoble, *Per una storia dell'idea di natura*, Napoli.

PINNA 2005

G. Pinna (a cura di), F. Schiller, *Poesie filosofiche*, Milano.

VENTURI 1932

A. Venturi, *Storia dell'arte italiana*, Milano.

ZIZEK 2011

S. Zizek, *Did Somebody say Totalitarianism?*, London-New York.