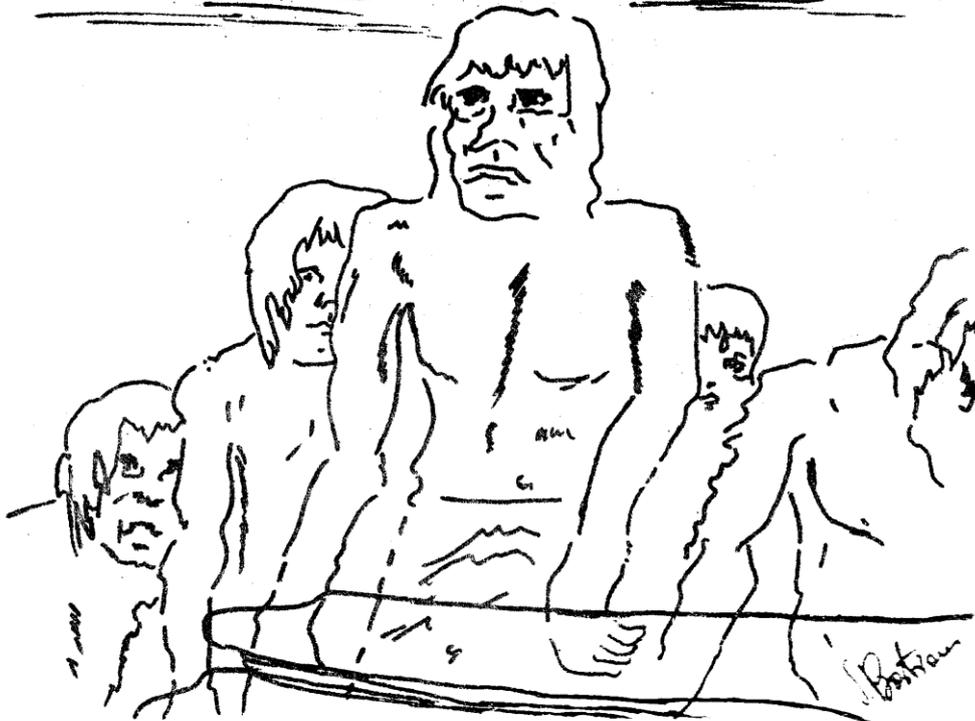
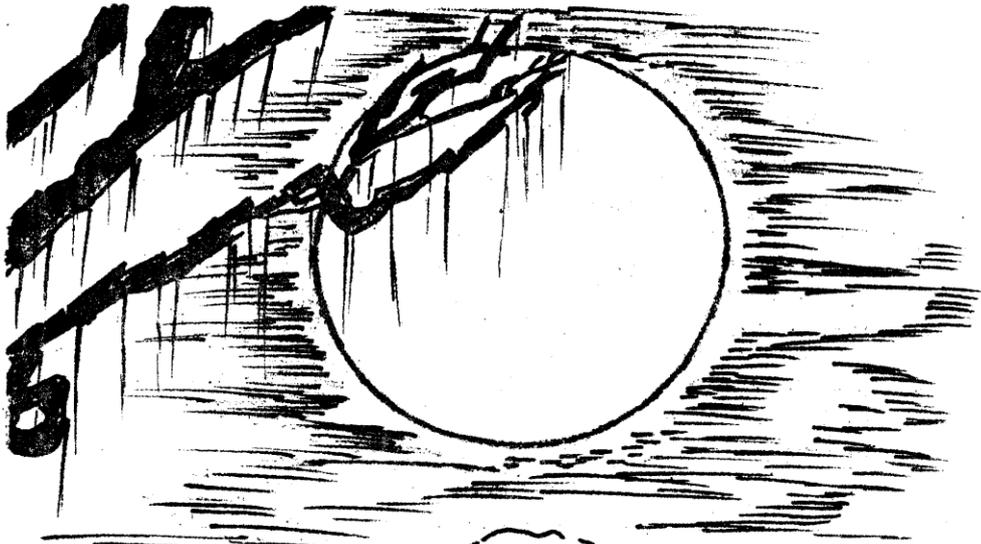


science - fiction

MARZIA



numero unico

SCIENCE - FICTION

Il presente bollettino ciclostilato "MARZIA", NUMERO UNICO in attesa di autorizzazione, è curato da Gianfranco Ghironi e Giorgio Saba della sezione cagliaritana del C. C. S. F. avente sede c/o "IL CIRCOLO", Via Piccioni, 80 -Cagliari-.

Ciclostilato in proprio nel mese di ottobre 1974 c/o l'ARCI-UIISP, piazza Costituzione 21, 09100 CAGLIARI.

SOMMARIO:

PRESENTAZIONE

- PAG. 4 - GIANFRANCO GHIRONI: La 1ª rassegna sarda d'Arte Fantascientifica.
- PAG. 8 - GIORGIO SABA: Cos'è la fantascienza.
- PAG. 13 - PIERO ZANOTTO: I "comics" di fantascienza.
- PAG. 18 - GIOVANNI MONGINI: Cinema e fantascienza.
- PAG. 20 - GIANFRANCO GHIRONI: Arte e fantascienza.
- PAG. 22 - GIAN PAOLO COSSATO: L'attività del Centro Cultori Science-Fiction di Venezia.
- PAG. 23 - "IL CIRCOLO": Un esempio di ciò che si può fare con pochi mezzi e molta volontà.

impostazione grafica di G. Ghironi
disegno di copertina di S. Solinas

M A R Z I A

Il presente bollettino ciclostilato sulla fantascienza, pur essendo già stato preparato dal mese di OTTOBRE 1974, viene presentato al pubblico soltanto in questo mese di GENNAIO 1975, in occasione del terzo anniversario di fondazione del centro culturale "IL CIRCOLO". Pertanto ci è grata l'occasione per ringraziare tutti coloro che ci hanno seguito con attenzione e simpatia in questi tre anni di attività svolte con gravi difficoltà economiche, strumentali e sociali.

PRESENTAZIONE

Il presente bollettino ciclostilato "MARZIA" è molto probabilmente, per non dire certamente, il primo esempio in Sardegna di ciò che i fans e gli specialisti della science-fiction chiamano curiosamente FANZINE che è un neologismo prodotto dalla fusione di due vocaboli inglesi FANTASTIC MAGAZINE che vogliono significare in senso figurato e con una traduzione molto libera: tutto ciò che ci si può aspettare di trovare in un fantastico negozio.

Ed in effetti in una FANZINE di stampo classico si può trovare, come si suol dire, di tutto un po': articoli, recensioni, annunci, romanzi a puntate, racconti brevi, facezie, disegni, poesie, ecc., sulla fantascienza, in una miscela di elementi quindi, frettolosamente e disorganicamente composta, senza un discorso preciso che garantisca una continuità di intenti volti ad una collocazione critica utile alla migliore conoscenza della materia trattata. Eppure questo tipo di pubblicazione amatoriale che nella maggior parte dei casi era prodotta da entusiasti fans isolati senza molti mezzi ed aveva logicamente un pubblico abbastanza ristretto seppure competente, ha aiutato in qualche modo a rendere la science-fiction adulta, a migliorarsi, a spogliarsi di certi aspetti deteriori, a porre a confronto tematiche e prospettive, stili di lavoro e tecniche editoriali differenti tanto che oggi ne vediamo i positivi risultati.

Dal 1963 al 1970 che sono stati gli anni del boom e della proliferazione delle fanzine e dei fanzinari, molta acqua è passata sotto i ponti ed ora esse sono quasi scomparse dal mercato non risultandoci esistenti attualmente più di 2 o 3 testate di un certo rilievo. Parecchi di quei fans sono oggi curatori di importanti collane di fantascienza italiane ed il loro entusiasmo, la loro pazienza, l'esperienza e la moderna mentalità di aperta e seria politica editoriale nel settore ha fatto sì che la produzione migliorasse decisamente dal punto di vista qualitativo. Viste le caratteristiche, "MARZIA", dunque, non rientra nell'ortodossia della FANZINE classica, tanto e vero che così non la abbiamo chiamata, al massimo possiamo definirla nel genere una FANZINE atipica, più al passo con i tempi, con i metodi e le esigenze della nuova science-fiction. Accontentandoci di chiamarla molto italianamente bollettino ed avendo come unico scopo propagandare la science-fiction nei suoi molteplici aspetti anche in relazione alla sempre più impellente necessità di organizzare in città, la già risaputa "Iª RASSEGNA SARDA D'ARTE FANTASCIENTIFICA" per lo stesso motivo di cui sopra, rivolgiamo pertanto a tutti gli amici, simpaticizzanti, fans, esperti, un invito a collaborare costruttivamente alla migliore riuscita della iniziativa che noi personalmente abbiamo inserita nel contesto di un più vasto e importante impegno di rinnovamento sociale delle sovrastrutture culturali del nostro Paese. Chiunque intendesse farci pervenire consigli, commenti, materiale o qualsiasi altra cosa ritenga possa esserci utile al riguardo della science fiction in generale, sulla Rassegna in particolare, su questo bollettino o ancora sul problema del rinnovamento e dell'alternativa socio-culturale, che noi gradiremmo molto venisse dibattuto, scriva alla sezione CCSF, presso "IL CIRCOLO" centro culturale, via Piccioni 80, 09100 CAGLIARI.

Ringraziando anticipatamente quanti lo faranno, porgiamo i nostri più sinceri e cordiali saluti.

(I CURATORI)

LA I^a RASSEGNA SARDA D'ARTE FANTASCIENTIFICA -

Quando dodici anni or sono venne inaugurata a Trieste la I^a edizione del festival internazionale del film di fantascienza, pochissime persone avrebbero creduto al successo che poi in effetti ha avuto la manifestazione e che oggi vede alla ribalta grossi nomi nel campo sia cinematografico, sia artistico e letterario, non necessariamente specialisti della science-fiction.

Nata come genere di letteratura popolare la fantascienza è andata man mano assumendo sue caratteristiche proprie e definite, tanto che oggi può considerarsi arrivata allo stadio di piena maturità, sia nel settore cinematografico che letterario, ove ha dato vita ad opere che per la loro problematica socio-politica e l'impegno culturale sono da considerarsi senza dubbio dei capolavori. La annuale rassegna cinematografica triestina è dunque il "banco di prova" per i film che prodotti sui cinque continenti, subiscono la prima verifica di fondo da parte dell'appassionato pubblico di Trieste e dai critici ed esperti del settore ivi convenuti per l'occasione. È molto difficile, però, vedere poi nelle sale cinematografiche e nei soliti circuiti di distribuzione le pellicole che vengono proiettate per la manifestazione, anche se film come 2001: Odissea nello spazio, Fahrenheit 451, Dottor Stranamore, Arancia Meccanica, sono ben conosciuti ed apprezzati dal grosso pubblico. Tale situazione, che è da ricercarsi nella gestione esclusivista ed unilaterale dei film noleggiati per la sola manifestazione, impedisce di apprezzare opere che solo in circuiti privati ed autonomi si riesce a vedere e continua a perpetuare l'errata convinzione che la fantascienza siano solo i marziani dalle cinque teste e dalla invasione facile, i mostri di gomma e cartapesta dei vari Godzilla di marca giapponese e degli UFO misteriosi, che continuano a passeggiare tranquillamente nei cieli del nostro pianeta da tempi immemorabili e che la fanno in barba alla nostra "privacy" ed al nostro stupido orgoglio tecnologico. Si continua a pensare cioè che la science-fiction sia solo finzione e niente scienza, che i suoi prodotti letterari e cinematografici siano solo d'evasione, stupendi quadri illusionistici che distolgono l'uomo dai problemi contingenti della problematica contemporanea, che distorcono l'essenza stessa degli eventi per una errata valutazione ed incomprensione degli stessi. Nulla di più falso, ma il problema è sempre il solito: al pubblico, alla massa, vengono propinati solo gli aspetti deteriori di una letteratura o di una cinematografia che vantano autori illustri in tutti i sensi, che ha pure commercializzato per colpa delle case produttrici, la natura stessa delle finalità artistiche della vera science-fiction. Non che, per l'appunto, non esistano i prodotti deteriori, che tra l'altro sono la maggior parte, ma tale caso si verifica anche per gli altri generi letterari ed artistici finalizzati a scopi consumistici, di cassetta, per defraudare il pubblico, ingannarlo, violentarlo moralmente, privandolo degli aspetti più positivi e senz'altro adatti ad una critica riflessione e maturazione delle capacità di giudizio culturale e sociale. Il discorso a ben guardare è sempre lo stesso, identico, immutabile, inaccettabile anche se a volte assume aspetti solo apparentemente positivi perché, in sostanza, il marcio è nella radice delle sue argomentazioni, speculative, viziose, asservite e conniventi ad una politica di gestione delle sale cinematografiche e degli spettacoli anche teatrali, anche artistici, anche sportivi, che è a dir poco antiquata, antipopolare, reazionaria perché tende a dare al pubblico ciò che al pubblico non serve: falsa cultura, disimpegno; affinché non si prenda coscienza della attuale situazione socio-politica-culturale. È chiaro quindi che bisogna opporsi con tutte le forze a questo disegno antipopolare, che esclude le masse da una vera conoscenza delle istanze contemporanee ed anzi cercando di condizionarle con tutta una serie di provvedimenti scandalosi, al disinteresse e all'ignoranza. Necessario è quindi sviluppare un circuito alternativo nel settore capace di opporsi validamente a quello vigente per "strappare" così agli enti, agli organismi istituzionalizzati, che svolgono la loro opera di pseudo acculturazione, il privilegio della programmazione nel settore, a favore di una generalizzazione della problematica socio-culturale inserita in un contesto politicamente corretto di sensibilizzazione delle masse tramite opere valide, sotto tutti i profili, a questo scopo. A tale fine, è rivolta l'attività di una associazione come l'ARCI/UISP che pur con tutte le carenze che si ritrova per quanto riguarda specifiche situazioni locali e un valido strumento alternativo da perfezionarsi affinché la sua azione risulti molto più efficace di quella attuale. A nostro avviso e altresì importantissimo stimolare sviluppare il movimento associazionista locale, autonomo e spontaneo, anche se poi non si riconosce ufficialmente in una orga-

nizzazione come l'ARCI/UISP, poiché le istanze associative di base a nostro avviso sono fondamentali per il controllo e lo sviluppo alternativo delle attività culturali e sociali che, per difficoltà di vario genere, non sempre presentano modelli di sviluppo unitari ed omogenei ma abbisognano di conoscenze e metodologie operative specifiche adeguate alle situazioni di determinate zone. Ecco perché anche il discorso sulla fantascienza rientra nei programmi di democratizzazione delle strutture culturali perché anch'esso nascente da un sentito disagio dell'uomo di fronte ai gravi problemi socio-politico-culturali e scientifici del nostro tempo e contribuente a divulgare e sensibilizzare gli stessi attraverso analisi che pure filtrate da una esigenza fantastica propria di questa arte rendono comunque possibile e proficuo il confronto ideologico, lo scambio delle idee e delle esperienze, la riflessione critica dei contenuti. È dunque importante sviluppare anche la conoscenza della fantascienza e meglio ancora, dei suoi aspetti più positivi e qualificanti, quelli per cui è oggetto di studio in università americane, inglesi, e tedesche, da parte di scienziati ed esperti di psicopedagogia, operatori didattici che pensano di introdurla nelle scuole perché materia sviluppante liberamente le capacità immaginative e creative del fanciullo così tanto importanti nella formazione della personalità. Pure in Italia da un po' di tempo a questa parte si stanno svolgendo intorno alla fantascienza studi molto interessanti tramite l'istituzione in alcune scuole medie superiori ed università, di corsi e seminari che vedono la partecipazione di celebri docenti e di numerosissimi allievi; di tavole rotonde, dibattiti e rassegne letterarie, artistiche e cinematografiche.

In effetti è assodato che oltre a rappresentare un fenomeno di costume in pieno sviluppo, ed il cui embrione non è facilmente individuabile né in un'epoca storica precisa né in un determinato movimento culturale, poiché la fantascienza e insieme superstizione e magia, scienza e fantasia, leggenda e realtà e contiene quindi elementi mistici e materialistici che miscelando a volte armonicamente, filosofia della ragione e sentimento dell'irrazionale, ne rendono difficile il riconoscimento nell'ambito di una corrente letteraria o artistica, proprio perché fusione di componenti diverse originarie della natura umana. A livello psicologico la fantascienza esplica una funzione liberatrice nei confronti degli elementi inibitori tanto che il soggetto ritrova immediatamente sé stesso, purificato dai condizionamenti sociali e riesce ad esprimere sue particolari caratteristiche creative, fruendo della sostanza propria della science fiction: l'avventura ed il mistero, il gusto della ricerca e della scoperta, la fantasia applicata alla realtà e viceversa. Ma il discorso potrebbe essere molto più lungo e complesso: l'esame approfondito della problematica fantascientifica non potrebbe fare a meno di inoltrarsi in settori apparentemente diversi tra loro eppure legati da un filo di logica continuità a cui si riallacciano esempi letterari ed artistici, cinematografici e fumettistici, sociologici ed estetici di non indifferente importanza. Alcuni di questi aspetti verranno trattati in sintesi in alcuni articoli preparati appositamente e presenti in questo ciclostilato. Ora, è molto più interessante vedere come la rassegna d'arte fantascientifica può far conoscere al pubblico questi elementi di indubbia positività e che, nella maggior parte dei casi, sono stati messi in secondo piano a favore dell'azione filmica o letteraria scevra di contenuti artistici, per un mero interesse economico di cassetta. Innanzi tutto è necessario garantire alla rassegna una veste di credibilità che per tali manifestazioni non è facile trovare. Urge quindi la partecipazione di qualche personalità di spicco nel settore ed è per questo che ci sono venuti spontanei i nomi di Karel Thole per le arti visive, Gillo Dorfles per la critica, Ugo Malaguti per la letteratura, G. P. Cossato per la sua esperienza internazionale nel campo delle pubbliche relazioni e come vice presidente del centro cultori science-fiction, l'unico organismo esistente in Italia capace di inserire in un contesto dialettico ed esegetico la science-fiction. Le manifestazioni cui potranno intervenire con grande competenza saranno la mostra d'arte, la conferenza ed il dibattito sul tema fantascientifico che si organizzerà per la rassegna, che sarà imperniata soprattutto su un ciclo di proiezioni cinematografiche con pellicole scelte appositamente nel campo della science-fiction sociologica, proprio per la realizzazione dei presupposti iniziali citati in questa relazione. Importante sarà allestire in modo organico e funzionale il tutto, per non lasciare né troppo ampi spazi tra una manifestazione e l'altra, senza altresì caricare eccessivamente il programma che deve, anzi, essere piuttosto elastico, lasciando così tempo al pubblico ed agli ospiti partecipanti, di parlare anche di altre questioni nello spirito di aperta democraticità che dovrà caratterizzare la rassegna. Anche per questo, non ci stancheremo mai di ripeterlo, è necessario che gli enti competenti preposti alla promozione ed allo sviluppo delle attività culturali

ed artistiche, svolte nell'interesse comune della popolazione e aliene da ogni possibile tentativo speculativo ai suoi danni, capiscano l'importanza della rassegna e la sostengano in tutti i modi, poiché si presenta come novità assoluta nell'ambito delle manifestazioni cittadine.

In conclusione di questa breve nota motivazionale che speriamo sia stata chiara nel discorso complessivo, ci auguriamo che tutte quelle forze interessate alla migliore riuscita della 1ª rassegna sarda d'arte fantascientifica, ci diano un concreto contributo organizzativo e pubblicitario. Cogliamo pertanto l'occasione per ringraziare anticipatamente tutti coloro che vorranno darci e ci hanno già dato, una mano in tal senso, nello spirito di collaborazione e democratica iniziativa volta all'arricchimento delle esperienze in campo sociale, culturale ed artistico; ben consci del fatto che nessuna manifestazione od esperienza debba essere trascurata sull'esclusivo calcolo della urgenza nei confronti dell'importanza dell'iniziativa, perché tale ragionamento non è né dialettico né costruttivo e pertanto è da ritenersi falso quanto dannoso.

(GIANFRANCO GHIRONI)

PROPOSTA DI PROGRAMMA PER LA MANIFESTAZIONE:

rassegna cinematografica:

2001: Odissea nello spazio
Solaris
Fahrenheit 451
A prova di errore
Arancia Meccanica
Il dottor Stranamore
7 giorni a Maggio

(Ogni film dovrà essere preceduto da una presentazione e seguito da un dibattito).

mostre d'arte:

personale di Karel Thole o Allison (o di entrambi)
collettiva di artisti locali surrealisti

(Come locale d'esposizione si propone la sede del centro culturale "IL CIRCOLO").

conferenza dibattito:

Aspetti sociologici della fantascienza

(Si ravvisa l'opportunità di far intervenire qualche personalità del settore: Ugo Malaguti, Gian Paolo Cossato, Gillo Dorfles, ecc.).

esposizione di materiale sulla fantascienza:

Libri, antologie, saggi, riviste, fanzines, newszines, ecc.

(Eventuale vendita al pubblico).

Nota Bene:

La presente ipotesi organizzativa della 1^a Rassegna Sarda d'Arte Fantascientifica é proposta alle organizzazioni socio-culturali operanti nell'ambito democratico come: l'Arci-Uisp, Endas, Cineforum Cagliari, Cuc, Umanitaria, nonché ai competenti organi Comunali, Provinciali e Regionali, perché venga vagliata ed eventualmente resa operante così come é oppure con modifiche concordate.

COS'È LA FANTASCIENZA?

(origine e tematiche)

La letteratura fantascientifica (perché questa letteratura esiste, anche se i "critici" non la riconoscono) ripone le sue origini nella preistoria, fra le leggende che i nostri antenati raccontavano intorno al fuoco e che ancora gli aborigeni delle terre non cambiate dalla cosiddetta civiltà raccontano. È indubbio che la visione delle stelle e dei pianeti possa aver suscitato il desiderio di raggiungere quelle lontane luci che splendevano in cielo a delle persone non ancora toccate dalla filosofia di gente che andava dicendo che le stelle erano buchi nel cielo, o luci accese di chissà quale divinità benevola, che quando si incavolava le spegneva lasciandoli al buio. "Lo sciocco che andò sulla luna" è un racconto per bambini senza dubbio, ma è anche il primo esempio di racconto di fantascienza che io posso citare. Antichissimi sono inoltre il Bhagavadgita e il Ramayana, due poemi indiani che parlano dei viaggi nello spazio, il secondo dei quali gli appassionati forse conosceranno per aver letto quel romanzo di Cosmo, "I Negativi" che ne riprendeva la vicenda. Anche Alessandro Magno sembra avesse fatto un tentativo di volo su un carro trascinato da avvoltoi. Molte altre leggende vogliono questo o quel popolo originari di altri mondi, alcuni persino del Sole. Io non vorrei farmi un nemico nella persona di Peter Kolosimo, affermando che questi sono racconti di fantascienza, ma non credo che tutte queste argomentazioni abbiano un fondamento di verità. D'altronde la ipotesi che questa che viviamo non sia la prima delle civiltà dell'uomo e una delle più affascinanti della S. F. e il fatto di vedere realizzate le storie che si leggono è uno dei sogni più reconditi del cultore di essa. Senza dubbio un'opera fantastica anzi fantascientifica è la "Vera Historia" di Luciano di Samosata, primo esempio di battaglia spaziale, che Piero Pieroni ha voluto trasformare in un' opera di S. F. attuale lasciando immutata o quasi la trama e sostituendo ai cavalli tricefali le astronavi e alla battaglia fra Lunari e Solari quella fra abitanti di un sistema stellare (Beta 780) sospinti da un terrestre naufrago con sogni di gloria e i non meglio identificati Solari governati da un magnanimo Signore del Sole che poi si limita a perdonare e a scacciare in esilio l'Hitler in erba Endimione. Naturalmente queste prime opere per quanto si possano voltare e rivoltare rimangono sempre dei racconti fantastici; è come cercare le origini della lingua italiana nel latino: anche se le due lingue sono intimamente collegate, rimangono sempre due lingue diverse una dall'altra. E così pure è per tutta la sequela di romanzi fantastici, fra i quali primeggia il famosissimo barone di Munchausen, con le sue divertentissime trovate. È inutile fare un elenco di tutti i romanzi anticipativi che possono sembrare romanzi di fantascienza; diciamo solo che dopo una piccola vera preistoria di fantascienza, fra cui possiamo annoverare Poe, Stevenson, Astor, Bierce e molti altri scrittori che si sono cimentati in opere di anticipazione, la vera fantascienza nasce con Verne e Wells. Credo che iniziare una carriera di lettore di S. F., senza leggere Verne sia come studiare il francese senza conoscerne la grammatica. Per quanto Verne possa sembrare superato, esso rimane tuttavia il caposaldo che può spingere qualche ragazzo a leggere un racconto di vera fantascienza. Da Verne a Wells il passo è breve. Con Wells siamo già in pieno campo fantascientifico con le ipotesi più disparate, da viaggi nello spazio grazie a sostanze non soggette alla forza di gravità (la cavorite), a esperimenti di alta biologia (1) ai viaggi nel tempo (2) a battaglie spaziali (3) e uomini invisibili. Passare da Wells a Ziolkowskij è quindi facile: l'uno è il padre della fantascienza (poiché Verne più che fantascienza ha scritto romanzi di anticipazione sulla base di ciò che i suoi consulenti scientifici gli dicevano), l'altro, anche se scrittore di fantascienza, è il padre della missilistica, il primo a parlare di razzi a più stadi, di satelliti artificiali, di problemi strettamente connessi con il volo spaziale, quali la mancanza di gravità, la rigenerazione dell'atmosfera nell'astronave e così via. Da notare che il periodo in cui Ziolkowskij scriveva è di poco successivo al primo volo umano con l'uso di meccanismi complessi. Infatti nel 1902 i fratelli Wright facevano volare un aeroplano per 12 secondi; nel 1903 Ziolkowskij comincia a parlare di razzi, fornendo una dimostrazione matematica della possibilità dei viaggi spaziali.

Russa è anche la prima rivista di fantascienza, contrariamente a quanto pensano parecchie persone, rivista che nacque nel 1911 col titolo "Il mondo delle avventure". La rivista pubblicava soprattutto traduzioni di Verne, Robida, Wells, Paul d'Ivoi e scrittori di vario nazionalità, oltre che russi. Nasce poi in America nel 1926 la rivista "AMAZING STORIES", fondata da Hugo Gernsback, e dà l'avvio al sorgere di una infinità di altre riviste specializzate. Contrariamente a ciò che si potrebbe credere vi è una decadenza del genere fantascientifico con grande sovrabbondanza di mostri gelatinosi, di belle ragazze in tute spaziali trasparenti e di baldi giovanotti tutti muscoli e coraggio ma

niente cervello. Purtroppo gli editori costrinsero anche scrittori di una certa importanza a scrivere questi polpettoni sexi-drammatico-avventurosi. Per fortuna passano anche i tempi brutti e vengono fuori nuovi scrittori: in questo periodo si fa una fama un russo, Ereburg, che col suo "Trust D. E." (D. E. significa Distruzione Europa) porta una feroce critica al capitalismo col suo volto corrotto. Il capitalismo, nella figura del figlio bastardo di un principe, offeso da una ragazza che non vuole ballare con lui, vedendo nella ragazza la figura dell'Europa, con manovre politiche riesce a far distruggere l'intero continente e poi si suicida facendo morire con sé anche gli ultimi superstiti.

Altri autori famosissimi, sempre di questi albori della S. F. moderna, sono Orwell, che col suo "1984" ci mostra una umanità oppressa da una tremenda tirannide, Huxley, che ne "Il mondo nuovo" fa perdere all'uomo ogni sentimento umano e lo trasforma in un automa di carne.

Alla fine della seconda guerra mondiale scoppia il vero boom della S. F. I progressi missilistici, gli avvistamenti in massa degli UFO e le opere divulgative che portano le scienze nuove alla portata del grosso pubblico spingono la gente a comprare, fanno nascere nuove riviste, lanciano gli autori che noi conosciamo bene, da Asimov a Heinlein, a Maine, a Russel e tutti gli altri.

Ma che cos'è la fantascienza? Dopo questa breve ed insufficiente anticamera storica cerchiamo di considerarne gli aspetti. Innanzitutto con la parola italiana si riassumono due generi che in America seguono due strade diverse: science fiction e fantasy. La science fiction è il futuribile, il regno delle possibilità (approfondirò meglio dopo la definizione), la fantasy è l'impossibile reso possibile, sono viaggi nei paesi delle fiabe, nel paese della fantasia più accesa e sfrenata, dove il protagonista può discorrere con Topolino e con Satana, visto in chiave ironica (14). Mi occuperò dopo di questo genere. Della science fiction qualcuno potrebbe dire che non è altro che un elenco di scienze visto in chiave fantastica: fantasiologia, fantapsicologia, fantafisica ecc. La verità è che la fantascienza non si limita a racconti su basi strettamente scientifiche, ma a un campo molto più vasto.

Questa è la classificazione dei soggetti che dà Claude Yelnik:

- a) conquista dello spazio nel futuro (ogni scrittore almeno una volta ha scritto qualcosa su questo tema).
- b) conquista nello spazio nei nostri tempi (ormai dal lancio del primo Sputnik nessun scrittore si cimenta quasi più in questo filone).
- c) invasione della Terra da parte di extraterrestri nel nostro tempo.
- d) invasione nel futuro.
- e) guerra atomica, distruzione della società e sua ricostruzione da parte dei sopravvissuti.
- f) mutazioni causate da guerre o da altri fattori.
- g) guerra galattica.
- h) vita dell'uomo del futuro.
- i) antiche civiltà del passato vero o immaginario (Mu, Atlantide, Lemuria).
- l) conquista dell'immortalità o prolungamento della vita.
- m) cibernetica (robot, superautomazione, supercalcolatori ecc.).
- n) parapsicologia (telepatia, telecinesi, teleforesi ecc.).
- o) paradossi della fisica relativistica.
- p) viaggi nel tempo.
- q) avventure in universi paralleli.

Come nasce un romanzo di fantascienza?

Non credo che uno scrittore si svegli un giorno, prenda l'elenco dei vari generi, scelga il filone che preferisce e si metta a scrivere.

No, penso invece che tutto incominci da una piccola domanda impertinente che mette in funzione i processi logici del cervello: "e se...?" e il cervello comincia a ricamare sull'ipotesi. D'altronde il cervello non è altro che un complesso calcolatore e da una qualsiasi ipotesi, fornendo tutti i dati, si arriva alla tesi. Sta poi allo scrittore costruire attorno ai dati il romanzo. L'ipotesi può essere

assurda, o avventata, o errata; ne può venir fuori una trama plausibile, accettabile e terrificante, a volte.

Il regno delle ipotesi è sconfinato, comunque dai primi romanzi che parlavano di viaggi spaziali, si è passati a studi accurati delle civiltà future, passate, aliene, si è passati a parlare della evoluzione o regressione genetica dell'uomo, del suo ambiente, di apparizione di nuovi organismi, batteri e microbi dagli effetti allucinanti (in questo purtroppo c'è poca fantascienza e molta verità).

Insomma, chi più ne ha più ne metta.

Recentemente al filone classico caro ad Asimov, Campbell Jr., Harrison ecc. è succeduto il filone sociopolitico con nuovi autori come Davies, Delany, Reynolds e altri, i quali, pur ambientando le loro storie su altri pianeti o in altri tempi, curano maggiormente l'aspetto psicologico o sociale della storia. È la fine dei supereroi come Aarn Munro (5), di super-società come le Fondazioni (6), di superimperi come quello di Medron Linn e di Clane il Mutante (7). Cominciano ad apparire gli antieroi, coinvolti loro malgrado in avvenimenti di portata colossale, che riescono sempre (o quasi) a uscirne senza dover far saltare in aria mezzo universo.

Oggi si tende a considerare l'uomo, nella sua irrilevante statura rispetto al cosmo, con una grande umiltà; si concepisce l'esistenza di qualcosa di molto più grande di noi, di fronte a cui l'uomo viene annullato con tutte le sue meschine manie di grandezza. E ciò non per una considerazione religiosa della vita, ma perché basta guardare le stelle, rendersi conto della loro maestosità e imponenza di fronte alla meschinità dell'uomo. Forse lo scrittore che più ha saputo rendere ciò è Clifford Simak, che nel suo "Here gather the stars" ha ricomposto l'uomo di fronte ad un universo ben più grande.

O forse è Farmer che nei suoi ultimi romanzi esprime la rinuncia del superuomo al suo ruolo per scendere ad un livello più basso ma più umano. Una delle carenze più forti del superuomo erano infatti i sentimenti, che, quando esistevano, dovevano sottostare agli ideali; e da questo punto di vista il superuomo ha perso l'attributo super ma ha guadagnato in umanità rendendosi più vicino al lettore ed allo scrittore. D'altronde la letteratura va di pari passo coi tempi e i tempi del superuomo sono finiti con Hitler e Mussolini (almeno lo speriamo), passati come quelli di James Bond, che, pur essendo un super eroe era pur sempre un essere umano. Diabolik, Kriminal, Satanik, hanno perso la loro sadica crudeltà per diventare alcuni dei criminali buoni, quasi alla Arsenio Lupin, altri dei segreti difensori della legge. Alla superspia è succeduto Alan Ford, tipico ritratto comico, se vogliamo, dell'anti eroe. Il super eroe è decaduto, lo strenuo paladino della razza umana (unica razza onesta e saggia di tutto l'universo) ha finito i suoi giorni, l'uomo dall'enorme carica di empatia, colui che pur avendo in mano la possibilità di impadronirsi dell'intero universo, non lo fa per la sua onestà (in questo caso non umano) non esiste più.

È questa una notevole maturazione dello scrittore di sf, maturazione o tragico risveglio in cui lo scrittore si è reso conto che dalla razza umana non potrà mai scaturire il superuomo, che l'unico superuomo l'ha fatto un certo Adolf Hitler sulla pelle di tanti poveri disgraziati. Così come è cambiata la nostra società che non sogna più l'eroe d'annunziano o hitleriano, altrettanto è cambiata la fantascienza. Cade l'anticomunismo nel romanzo "A prova di errore", in cui il presidente degli Stati Uniti preferisce far distruggere New York piuttosto che imbarcarsi in una guerra totale per errore. La fantascienza cambia faccia.

E la cambia al punto da arrivare al polo opposto, quando ci presenta l'uomo che tocca il fondo dell'abiezione e rovina il proprio mondo con le sue mani. Un primo romanzo a capeggiare questo filone (apocalittico ma poco fantascientifico) può essere quello di Knight: "Il pianeta dei superstiti", violentemente critico verso l'uomo, che, dopo aver distrutto il proprio mondo cerca di eliminare anche le razze che lo ospitano per assurdi pregiudizi razziali, ma che, dopo una sconfitta disastrosa, viene ricacciato sul suo pianeta, non senza aver contaminato le altre razze col suo odio irragionevole e cieco. Ferocemente antirazzista quindi Knight, così come lo è sia pure in modo diverso Bunch, che nel suo Moderan illustra il fallimento della razza umana nel tentativo di perfezionarsi costruendosi dei corpi di acciaio, trasformando la Terra in un pazzo mondo meccanico, dove colui che ha più acciaio e meno carne è destinato a ricoprire il ruolo di signore del feudo, in perenne lotta fino alla distruzione con gli altri signori. Naturalmente la razza umana esce vinta anche da questo tentativo, così come uscirà sconfitta nel già citato romanzo di Simak, anche se potrà riscattarsi imparando con umiltà a vivere nel consorzio delle razze della galassia, grazie ad una semi-deficiente, unica creatura di tutto l'universo che può fare accendere il talismano, mistico oggetto dai benefici

influssi. Una catarsi quindi, grazie ad una creatura che nella sua inferiorità è superiore a tutte le razze della galassia; colmo dell'anti-razzismo non solo per l'uomo, ma anche per le altre razze della galassia, malate anche esse seppure in misura molto inferiore del morbo del razzismo.

È avvenuta quindi una "rivoluzione copernicana" anche nel campo della F.S.: dall'antropocentrismo si è passati alla vera dimensione dell'uomo di fronte all'universo. La sf si modernizza. Un grande scossone viene dato da Farmer, che per la prima volta introduce il sesso nella fantascienza col bellissimo romanzo "The lovers" (8). Anche il comico ha la sua importanza ed in esso si cimentano autori come Simak (13), Gunn (9), Shekley (10) e altri ancora.

Ottimo scrittore comico è Lion Sprague De Camp, i cui romanzi sconfinano nella Fantasy. I suoi divertentissimi romanzi e racconti sono ambientati in mondi fiabeschi o in universi paralleli o in pianeti dove è vietata ai visitatori l'importazione di strumenti tecnologici avanzati per impedire che le popolazioni autoctone si distruggano con le proprie mani. In tutti questi romanzi l'arma più usata è la spada e la magia è la regola del mondo (11). Naturalmente ciò deriva da una spiccata predisposizione di De Camp per le armi bianche e per la magia anche al di fuori del campo narrativo.

Nel campo fantascientifico un discorso a parte merita Ray Bradbury, ormai a ragione considerato come il poeta della fantascienza. Nei suoi libri si sente la poesia, una poesia che ha il dolce e malinconico sapore dell'autunno e i suoi personaggi sono i più umani di tutto il campo della narrativa di sf. Ormai Bradbury è riconosciuto anche in luoghi dove la fantascienza non era mai riuscita ad affermarsi. I suoi libri vengono ora riconosciuti per quello che valgono anche da nomi della critica che non avevano mai considerato la fantascienza un genere letterario. (12)

Purtroppo lo spazio limitato mi impedisce di portare avanti un discorso che avrebbe bisogno di vari libri per essere ampliato e per potere portare tutti i riferimenti che occorrono se tale discorso si vuole sostenere. Consiglio però a chi volesse approfondire l'argomento da me esposto in maniera piuttosto vaga e frammentaria di rifarsi alla bibliografia alla fine di questo articolo.

(GIORGIO SABA)

BIBLIOGRAFIA:

Saggistica

La Fantascienza di Lino Aldani - Galassia Ed. Piacenza '62

Nuove Mappe dell'inferno di Kingsley Amis - Bompiani '62

Prefazione alla fantascienza sovietica di J. Bergier - Feltrinelli 1961.

Narrativa:

1) L'isola del dottor Moreau di H. G. Wells

2) La Macchina del tempo di H. G. Wells

3) La guerra dei mondi di H. G. Wells

4) Qui si raccolgono le stelle di Clifford Simak SFBC editrice LA TRIBUNA (già edito da URANIA con il titolo "La casa dalle finestre nere").

5) Aarn Munro il Gioviano di William Campbell jr. - Cosmo Nord

6) Cronache della Galassia, I1 crollo della Galassia centrale, L'altra faccia della spirale di I. Asimov - Urania bis 327/9/38.

7) L'impero dell'atomo di A. E. Van Voght - SFBC 1963

8) Apparso in Italia col titolo "Un amore a Siddo" - SFBC '63

9) Tempo di streghe di James Gunn - Galassia 1964

10) Spettro V° di Robert Shekley - GAMMA ed. De Carlo 1971

11) Apprendisti Stregoni, Ritorna Harold Shea, Il castello di ferro, Il muro dei serpenti, Il pianeta dei folli, Abisso del passato, La torre di Zanid rispettivamente di Sprague De Camp e Fletcher Pratt i primi 4, tutti editi dalla COSMO ed. Ponzoni nei numeri 164/165/166/168. Gli altri 3 sono stati pubblicati su GAMMA n° 23, COSMO oro ed. NORD e Galassia n° 6.

- 12) Bradbury ha pubblicato in Italia parecchi romanzi e antologie. Eccone qualcuno: La fine del principio, SFBC '63, il Gioco dei pianeti, SFBC '65, Fahrenheit 451 (Gli anni della fenice) ed. Martello e gli OSCAR Mondadori, Cronache Marziane, OSCAR.
- 13) L'immaginazione al potere di Clifford Simak - Urania n° 559

I "COMICS" DI FANTASCIENZA

Con la sua storia ormai sufficientemente lunga, il fumetto di fantascienza ci consente un'analisi non casuale dei suoi agganci con le varie correnti delle science-fiction letteraria e dei suoi tentativi di creare per conto proprio nuovi filoni sorretti da una dignità formale talora più che eccellente. La striscia disegnata occupa infatti un posto distinto in questo genere di narrativa, ciò perché molte delle sue "invenzioni" trovano ragion d'essere all'interno della composizione grafica di ogni singolo quadretto.

Certamente il Flash Gordon creato da Alex Raymond nel 1934 potrà ricordare nei primi episodi popolati da una variopinta fauna umana (tra cui gli "uomini alati") certe situazioni esistenti nei melodrammi spaziali di Edgar Rice Burroughs, in specie quelli del ciclo venusiano. Come la fantasia onirica in cui s'immerge la Barbarella di Jean-Claude Forest risulta avere dei lontani agganci, ad esempio, nel mondo fantastico creato da Burger con la rielaborazione delle Avventure del Barone di Munchausen.

Sia Raymond col suo disegno naturalistico, sia Forest con le sue tavole ispirate a un decadentismo fiabesco, han fatto comunque opera personalissima, specchiando forse inconsapevolmente nel clima "meraviglioso" degli universi fatti esplorare ai rispettivi protagonisti certe condizioni mentali, certi atteggiamenti psicologici (sentimentali ed erotici) propri del loro tempo, Gordon comunque, il cui successo in Italia nel 1935 spalancò alla fantascienza un nuovo potenziale mercato, rimase avveniristicamente più valido della sua cugina Barbarella. Pur muovendosi pure esso in una dimensione baroccamente magica.

Mentre Barbarella e le proprie consorelle Jodelle, Saga, Pravda, nonché il cow-boy Lone Sloane dovuto alla penna di Philippe Druillet, inusitato e delirante western galattico, rappresentano un divertissement capriccioso ed erotico non alieno da intellettualismi che deformano in chiave umoristica (ricca di simboli sociali e talora politici) quelle invenzioni fantascientifiche che rendono colma di tremori e di angosce la normale narrativa appartenente al genere, Gordon con la sua aria da "paladino medioevale proiettato nel futuro" - secondo una felice definizione di Spinazzola - si trovò a contatto, tramite sovente il suo amico Dottor Zarro (o Zarkov, nell'edizione originale) di aggeggi tecnologici anticipati con sorprendente intuizione. Passato in altre mani, soprattutto nel dopoguerra Gordon subì vari tentativi d'aggiornamento con l'intento di nobilitare sia pure sul piano dell'avventura il suo fantascientismo, del quale Zarro divenne il portabandiera (statunitense) trionfante. Ritrovandosi comunque insieme alla propria eterna fidanzata Dale in puntuali ritorni (quasi dei nostalgici appuntamenti) a contatto dei bug-eyed monsters altrimenti detti in forma spiccia BEM.

Sono molti in questo senso, i riferimenti con la fantascienza letteraria, in una iterazione di motivi che non ha nascosto in certi casi intenti anche educativi. Altalenandosi nella scoperta di sempre nuovi fantasiosi pretesti capaci di portare avanti le avventure interspaziali di Gordon & Co., i diversi soggettisti han finito (ed era perfino logico) per chiedere sostegno a Herbert George Wells.

Soprattutto alla sua "Macchina del tempo", fatta comparire in un episodio del '52 disegnato da Mac Raboy.

Nato nel 1929 col Buck Rogers di Philip Nowlan e Richard Calkins (coetaneo del Tarzan di Burroughs portato per la prima volta in "strips" da Harold Foster: personaggio che Kingsley Amis con ragionata verità non considera semplicemente "un salvatore di viaggiatori perduti e un conversatore con animali" bensì, almeno in certi casi, il protagonista di melodrammi spaziali terrestri, il fumetto di fantascienza è ricorso sovente - come del resto la narrativa letteraria - a colui che tutti, credo, siamo d'accordo nel considerare il padre del moderno racconto utopico. La "cronosfera" di un altro eroe nato negli anni trenta dalla fantasia di William Ritt e dai disegni di Clarence Gray, Brick Bradford (ribattezzato coi capelli scuri durante il fascismo coi nomi italici di Guido Ventura e Giorgio Ventura), semplificava le teorie einsteiniane sulla relatività date le sue doti che lo rendevano capace di rimpicciolire sino a poter penetrare (nel racconto "Nel regno degli atomi") tra le molecole di una moneta di rame dove Bradford insieme alla fedelissima Dora e allo scienziato Kalla Kopak - alter ego dello Zarro raymondiano - trovavano vita intelligente. La sua origine era comunque chiaramente wellsiana!

Pure Bradford, come Buck Rogers e Gordon, è entrato ormai in una routine avventurosa in mano a disegnatori diversi che han contribuito a smorzarne il fascino. È il destino cui

devono soggiacere tutti i più riusciti e quindi più popolari eroi di carta, logorati dal tempo e impoveriti dal progredire delle conquiste scientifiche. Che rimane, infatti, oggi del fascino esercitato al suo nascere - anno 1938 - del Superman di Joe Shuster e Jerome Siegel? La sua molla iniziale aveva un pretesto fantascientifico piuttosto suggestivo: uno scienziato dal pianeta Krypton sistemava il suo bimbo appena nato in un'astronave sperimentale diretta verso la terra allo scopo di salvarlo dalla catastrofe imminente che doveva frantumare quel mondo.

Appartenente a una razza intelligente in tutto simile alla nostra, ma dotata di risorse genetiche eccezionali, quel bimbo non solo sopravvisse ma si trovò a possedere tra i comuni terrestri prerogative superumane: era invulnerabile e di una forza enorme capace di volare alla velocità di un jet d'oggi. Una seconda felice idea fu quella di sdoppiarne l'identità. Per non rivelare il proprio segreto (egli era ormai al servizio dell'umanità con la sua tuta elastica) si fingeva - nei panni di un cronista - timido e impacciato. Ciò contribuì ad alimentare a lungo nell'uomo della strada certi sogni d'evasione in avventure impossibili.

Fu imitato in Italia dal disegnatore Vincenzo Baggioli che lo ribattezzò Ciclone e negli Stati Uniti ebbe un alter ego, privo di poteri superumani, in Batman: l'uomo pipistrello creato da Bob Kane. Entrambi i "serial", in un'iterazione fatta di poche varianti, han mostrato da tempo il segno di una debolezza congenita. Sulla loro scia comunque il fumetto made in Usa ha partorito una schiera di "esseri" tutti rifatti sulla matrice del supermanismo e posti oltre ogni limite dell'immaginazione. In essi le risorse più ardite della tecnologia e della cibernetica si mescolano e si fondono con la magia e l'orrore. È il fumetto che da prodotto artigianale, qualche volta capace di nobilitarsi in qualità di una non banale fantasia e di un disegno più che decoroso, si pianifica e si livella secondo le regole dell'industria di massa.

Probabilmente per non perdere la fetta di pubblico adolescente e infantile che negli Stati Uniti consuma il fumetto in eguale proporzione al lettore adulto, l'editore americano del mago in marsina Mandrake (nato nel 1934) convinse gli autori Phil Davis e Lee Falk, dopo una serie di riuscite avventure, a privare il personaggio della magia nera, la telecinesi, la telepatia e ogni altra manifestazione parapsicologica che gli erano servite per sconfiggere, insieme al fido servitore negro Lothar, l'infido Cobra che usava queste sue stesse prerogative per fini nefasti. Nel suo primo decennio di vita, Mandrake ebbe la più curiosa e giustificata consacrazione. Influenzata nel '35 dagli horror-film hollywoodiani (basti ricordare "Il mostro del Passo di Tanov") egli finì per vivere delle suggestive avventure appartenenti alla più accreditata science-fiction: in viaggi nel tempo, ad esempio, o in quelli (si veda il racconto "Gli uomini di cristallo") situati dentro la quarta dimensione.

In Mandrake sulla luna l'ineffabile mago, dopo essere giunto sull'altra faccia del nostro satellite con l'astronave di uno scienziato il cui propellente somigliava alla "cavorite" di wellsiana memoria, vi trova una civiltà specchio dei nostri desideri di perfezione legata al mito di Atlantide (ispirato senza dubbio a Thomas More e a Bacone), insieme a macchine pensanti e autosufficienti come i robots di Isaac Asimov. Altre volte Mandrake si sarebbe trovato, in seguito, anche nelle avventure che dopo la morte di Phil Davis disegna Frederick, su altri pianeti o a contatto di creature extraterrestri (ormai dotato di soli poteri illusionistici), tuttavia imborghesito al punto da risultare oramai unicamente personaggio in pantofole che aiuta la polizia nel disbrigo di casi difficili.

Ricordando i miti delle civiltà scomparse, le favole - come le chiama Amis - della razza perduta e della tribù umana mai scoperta, Lee Falk scrisse nel 1937 il racconto "In un mondo sconosciuto" che vedeva Mandrake trovare al Polo Sud un paesaggio tropicale preistorico. Avventura comunque priva delle suggestioni tutt'altro che banali riscontrate nel primo comic che fece suo, nel 1933 codesto allettante motivo: la misteriosa fiamma della regina Loana di Lyman Young col team di ragazzi Cino e Franco (Tim e Spud, nell'originale), fatti agire in un' Africa affettuosamente oleografica). Derivava direttamente dal romanzo di Pierre Benoit Atlantide, ma il fascino che aureolava quest'Antinea-Loana trovava anche dei precisi riferimenti nella Donna eterna (She) di Haggard.

La letteratura influenzava il cinema e insieme finivano per contagiare il fumetto: un gioco di rimbalzi esistente ancora oggi, che allora diede risultati per lo meno curiosi. Capra era riuscito a dare una gradevole dimensione magica al suo film Orizzonte perduto (1937) ricavato dal discutibile romanzo di James Hilton. Lo stesso anno Lyman Young costituirà per Cino e Franco la nuova avventura utopica nel "Misterioso regno del passato" (una società medioevale bianca situata all'interno di un maniero merlato nel cuore di una valle africana).

Certamente i motivi filosofici dell'eterna felicità non esistevano. Trattandosi di storie quadrettate da diffondere tra ragazzi, ciò che interessava mettere in rilievo era l'avventura fiabesca. Risale comunque a quello stesso periodo un fumetto di Frank Godwin, piuttosto fedele nella sostanza al paradiso isolato dalle ingiustizie e dalle cattiverie di Hilton: *Meteorita*. Godwin aveva ambientato altri comics su Venere e Saturno. Questo snodava il suo intreccio all'interno della Siberia dove nel 1916 era caduta un'enorme meteorite. Una spedizione scientifica recatasi colà a scopo di studio vi trovava invece una comunità detentrica di stupende invenzioni scientifiche e governata con saggia filosofia da un "Maître".

I punti deboli di queste e altre storie disegnate stanno nei loro risvolti drammatici, affidati a personaggi negativi: i soliti "cattivi" che devono movimentare in qualche modo l'azione. Nei necessari, stante il pubblico cui codesti fumetti sono destinati, che troviamo puntualmente in fumetti anche europei: nel belga "L'enigma di Atlantide", ad esempio, disegnato insieme ad altre storie di buon livello con minuzia realistica da E. P. Jacobs. Lo scienziato nucleare Mortimer, insieme al Cap. Blake del Servizio Segreto Britannico, scovavano una società atlantidea pronta, al momento della catastrofe, coi suoi prodigiosi mezzi tecnologici, a chiedere ospitalità a un pianeta situato oltre il nostro sistema solare.

Mandrake ci mostrava degli atlantidei che in eguale frangente s'erano rifugiati nell'altra faccia della luna, mentre gli abitanti dell'Atlantide visitata da Gordon erano i fondatori della civiltà Inca e contemporaneamente gli iniziatori della civiltà Egizia. Sfaccettature fantasiose di un medesimo motivo.

I menzionati Mortimer e Blake del belga Jacobs, spesso inguaiati in avventure "insolite" situate nella più bell'acqua fantascientifica, si sono trovati nell'albo "La trappola diabolica" in una macchina del tempo cui mancava solo come marchio di fabbricazione la sigla di H. G. Wells. Un pretesto davvero troppo tentante perché ogni tanto non rispunti fuori in strisce dei fumetti di più paesi. L'americano V. T. Hamlin da oltre trent'anni - ad esempio - se ne serve per il suo cavernicolo Alley Oop, disegnato con graffiante estro: un "temponauta" assorbito dalla macchina wellsiana mentre viveva tra i propri simili cavernicoli e sbattuto in epoche diverse con intenti umoristicamente fustigatori dei nostri difetti più vistosi.

Non si tratta del solo esempio di fumetto satirico. In tempi recenti Al Capp ha usato il suo pesante staffile in più racconti con protagonista Li'l Abner come ad esempio "Il progetto staccialomini" e "Gli abominevoli prosciutti delle nevi" nei quali (attraverso il tentativo di rimpicciolire l'uomo per risolvere il problema della fame mediante una speciale soluzione chimica, attraverso il tentativo di far riconoscere legalmente come subumani degli innocenti abitanti della montagna) egli colpisce beffardamente i conformismi politici e i razzismi di ogni specie. Lo stesso Al Capp nel fumetto interpretato dal suo poliziotto citrullo Fearless Fosdick "I satelliti gemelli" scherza su una ipotetica rivolta delle macchine incitata da un satellite artificiale autosufficiente mentre ruota intorno alla terra.

Divagazioni umoresche della fantascienza (si potrebbero fare numerosi esempi, dovuti anche al nostro Jacovitti) dotate di un loro fondo amaro, addirittura ammonitore. Nel 1936, nove anni prima dello sgancio dell'atomica su Hiroshima e Nagasaki, Walt Disney - la cui predisposizione verso questa narrativa era generosamente prolifica e tutta da godere - confezionò per il suo Mickey Mouse un fumetto divenuto celebre: Topolino contro l'uomo nuvola. Riletto oggi questo racconto fornisce la chiave per chiarire certi sentimenti di fondo dello scomparso cartoonist. Topolino incontrava durante un volo aereo compiuto col suo amico Pippo una strana figura d'uomo, il professor Einmug (divenuto Enigm nella versione italiana), che aveva il proprio quartier generale (ossia un laboratorio scientifico) dentro una nuvola.

Il curioso omino, nelle cui caratteristiche somatiche era facile individuare Einstein e nell'abbigliamento l'ebreo-tedesco uscito dalle grinfie del nazismo, aveva appunto scoperto come imbrigliare e sfruttare l'energia atomica. E rifiutava di consegnarla al Governo americano perché gli veniva da piangere - diceva - solo a pensare all'uso nefasto che di tale invenzione l'uomo avrebbe fatto. Per non essere indotto in tentazione, lasciava la sua nuvola-laboratorio e partiva verso un ignoto pianeta. Un fumetto d'anticipazione ammonitrice rimasto comunque caso isolato nella produzione disneyana pur nutrita di favole scientifiche.

Di qua dall'Oceano, precisamente in Italia, dopo un timido tentativo dovuto a Guido Moroni Celsi, il più accreditato illustratore d'anteguerra (in fumetto) dei romanzi salgariani, col suo personaggio Varo, si verificò un autentico exploit tra i ragazzi della seconda metà degli anni trenta

con un serial Saturno contro la Terra. Sceneggiato da Federico Pedrocchi e disegnato da G. Scolari, ebbe come autore dell'idea e della storia Cesare Zavattini. Lo scrittore e cineasta di Luzzara inventò una "space-opera" epica di inequivocabile impronta italiana: dall'interspazio il saturniano Rebo calava sulla nostra Penisola con l'intento di conquistare l'intero pianeta. Più volte l'anziano scienziato Marcus e il giovane e aiutante Ciro sconfiggevano Rebo e i suoi accoliti: il saturniano riusciva a rispuntare nuovamente sulla scena, anche dopo che il suo corpo era stato letteralmente disintegrato da un'esplosione, una prodigiosa macchina riusciva a raccogliere e a ricomporre quanto di Rebo era ormai sparso nell'etere.

Era una risposta dignitosa al Gordon statunitense. Le strisce, che Scolari disegnava con segno curiosamente marcato, risultano ancora oggi ricche d'immaginazione. Lo stesso Pedrocchi sceneggiò per il pittore Walter Molino le vicende di un altro malefico personaggio, questa volta rifatto sulla galleria dei "savants-fous": Virus, e operante sul nostro pianeta. Voleva dominare il mondo. Inventava il mezzo di trasmettere a distanza le persone fisiche, di ridar vita agli antichi egizi mummificati, di piegare alla propria volontà la luce e il calore del sole. Gli erano contro un ragazzo in compagnia dello zio.

Risultavano assai gradevoli e originali sia da un punto di vista grafico che fantascientifico. Era il tentativo riuscito di svincolarsi dal tentante modello americano rifatto sulla matrice del Gordon Raymondiano. Come risulteranno invece altri fumetti dovuti ad esempio a Vittorio Cossio e a Mio Guerri: Raff e Orson.

Scolari avrebbe disegnato in seguito diversi comics di science-fiction. Nell'immediato dopoguerra, ad esempio, firmò ancora con Zavattini "Un uomo contro il mondo" di chiari intenti pacifisti e antifascisti: uno scienziato che aveva scoperto il siero per sconfiggere tutte le malattie infettive veniva seriamente ostacolato dai politici nuovamente impazziti e pronti a scatenare una guerra batteriologica!

Da allora la fumettistica di fantascienza italiana ci ha dato numerosi e sempre più dignitosi esempi (anche se da una parte, come contraltare, abbiamo delle imitazioni del fantaerotismo galattico francese con le varie Selene, Gesebel, Uranella, eccetera, parenti strette spesso del così chiamato fumetto nero). Caesar, Ugolini, Battaglia, Frollo, Zaccara e altri sono i nuovi diligenti profeti della striscia avveniristica. Un gradino sopra di essi per l'originalità, delle sue fantasie sta comunque Guido Crepax con le sue puntate aventi per titolo "I sotterranei", disegnate con estro modernissimo, legato alle espressioni grafiche più sofisticate del nostro tempo.

"I sotterranei" sono una razza d'uomini calvi e ciechi, dotati però di poteri paralizzanti agli occhi, che vivono nelle viscere della terra. Il protagonista del fumetto è un loro discendente, Neutron. È dotato di eguale potere e viene a contatto d'essi quasi senza volerlo.

Crepax ha disegnato altre storie sempre col suo personalissimo stile, alcune in corso di stampa mentre scriviamo queste note. V'è nel suo disegno dell'ironia voluta, del divertimento sottile. Una cosa nuova!

I cartoonists francesi han dato alla fantascienza nel dopoguerra almeno due notevoli esempi di fumetto spaziale: "I pionieri della speranza" di Roger Lecureux e Raymond Poivet, e "I naufraghi del tempo" di Paul Gillon e J. C. Valherbe (pseudonimo sotto il quale si nascose Jean Claude Forest, l'autore di Barbarella). Il primo ricorda il meraviglioso-fantastico del Gordon di Alex Raymond con tutto il bagaglio di scoperte recate da immani battaglie su mondi lontani e sconosciuti abitati da una fauna "insolita". Il secondo rivela maggiori agganci con l'ortodossia fantascientifica, sia pure immersa in intellettualismi che possono legarsi col cinema "della memoria" (Marienbad e Muriel di Alain Resnais). È il dramma di un ibernato che dopo mille anni, nel 2990, viene recuperato dallo Spazio dov'era stato lanciato insieme a una donna egualmente sottoposta al trattamento. Poiché la cellula che conteneva la ragazza s'è dispersa nelle correnti galattiche, Chris (come l'uomo si chiama), si pone alla ricerca del volto amato incontrando sul suo cammino nell'interspazio spore giganti che a contatto dell'atmosfera terrestre diventano per il pianeta minacciosamente disastrose.

Il disegno di Forest è qui più "serio" che in Barbarella. Volutamente più serio, privo cioè di quel sottile divertimento che aleggia con spavalda pruderie non priva di crepuscolarismi nel fumetto che gli ha dato il successo e di cui continua a creare nuove puntate. Un fumetto onirico, per molti versi, che potrebbe trovare delle parentele nei comics surrealisti che l'americano Windsor McCay disegnava con sorprendente fertile immaginazione all'inizio del secolo. Little Nemo e l'altro, meno

noto ripescato ora dalla "Anthologie Planete" dedicata ai capolavori delle bandes dessinées, firmato con lo pseudonimo di Silas e intitolato "Dietro lo specchio". Negli incubi di un anziano professore dovuti alle sue sieste pomeridiane si dipanano motivi cari alla fantascienza terrificante. Un precursore!

E il fumetto della patria di Wells? Ha potuto affermarsi in anni recenti analogamente a quanto s'è riscontrato col cinema britannico. La rivoluzione del gusto, la spinta incoraggiata dalle giovani generazioni verso mode espressive e grafiche che dovevano rompere con una pur gloriosa tradizione vignettistica, han portato anche a un exploit del così chiamato comic d'anticipazione. Non si intende qui parlare delle traduzioni in striscia disegnata dei romanzi di Wells (é accaduto e accade pure negli Stati Uniti e in Francia coi romanzi di Verne e di altri autori "classici" quali la Mary Shelley che inventò Frankenstein) bensì di creazioni nuove. James Bond 007 passato allo schermo dai romanzi di Fleming e finito nei fumetti con l'intero suo sensazionale (e talora infantile) armamentario tecnologico, ne é un esempio. Tuttavia é d'altra natura il fumetto di fantascienza inglese degno di rispetto.

V'era stato nel primo decennio del dopoguerra il Capitano Condor di Frank Pepper che proponeva una versione spaziale della coppia di ragazzi coloniali Cino e Franco, nell'Inghilterra anno 3000. Ingenuo e graficamente infantile, fu ripreso più tardi con rinnovato stile dalla équipe di disegnatori cui si devono le titaniche lotte col bandito dello spazio Mekon del pilota del futuro Dan Dare. Curioso fumetto, per altro diligentemente realizzato da più cartoonists dotati di ugual mano (il migliore dei quali sembra comunque essere Frank Bellamy): uno di essi preposto al solo disegno delle macchine, astronavi e cervelli elettronici.

Decisamente superiore a questi e ad ogni altro tentativo attuato dentro i confini del Regno Unito, il Jeff Hawke del trentottenne scozzese Sidney Jordan. É stato paragonato contemporaneamente alle creazioni di Ray Bradbury e di Isaac Asimov. In effetti il fumetto di Jordan ha del primo la tendenza al barocco-fantastico (la prosa di Bradbury é emozionante, ricca di immagini), facendo sua del secondo una bella predisposizione alla autoironia. Ci piace ricordare tra le cose apparse in Italia ad esempio "I giocattoli immortali" rifatte con un grafismo ricco di suggestioni ad una leggenda shiva che rivela tracce sul nostro pianeta di antiche presenze extraterrestri.

Inoltre la corposa serie dei fumetti galattici situati in un lontanissimo futuro in cui Jeff Hawke, terrestre ricco di cognizioni scientifiche ma fisicamente più che normale, sganciato quindi dai supereroi tipo Gordon e Brick Bradford, si trova a contatto con stranissimi esseri intelligenti appartenenti ad altre galassie. A parte l'intrecciarsi plausibile dei racconti che può stare a fianco della più accreditata narrativa letteraria di fantascienza, si tratta di un avvenirismo accettato come plausibile dalla scienza, Arthur C. Clarke ad esempio crede nella esistenza della vita intelligente fuori del nostro pianeta e del sistema solare, e nella convivenza dei futuri rappresentanti della Terra con razze giunte ad altissime forme di civiltà tecnologica, proprio per questo tanto sagge da avere per sempre messa al bando ogni rappresaglia capace di condurre all'autodistruzione.

Con Jeff Hawke il fumetto di fantascienza é giunto alla sua auspicata maturità.

(PIERO ZANOTTO)

(giornalista)

N. B. Articolo apparso su "Nova SF" n°4 del Gennaio 1968 e qui pubblicato per gentile concessione della Libra Editrice di Bologna.

FANTASCIENZA E CINEMA

Sono passati 86 anni da quando, nel 1898, George Méliès realizzò quello che può essere considerato il primo film di fantascienza "Le rêve d'un astronome", un arco di tempo che, in Italia, si è concretizzato in qualcosa come trecento film di science-fiction che, a guardarci bene, possono essere chiaramente divisi in periodi molto distinti e che rispecchiano, con i loro timori e le loro paure, i timori e le paure dell'epoca in cui sono stati girati.

Al termine della seconda guerra mondiale, nel periodo in cui Russi ed Americani si appropriarono, indebitamente o meno, dei segreti degli scienziati tedeschi, nel periodo medesimo in cui iniziava la "corsa allo spazio" e si paventava per ogni dove il pericolo comunista, ecco fiorire il genere dei "monster movies", dei "film di mostri" in altre parole. Tirannosauri giganteschi, rhesosauri, triceratopi, mantidi e tarantole giganti, ragni, pterodattili e lucertole, furono portati sullo schermo in un genere che, se in Italia è considerato inopinatamente di fantascienza, nelle altre nazioni, specie gli Stati Uniti e l'Inghilterra, è considerato solo per quello che in realtà è: film di mostri. Erano le radiazioni atomiche che li risvegliavano dal loro millenario letargo o li ingigantivano, le prime bombe atomiche della paventata "terza guerra mondiale" durante il periodo della guerra fredda fra Russia e Stati Uniti. Antesignano e capostipite di questi film, a parte lo storico King Kong che, per gli intendimenti voluti o attribuitigli, lo si può considerare un caso a parte, è "Them" di Gordon Douglas, la pellicola passata alla storia come "il film delle formiche giganti", "Assalto alla Terra", in altre parole, del 1954, anche se non dobbiamo dimenticare il precedente, ma peggiore "Risveglio del dinosauro" di Eugene Lourie. A questi film fecero seguito tanti, troppi altri e ci porterebbe via troppo spazio il ricordarli, ma per meriti speciali, bisogna ricordare il giapponese "Godzilla" che Inoshiro (o Ishiro) Honda girò nel 1954, chiaro intendimento contro la guerra atomica da parte di chi un bombardamento atomico lo ha subito veramente e l'americano Jack Arnold i cui film (Destinazione Terra, Tarantola, Il mostro della laguna nera, ecc.) rappresentano, ancora oggi, dei classici insuperati. Un chiaro, anche se piuttosto puerile, esempio del "periodo russo" fu portato sullo schermo da W. Asher nel 1957 e si intitolava "I 27 giorni del pianeta Sigma", una sorta di favola su un mondo ideologicamente rappacificato grazie alla distruzione di coloro che non erano d'accordo con i "pacifisti" americani, possibilità raggiunta grazie a delle "capsule" speciali che avevano questo straordinario potere.

Ma, mentre, i "monster movies" non conobbero alcuna evoluzione particolare, tranne forse il bell'esempio di "Gorgo", ben altro discorso dobbiamo invece iniziare con i film sulla "guerra fredda".

Nel 1965 Sidney Lumet dirigeva quello che può essere considerato il più impegnato film del genere: "Fail Safe" o "A prova di errore" dove un falso contatto fa dirigere una formazione di bombardieri del S. A. C. verso la Russia ed uno di essi bombarderà Mosca; il presidente degli Stati Uniti (ottimamente interpretato da Henry Fonda) per evitare un conflitto mondiale, fa bombardare New York.

È forse la prima volta che il problema di un conflitto atomico viene trattato con tale serietà e, diciamo pure, con tanta obiettività, mentre una segnalazione a parte merita il divertentissimo "Dottor Stranamore", una graffiante satira di Stanley Kubrick (1964) che non risparmia nessuno, né russi né americani né tedeschi, accomunandoli tutti in totale esempio di paranoia e di cretinisia militare, non per niente i due più sani di tutto il gruppo, il tenente Mandrake e il presidente degli Stati Uniti (ben interpretati entrambi da Peter Sellers) sono in realtà dei deboli e degli insicuri.

Nel 1953 George Pal, uno tra i più fertili produttori nel campo della Science-Fiction, (Uomini sulla Luna, Quando i mondi si scontrano) produceva il più famoso film di fantascienza mai apparso sugli schermi che, assieme a King Kong, assurge alla vetta di intoccabile classico del genere. La sua "Guerra dei mondi" infatti, affronta, per la prima volta con ampia spettacolarità di mezzi e di effetti speciali, il tema dell'invasione degli altri pianeti e se nessuno mai prima era riuscito a fare tanto, nessuno dopo riuscirà a mantenersi allo stesso livello anche se un discorso a parte merita l'ottimo film di Don Siegel "Invasione degli ultracorpi" che, per la perfetta sequenza degli avvenimenti, per la suspense crescente e per l'ottima narrazione è l'unico che si affianca con grande merito al classico girato dal regista Byron Haskin.

Il tema dell'invasione da altri pianeti ha subito, in questi ultimi anni, una "impasse", e non fanno certo testo alcune mediocri pellicole, per di più di vecchia produzione, che, saltuariamente, appaiono.

Un altro argomento, forse il più classico di tutti, caro alla fantascienza è "la conquista dello spazio" titolo, fra l'altro di un bellissimo film di Byron Haskin con il solito Pal come produttore, realizzato con gli effetti speciali di Walt Disney ed i progetti di Wernher von Braun (e scusate se è poco).

Capostipite di questa serie di film spaziali è una pellicola del 1956 che, vista ancora oggi, conserva intatta tutta la sua storia, anche se in qualche cosa, ma poco, mostra la corda.

Forbidden Planet (il pianeta proibito) di Fred McLeod Wilcox è infatti, uno dei pochissimi film di science-fiction, se non l'unico, assieme all'eccellente "Cittadino dello spazio", che si liberi dai viaggi nel sistema solare e voli nelle stelle, per la precisione verso la stella Altair alla ricerca di una spedizione scomparsa. Divertente ed esatto nelle sue teorie, spettacolare nei suoi effetti e nella perfezione della sceneggiatura, "Forbidden Planet" è forse l'unico film di vecchia data che sembri ancora del nostro tempo (se si tolgono alcune puerili sequenze fra l'eroina Annie Francis e il comandante Leslie Nielson).

Anche qui, se prima si era fatto qualcosa di buono (Uomini sulla luna, grazie al solito Pal), per arrivare ad un'opera che possa stare alla pari della pellicola di Wilcox bisogna aspettare il 1969 con "il pianeta delle scimmie" anche se qui il volo spaziale si riduce in pratica ad un viaggio nel tempo, un bellissimo film che tutti i suoi "seguiti" non hanno minimamente appannato.

In un discorso così forzatamente generico abbiamo saltato vari argomenti, non abbiamo, per esempio, accennato, alla fantapolitica di "Sette giorni di maggio" o alla fantateologia di "l'uomo venuto dal Kremlino" anche perché ci piacerebbe dire due parole del nuovo genere che sta prendendo piede in questi ultimi anni.

Che l'ecologia sia di moda lo hanno dimostrato tutti i giornali, strombazzando, il più spesso a sproposito, dei pericoli dello squilibrio ecologico, lo si è messo in tutte le salse e in tutte le minestre ed il cinema non è stato da meno.

"No blade of grass" stupidamente tradotto in Italia con "2000: la fine dell'uomo" ne è l'esempio più lampante, non dimentichiamoci anche del buon "Quel mondo maledetto fatto di bambole" che introduceva, oltre al resto, il mai dimenticato tema della sovrappopolazione. E che dire di "Duel" e di "Zardoz" che sfuggono, specie il primo ad ogni ben definita classificazione, ma forse è meglio così.

Il futuro della fantascienza, specialmente in Italia, non è certo troppo roseo, fino a che il grosso pubblico continuerà a credere che la fantascienza sia solo "Missili e mostri" e si rifiuterà di considerare science-fiction pellicole come "Gli uccelli", "L'uomo venuto dal Kremlino" e "Arancia Meccanica" tanto per fare alcuni nomi e si getterà in ginocchio gridando osanna davanti a film come "2001 : Odissea nello spazio", ottimo nelle scene ma volutamente confuso nel significato, se pure ne aveva uno, i distributori sceglieranno sempre la via della cassetta e dato che il buon mostro di cartapesta fa cassetta, perché rinunciare? Per lunghi anni la cinematografia di fantascienza è rimasta indietro, troppo indietro, rispetto alla letteratura, solo negli ultimi anni qualche sporadico tentativo ha squarciato il velo oscuro, opere come quelle citate, ed altre dignitose come potrebbero essere "Doppia immagine nello spazio" o "2022: i sopravvissuti", "Il mondo dei Robot", "Andromeda", testimoniano che qualcosa sta cambiando, ed in meglio, nei gusti del pubblico.

Andiamo tranquillamente al cinema a vedere i film di mostri, divertiamoci pure a vedere il buon Godzilla lottare contro mostri più stupidi che assurdi, più cretini che comici ma, per carità, impariamo a distinguere cosa è vera fantascienza e cosa non lo è; quando noi lo sapremo anche i distributori lo sapranno.

(GIOVANNI MONGINI)
Critico Cinematografico

ARTE E FANTASCIENZA

Quando si parla di arte si è soliti intendere un settore di essa, specifico anche se caratterizzante, che risponde al nome di arti visive. Tale fraintendimento è molto comune in Italia perché la pittura, la scultura e la grafica hanno avuto da sempre grandi maestri e pertanto si suole identificare l'arte in generale con queste sue importanti forme espressive. Chiaramente però tale concetto è errato in quanto limitativo nei confronti della problematica artistica globale, che investe oggi settori che sono il prodotto della avanzata tecnologia moderna: cinema, televisione e fumetti sono aspetti di queste nuove acquisizioni nel campo delle comunicazioni sonore e visive. Pertanto un esame che voglia essere correttamente impostato non può assolutamente prescindere dal considerare il dato di fatto incontrovertibile che nasce dal discorso prima svolto e cioè che il settore delle arti non è più ristretto come un tempo alla pittura, alla scultura e al disegno, ma si è ampliato con le cosiddette arti applicate o derivate, a cui, abbiamo prima accennato. In questo senso va decisamente inquadrato il tema del presente ciclo stilato indirizzato soprattutto ad abbozzare un discorso organico di fondo che è la conseguenza del rapporto esistente tra ARTE e FANTASCIENZA. È necessario quindi cogliere di esso gli aspetti fenomenologici legati a una realtà di sviluppo sociale, di costume e di ambiente, che hanno costituito la problematica e ne sono stati a loro volta condizionati per l'opera di interscambio instauratasi inscindibilmente. Visto però che sul cinema, sui fumetti e sulla letteratura di science-fiction sono presenti in questo bollettino tre pregevoli ed esaurienti relazioni, mi limiterò a considerare l'aspetto essenzialmente estetico della questione con particolare riferimento alle arti visive, grafiche e pittoriche.

È vero che è difficile per non dire impossibile delineare le strutture portanti di una estetica fantascientifica, che al momento attuale possiamo dire non ancora esistente poiché in fase di sviluppo, tuttavia cercherò di sintetizzare quegli elementi compositivi che più di ogni altro ne stanno determinando l'evoluzione. Una problematica artistica non è mai frutto di una improvvisazione ma di una ricerca lunga e tenace che si sviluppa gradualmente, fino ad arrivare a confrontarsi con altre realtà che ne determinano la precisazione e la trasformazione dinamica delle tematiche. Così nella science-fiction si assiste ad un continuo cambiamento formale e contenutistico che è il prodotto delle influenze di altri campi e settori come quello scientifico, sociale e politico sempre in evoluzione. Non per niente oggi la fantascienza è distinta in vari rami: ecologia, epica, fantastica, d'anticipazione ecc., esempi che dimostrano la specificazione delle tematiche ora trattate separatamente. L'humus cui essa attinge è come facilmente prevedibile viste le premesse, il più variegato, multiforme e complesso che si possa immaginare. Essendo quindi evidente che non vi è praticamente settore che sia stato ignorato dalla fantascienza, è chiaro che essa, per poter concretizzare i suoi contenuti utilizza seppure intelligentemente forme espressive proprie di altre correnti artistiche. La sua estetica è dunque caratterizzata da una fusione di varie componenti sociali, culturali ed artistiche non sempre facilmente distinguibili l'una dall'altra, che io personalmente ritengo fondamentali per la sua composizione progressiva. Vengono quindi utilizzati, per quanto riguarda la resa formale degli effetti sostanziali, nel cinema e soprattutto nell'espressione grafica e pittorica, elementi surrealistici ed astratti che tendono a non visualizzare realisticamente ma bensì a "deformare" l'immagine o la situazione emozionale, singola o collettiva, causata da un determinato fatto, personale o storico. Ciò, per una esigenza propria di questa problematica che vuole essere gnoseologica con bizzarre soggettive. Di questo passo non tardiamo ad accorgerci di altre intrusioni nel contesto estetico come quelle di un espressionismo astratto che in altri termini definiamo anche "pittura d'azione", perché si vale di caratteristiche tendenti a dare una impressione di violenza e di forza onde attirare l'attenzione dello spettatore; di elementi chiaramente "naïves" che espongono in maniere volutamente infantili ed ingenui timori ed indecisioni della nostra epoca oltretutto di quella passata e di quella futura; di prospettive spazialistiche che vogliono considerare in un modo diverso e più libero il rapporto uomo-spazio e uomo-tempo così come nell'informale, che tende spiccatamente ad una non definizione delle forme in modo da esprimere concetti non geometrici e quindi di più vasta risonanza. In questo guazzabuglio di correnti e tendenze di varia scuola e provenienza, non possiamo certamente dimenticare l'apporto dato alla "science-fiction art" dalla pop art e dal fenomeno ad essa collegato, almeno in parte, del cosiddetto "kitsch". Se infatti nel primo caso assistiamo ad un "inquinamento" voluto di un'opera di varia connotazione artistica con la immissione nel suo contesto di svariati elementi usati comunemente nella nostra società (bottiglie e lattine di Coca Cola e birra, detersivi, collages

pubblicitari e allusioni dissacranti ed a volte sconvenienti nei suoi confronti), è anche vero che spesso tali tentativi finiscono con il produrre oggetti di cattivo gusto che, riferendosi alla produzione pseudoartistica di massa, sogliono definirsi in tedesco "kitsch". Ma questo è il rischio che si corre quando si vuole forzare al di là del dovuto una tematica demistificante come vuol essere la Pop art ed è pertanto da limitarsi l'atteggiamento che ne vuole fare a tutti i costi un prodotto di largo consumo, con "trovate" che perdono sia in originalità perché "COSTRUITE", sia in efficacia perché non "SENTITE" o recepite. Riassumendo sinteticamente quanto prima enunciato possiamo dire senza tema di smentite che la fantascienza non è un'altra arte, che i suoi aspetti e le sue relazioni con la realtà non ne producono di nuove in senso assoluto poiché è impossibile differenziarsi da ogni altro genere preesistente, ma contribuisce ad arricchire di nuove acquisizioni il rapporto esistente tra il vero e l'inverosimile che è il suo elemento di base.

La fantascienza si serve quindi degli "INTERMEDIA" ovvero della cooperazione di forme artistiche e dei mezzi espressivi appartenenti a diversi settori che intervengono nella esteriorizzazione delle problematiche contenutistiche ed estetiche. Di ciò possiamo renderci conto per quanto concerne le "arti visuali" andando ad esaminare le copertine delle varie pubblicazioni sf presentate nelle librerie e nelle edicole, che denotano senza ombra di dubbio le sopraccennate componenti che, per ragioni di carattere editoriale, non permettono a valenti disegnatori come Karel Thole di esprimersi compiutamente ed in maniera spontanea ed originale, in quanto costretti ad illustrare il contenuto del romanzo o del racconto. Ecco perché ritengo indispensabile al fine di valorizzare l'arte e l'artista una maggiore libertà d'azione nell'esposizione visuale delle proprie capacità tecniche ed immaginative che non devono essere limitate a realizzare cose imposte dal testo del libro o dalle esigenze del mercato editoriale. A questo fine mi sembra di potere citare ad esempio la pittrice Allison che è una sapiente dosatrice di tonalità coloristiche trasfuse poeticamente sulla tela che viene poi riprodotta in cliché per essere utilizzata anche come copertina dei libri che stampa la casa editrice per cui lavora. Credo opportuna inoltre una maggior aderenza agli aspetti più eminentemente sociologici anziché spaziare in modo disorganico su altri campi, forse più attraenti e spettacolari ma meno credibili e qualificanti, in modo che anche nel disegno e nella pittura (arti visuali) la science-fiction possa dare il suo più autentico e genuino contributo ai problemi del nostro tempo, così come sta facendo nella letteratura, nel fumetto e nel cinema.

Abbiamo visto quindi in una brevissima e incompleta panoramica il quadro della situazione oggetto di questo articolo, che vuole essere soprattutto di stimolo ad approfondire l'argomento, che mi sembra sia stato per troppo tempo assai trascurato; sia per reale mancanza di informazioni dovute all'embrionalità della questione, sia per cattiva volontà di fare un po' di luce su di essa. Il dibattito è comunque apertissimo ed è auspicabile un intervento costruttivo di tutte le persone che si interessano alla fantascienza, in modo che dal confronto dialettico delle opinioni e delle proposte scaturiscano indicazioni più precise per la delineazione di questa problematica.

(GIANFRANCO GHIRONI)

L'ATTIVITA DEL CENTRO CULTORI SCIENCE-FICTION DI VENEZIA

Dopo i riconoscimenti giunti in conseguenza del vasto programma scientifico e tecnologico, la fantascienza attende ora di veder accolte le sue proposte sull'uomo e sulla società.

Dall'esigenza di far piena luce sulla matura dimensione del genere, è nato il CCSF, un centro di studi e di informazioni sulla fantascienza in tutte le sue espressioni e sui settori ad essa affini. Si è costituito a Venezia nel 1962 ad opera di due appassionati: Gian Luigi Missiaja e Gian Paolo Cossato, ed ha assunto in breve caratteristiche internazionali, con l'organizzazione di una rete di aderenti e corrispondenti che va dagli Stati Uniti all'Europa Orientale, dall'Australia al Giappone. A livello nazionale il Centro si è fatto promotore di numerose iniziative, favorendo la creazione di gruppi locali e stabilendo proficui rapporti fra gli stessi.

Le attività del Centro sono rivolte ad orientare ed approfondire le conoscenze sulla science-fiction con elementi di consulenza critica e bio-bibliografica. Questo scopo viene perseguito anche attraverso la pubblicazione del Notiziario CCSF, l'unica newszine italiana. Si tratta di una rivista altamente specializzata, nella quale vengono resi noti i risultati di studi effettuati da esperti italiani e stranieri sulle opere e sugli autori di tutto il mondo. Nelle sue pagine viene inoltre puntualizzata la situazione amatoriale e professionale nei diversi paesi, documentando le varie iniziative in campo cinematografico, editoriale, artistico, radio-televisivo. Largo spazio è anche riservato alla cronaca ed alla presentazione degli avvenimenti più significativi del settore (festival, congressi, esposizioni etc).

Nel campo della ricerca un imponente lavoro bibliografico durato cinque anni ha condotto alla realizzazione del Catalogo Generale della Fantascienza, una opera che raccoglie con oltre 9000 titoli in italiano ed originale ordinati per autore, praticamente tutta la letteratura di fantascienza edita in Italia. Le attività sociali del CCSF, volte ad uno scambio culturale sempre crescente con gli altri paesi, si sono concretate nel 1970 dopo la pubblicazione sperimentale di un bollettino europeo (European Link), uscito contemporaneamente anche in Gran Bretagna con l'organizzazione della partecipazione italiana alla Convenzione Mondiale della Fantascienza tenutasi ad Heidelberg (Germania Federale) alla fine di agosto di quello stesso anno. In quell'occasione i rappresentanti del CCSF hanno gettato le basi per un'altra importante manifestazione, il 1° Congresso Europeo di SF (Eurocon 1), che ha avuto luogo a Trieste dal 12 al 16 Luglio 1972, in concomitanza con la decima edizione del Festival Internazionale del Film di Fantascienza. Nel corso del congresso al quale hanno aderito centinaia di scrittori, artisti, scienziati ed appassionati in rappresentanza di 36 paesi, sono stati assegnati i premi Europa di SF. Si è così concretata l'aspirazione del CCSF di collocare la SF italiana, senza assurdi preconcetti o complessi di inferiorità, accanto a produzioni fino ad oggi in posizioni di privilegio.

In questa triplice direzione-informativa, critica, organizzativa il Centro proseguirà le sue attività per il conseguimento di sempre migliori risultati.

(GIAN PAOLO COSSATO)

"IL CIRCOLO": UN ESEMPIO DI CIÒ CHE SI PUÒ FARE CON POCHI MEZZI E MOLTA VOLONTÀ

Il Circolo è un centro culturale privato, democratico e progressista, con funzioni artistiche e sociali, apolitico ma non apolitico, che si fonda su una organizzazione interna alla cui base è posta l'autoresponsabilità di tutti i soci, che finanziano autonomamente le attività versando una regolare quota mensile. Esso deve rendersi promotore di iniziative atte ad esplicare un lavoro di sensibilizzazione e di interessamento nelle masse per le predette attività, nonché a creare una coscienza della realtà, analizzata attraverso le pluriformi manifestazioni di ogni settore dello scibile umano. (Sintesi degli articoli 1 e 2 dello statuto dell'associazione approvato dall'Assemblea Generale in data 29/10/72).

Sorto nel Gennaio 1972 per volontà di un gruppo di studenti ed operai, sensibili alle esigenze sempre più pressanti di una iniziativa libera ed autonoma, che permettesse una maturazione del grado di coscienza individuale e collettiva verso i problemi della società contemporanea, il centro svolge ufficialmente la sua attività dal 20 Aprile 1972, giorno della sua inaugurazione al pubblico. Svolge inizialmente attività prevalentemente culturali ed artistiche (rappresentazioni teatrali, proiezioni cinematografiche, mostre di pittura, scultura e artigianato, recitals e rassegne a carattere nazionale di poesie, audizioni di canzoni popolari e di musiche classiche) poi, man mano che si elaborava il programma di intervento specifico nel campo sovrastrutturale grazie alla maturazione dei "quadri" interni dovuta alle esperienze acquisite nel settore, si faceva sempre più impellente ed inderogabile l'esigenza teorica-pratica di legare armonicamente dette attività con il "momento" sociale e politico in cui erano inserite e dal quale non potevano e non possono essere scisse per alcun motivo. Ed ecco quindi farsi strada sempre più marcatamente l'intervento (N.B.) SOCIO-POLITICO de "Il Circolo" nella città ed in particolare nel quartiere popolare di "VILLANOVA" in cui è locato, onde accentuare il legame fiduciario e collaborativo con la popolazione che comincia a rispondere in maniera più positiva che non in passato, soprattutto per le iniziative che tendono ad evidenziare, ed in parte a risolvere i problemi di vita quotidiana che interessano direttamente tutte le famiglie. Il doposcuola gratuito per gli operai e gli studenti, le assemblee ed i dibattiti sulla situazione delle abitazioni pericolanti e malsane, sulla totale mancanza di servizi sanitari, ricreativi e sportivi, sui problemi della "delinquenza minorile", sugli argomenti più scottanti della politica interna ed esterna, sono alcuni esempi di lavoro svolto con successo nel rione. Ultimamente si è costituita una sezione di lavoro specifica sul campo musicale con repertorio scelto di canzoni cilene, che intende propagare il messaggio di solidarietà internazionalista al popolo del Cile attualmente oppresso da un regime fascista. Si pensa inoltre di istituire un centro sociale autogestito economicamente dagli abitanti del quartiere, che serva da punto di riferimento per tutte le eventuali attività sociali che si riterrà opportune svolgere.

A chiunque interessino le iniziative della associazione può scrivere o venirci a trovare personalmente al seguente indirizzo: "IL CIRCOLO", Centro Culturale, Via Piccioni 80, 09100 CAGLIARI