



PERCHÈ È DIFFUSA LA LETTERATURA
E LA PRODUZIONE CINEMATOGRAFICA FANTASTICA?

LA FANTASCIENZA E I BAMBINI

Il film E.T. sta ottenendo un successo di pubblico eccezionale.

Capire le ragioni di una curiosità così ampia è un problema interessante, ed il punto di partenza può essere questo: perché è diffusa la letteratura e la produzione cinematografica fantascientifica? E ancora: perché le multinazionali dello spettacolo investono in questo settore e cosa spinge le singole persone ad acquistare questi prodotti culturali?

L'incremento massiccio del mercato editoriale della fantascienza si verifica, in Italia, agli inizi degli anni 70 ed ancora oggi si mantiene su un buon livello: esistono 4 case editrici specializzate; in edicola si possono trovare 4 riviste periodiche (Urania vende circa 50 mila copie al numero); le principali case editrici italiane hanno collane di fantascienza. Vale la pena di ricordare che la biblioteca di Como ha pubblicato un catalogo con 600 titoli di libri (nel 1980) disponibili per il prestito. Il cinema ha seguito un'evoluzione di questo tipo: qualche opera isolata di grande valore artistico, e a contenuto essenzialmente fantastico, nelle prime fasi della storia del cinema; una grande espansione in America negli anni 50, cui ha seguito una crisi successiva; ed infine una forte fase di sviluppo avviata dal celebratissimo «2001 Odissea nello spazio» (1968). Oggi la produzione è orientata su grandiosi progetti (come il ciclo delle Guerre stellari) ed ha come possibile consumatore soprattutto il pubblico giovanile. Quindi la fantascienza si inserisce in una vasta strategia culturale, che si manifesta con forza anche nella televisione, nei fumetti, nell'industria di giocattoli, nella pubblicità.

Quali possono essere i fattori che influenzano il pubblico ed i clienti di questo mercato? I temi prevalenti offrono spunti di riflessione utili. Rientrano in questa narrativa materiali molto eterogenei fra loro la conquista dello spazio; l'invasione della terra da parte di crea-

ture di altri pianeti; la guerra atomica; le mutazioni genetiche; le guerre galattiche; la vita dell'uomo nel futuro; la ricerca dell'immortalità; l'automazione; la telepatia; i viaggi nel tempo o in altri universi dimensionali. La fantascienza sembra essere il risultato di un incontro fra lo svago di dilettanti di scienza e tecnica, alla ricerca di ipotesi ed invenzioni, ed il gusto popolare per il fantastico, l'avventuroso e magari il pauroso, suscitati dalla tecnologia e dai suoi rischi.

Ciò che unifica queste narrazioni è la struttura del racconto: la quale consiste nel supporre realizzata oggi una ipotesi che, nello stadio attuale del sapere, potrebbe forse attuarsi nel futuro. In qualche caso la provocazione intellettuale è efficacissima, come nel «Caro estinto» di Evelyn Waugh, dove la tendenza presente nelle moderne società a trasformare il maggior numero possibile di attività in servizi pubblici porta ad ipotizzare l'istituzione di un servizio pubblico del suicidio, al quale si rivolgono gli aspiranti che devono sottostare a complesse procedure burocratiche ed alla lentezza dei funzionari addetti all'assassinio dei postulanti.

Si può dire che ricorre frequentemente in questi racconti la raffigurazione di un mondo senza drammi, talvolta sprovvisto di senso religioso ed anche di una morale, che viene, invece, improvvisamente sconvolto da un dramma, che può essere la rivalità fra mondi diversi, o il problema dello sterminio totale, oppure un «dramma concettuale». Un esempio di quest'ultimo caso è il racconto di uno scienziato che mette in gabbia alcuni venusiani per studiarne il comportamento, mentre poi si scopre che in realtà essi sono scienziati del pianeta Venere che si sono coraggiosamente fatti catturare per osservare il comportamento degli uomini.

Questa letteratura ha aspetti negativi quando distoglie dalla serietà dei pro-

blemi della vita reale, ma è importante sottolineare il fatto che essa ha la capacità di indurre a guardare questo mondo con gli occhi non appannati dall'abitudine e dai tradizionali sistemi di riferimento. Ed è proprio a questo proposito che si può ritornare ad E.T. e ai fattori del suo successo.

E.T. è il prodotto di un sistema di mercato abilissimo e mette in gioco con grande abilità e raffinatezza una serie di ingredienti di effetto sicuro. In esso prevale certamente l'elemento fantastico ed in un certo senso fiabesco su quello fantascientifico, ma la vera miscela originale consiste nell'uso che si fa del «mostro» e dei bambini. Nel film sono i bambini a stabilire una relazione affettiva con l'extraterrestre. Gli adulti quasi non compatono, e quando lo fanno provocano solo danni. I bambini amano giocare con i mostri; spesso fra i loro giocattoli si vedono orridi oggettini di gomma: qui il mostro è un giocattolone che gioca a palla con loro. Niente di più rassicurante. Inoltre l'E.T. sa fare cose incredibili: come far volare gli oggetti o costruire un telefono che usa la forza del vento per comunicare con il suo pianeta o addirittura sconfiggere la morte. Questi elementi fanno del film una storia perfettamente progettata su alcuni bisogni fantastici dei bambini e colpisce molto il fatto che in Svezia sia proibito ai minori di 11 anni. Forse questa società proietta sull'infanzia le paure che l'adulto prova nei confronti di chi è diverso. In realtà E.T. piace anche agli adulti, che recuperano, per un momento quelle dimensioni infantili che ciascuno tiene separate nella vita di tutti i giorni. Così la rassicurazione determinata da un mostro buono e sapiente per i bambini, e il bisogno di proiettare le proprie dimensioni interiori fanciullesche per gli adulti spiegano, in parte, le file che si fanno per vedere questo film.

Paolo Ferrario

LA VOCE N. 1 1983