

“The World Behind All This”: l’eredità di Philip K. Dick¹

Peter Fitting

“[Le mie visioni sono] Più reali di qualunque altra cosa! È come guardare da una finestra. Una finestra su un altro mondo. Un mondo reale. Molto più reale di questo. A confronto, questo diventa solo un mondo di ombre. Ombre vaghe. Forme. Immagini.”

“Ombre di una realtà definitiva?”

“Sì! Esatto. Il mondo che sta dietro a tutto questo.... Questo, tutto questo. Quello che vediamo qui. Gli edifici. Il cielo. Le città. La cenere sterminata. Niente è reale. È così vago, indistinto! Non riesco più a sentire questo mondo. Non come l’altro. E diventa sempre meno reale. L’altro sta crescendo....”²

Il successo di *X Files* segna, credo, la legittimazione del sospetto generale nei confronti dei governi, finora dominio degli entusiasti delle teorie del complotto, il cui in-

teresse sull’assassinio di Kennedy e sull’influenza della Commissione Trilaterale si è trasferito nel *mainstream* soprattutto dopo che le paure per le grandi cospirazioni comuniste o ebraiche hanno lasciato il posto alle crescenti fobie di invasioni aliene.

In questo contesto è interessante osservare l’emergere di ciò che potrebbe essere definito l’aspetto forte di tali teorie del complotto, vale a dire che la nostra realtà intera sia, di fatto, un artificio. Questa versione moderna del solipsismo è presente da qualche tempo in svariate forme, e si è sviluppata in modelli particolarmente interessanti nella narrativa di Philip K. Dick. Un esempio di ciò è la descrizione involontaria che Ragle Gumm fa della propria psicosi in *Time Out of Joint*:

Una psicosi paranoica. Immaginare che io sia il centro di un grande lavoro fatto da

* Peter Fitting è professore di Letteratura Francese presso l’università di Toronto, dove dirige il Cinema Studies Program. Si interessa da molto tempo della narrativa di Philip K. Dick, alla quale ha dedicato una serie di articoli apparsi su “Science Fiction Studies”. La traduzione è di Laura Salvini.

1. Questo articolo è una versione ampliata dell’intervento presentato al convegno internazionale sull’opera di Philip K. Dick, tenutosi presso l’Università degli Studi di Macerata nell’ottobre 2000. Per gli studi sulla paranoia e “X-Files”, si veda David Laverly, Angela Hague, and Marla Cartwright, “Deny All Knowledge”: *Reading The X Files*, Syracuse, Syracuse UP, 1996, e in particolare l’articolo

di Allison Graham, “Are You Now or Have You Ever Been”: *Conspiracy Theory and The X Files*, pp. 52-62; per un’interessante analisi del tema del rapimento da parte di alieni, si veda Jodi Dean, *Aliens in America: Conspiracy Cultures from Outerspace to Cyberspace*, Ithaca, Cornell UP, 1998.

2. A differenza di *The Truman Show*, anche gli attori che ricoprono il ruolo di membri stretti della famiglia di Ragle hanno – con un’unica, significativa eccezione – memorie impiantate e sono ignari di vivere in una realtà artificiale.

Philip K. Dick, *The Collected Stories of Philip K. Dick*, Los Angeles, Underwood/Miller, 1987 [5 vols] (trad.it. *Le presenze invisibili*, Milano, Mondadori, 1996 [3 voll.], p. 410).

milioni di uomini e donne, che implica la spesa di miliardi di dollari e una fatica immensa... un universo che ruota intorno a me. Ogni molecola che agisce avendo me in mente. Un oggetto esterno all'intero processo cosmico, dal principio all'entropia finale. Tutto materia e spirito, con lo scopo di girare intorno a me.³

Come la maggior parte dei critici conviene, il tema centrale in Dick è "il problema della realtà": la presenza nel suo lavoro, come tema e come dispositivo fondamentale dell'intreccio, di realtà mutevoli e disgreganti, e della ricerca della "vera" realtà "dietro a tutto questo". Ora, a quasi vent'anni dalla sua scomparsa, "il problema della realtà" è riemerso in alcuni film recenti che mostrano realtà illusorie e artificiali, mondi abitati da individui che sono deliberatamente tenuti all'oscuro della natura artificiale del loro mondo, e dove le trame descrivono la fuga da e/o la lotta contro quel mondo.

Di seguito, intendo analizzare quattro film – *Dark City*, *Matrix*, *The Truman Show*, e *Pleasantville* –⁴ per interrogarmi sul significato di questo revival del problema della realtà e del suo rapporto con la narrativa di Philip K. Dick.

The Truman Show presenta un mondo molto simile al nostro. Truman, fin dalla nascita eroe ignaro di uno show televisivo, vive in una realtà artificiale, circondato da telecamere nascoste, dove amici, vicini di casa e perfino sua moglie, sono attori a cui vengono suggerite le battute, e dove chi non segue per filo e per segno il copione viene immediatamente escluso. Il film, che

si apre con una familiare "scena di svelamento" – un riflettore di scena cade dal cielo ai piedi di Truman –, è forse quello che maggiormente evoca la narrativa di Dick, e di *Time out of Joint* in particolare. In quel romanzo, come si ricorderà, Ragle Gumm si guadagna da vivere con un gioco che appare quotidianamente sul giornale, "Dove apparirà l'omino verde?"⁵, un puzzle che consiste nello scegliere ogni giorno la casella vincente in una griglia costituita da oltre mille caselle. Ma la tranquilla vita di Ragle è minacciata da momenti in cui la stabilità e la sostanza di questo mondo svaniscono improvvisamente. Ragle scopre che la sua realtà è un'illusione; che dietro l'apparenza di una tranquilla cittadina anni Cinquanta si cela un mondo in guerra nel 1998. Alla base dell'illusione sta proprio il gioco del giornale, perché Ragle ha la capacità paranormale di prevedere dove i missili, lanciati ogni giorno dalla Luna, colpiranno la Terra. In origine egli lavora per il governo, ma, pressato da questo ruolo di responsabilità e dai suoi dubbi crescenti sulla legittimità della posizione adottata dal governo, accusa una "psicosi di rigetto":

Si ritirò in una fantasia di tranquillità [...]. Andando indietro al periodo precedente alla guerra. Alla sua infanzia. Alla fine degli anni Cinquanta, quando era un bambino [...].

Così trovammo un sistema per mezzo del quale potevamo lasciarlo vivere nel suo mondo privo di stress. Relativamente privo di stress, intendo. E per noi continuare a tracciare sulle mappe le nostre intercettazioni di missili.⁶

3. Philip K. Dick, *Time Out of Joint*, New York, Belmont, 1965 [1959] (trad. it. *Il tempo fuori luogo*, Palermo, Sellerio, 1996, p. 82)

4. *Dark City*, Alex Proyas, 1998; *Matrix*, Andy

and Larry Wachowski, 1999; *Pleasantville*, Gary Ross, 1998; *The Truman Show*, Peter Weir, 1998.

5. Philip K. Dick, *Time Out of Joint*, cit., p. 30.

6. Ivi, p. 165.

A un primo livello, *The Truman Show* è stato percepito come una critica alla televisione, e in special modo alla “cultura della realtà”, attraverso la descrizione nel film di un pubblico ormai annoiato dalle rivelazioni di Jerry Springer e di “Most Dangerous Police Cases”, e affamato della più estrema “real TV”, un fenomeno osservabile nella crescente popolarità dell’uso di webcam, telecamere nascoste, o show televisivi come “Survivor” e “Grande Fratello”.⁷ Ciononostante il legame tra il nostro desiderio di autenticità e l’artificialità e superficialità della realtà che i media ci offrono non viene spiegato o esaminato in questo film: la fuga di Truman è sufficiente a soddisfare lo spettatore.⁸ Come nel “Truman show”, questa realtà artificiale è stata creata per ingannare un singolo individuo, eppure il raggio di Ragle ha conseguenze politiche di grande portata, perché senza le sue predizioni quotidiane i missili nemici riuscirebbero a colpire i loro bersagli e la Terra sarebbe costretta a trattare. D’altronde, Truman viene manipolato per scopi puramente commerciali – benché sia possibile sostenere che la politica contemporanea esiste per proteggere e difendere interessi commerciali: ma questo è un discorso che ci porterebbe troppo lontano.

Inoltre, la graduale percezione di Truman che il suo mondo sia un artificio la cui

funzione gli è stata volutamente nascosta non è accompagnata da una più ampia presa di coscienza o rivelazione, come esemplificato dalla puerilità delle conversazioni di Truman con il suo amico Marlon. Allo stesso modo, non c’è alcun significato più profondo per il pubblico: ancor più del pubblico del “Truman Show” nel film, che riesce a divertirsi guardando l’ignaro Truman, esultando persino per la sua fuga, in quanto spettatori del film noi stessi veniamo cooptati, attraverso le scene in cui vediamo Christoff e la sua troupe televisiva manipolare Truman e successivamente cercare di rimediare alla sua fuga – una sequenza riservata agli addetti ai lavori e inaccessibile al pubblico dello show televisivo.

A differenza dei finali enigmatici di alcuni romanzi di Dick che non concedono risposte definitive, l’ambigua fuga di Truman riflette piuttosto le contraddizioni interne al film. L’equivocità del finale non implica una resistenza alla chiusura o l’esistenza di uno spettro di scelte possibili, ma esattamente ciò che non può essere mostrato, cioè che, ovviamente, la fuga di Truman non può che essere un *ritorno* nel nostro stesso mondo. Benché l’utopia di Seahaven Island venga rappresentata come illusoria, la fuga è un’alternativa ugualmente ingannevole, come dimostrato dal

7. Il piacere di guardare, osservare o spiare qualcuno ignaro è alla base di molta recente teoria cinematografica. Per un’analisi dei primi film che trattano questo tema, si veda Linda Williams, *Hard Core: Power, Pleasure and the “Frenzy of the Visible”*, Berkeley, UCP, 1999, come anche la sua antologia *Viewing Positions/ Ways of Seeing Film*, New Brunswick, Rutgers UP, 1995. Per una puntuale disamina dei primi film sul piacere di guardare, si veda *Je vois de mon ciné*, André Gaudreault, ed., Paris, Méridiens Klincksieck, 1988. Il miglior esempio di diffusione di immagini da una webcam “dal vivo” è del 1995, quando Jennifer Ringley, una stu-

dentessa di arte, ha cominciato a mandare in rete immagini senza censura dal suo appartamento, e in seguito, dopo aver traslocato, dalla sua camera da letto 24 ore al giorno (vedi <<http://www.jennifercam.org>>).

8. Film come *Bob Roberts* (1992), *Bulworth* (1998), *Primary Colors* (1998) o *Wag the Dog* (1997) esaminano tutti in modo critico l’importanza dei media nel processo politico americano, spesso in maniera letterale ed esplicita, ma in questo caso ho voluto occuparmi di film di fantascienza in cui gli aspetti critici sono più o meno ignorati.

progetto di Truman di partire per le isole Fiji alla ricerca della giovane donna di cui si era innamorato da adolescente e che era stata cacciata dallo show. Questa è la contraddizione fondamentale del film, perché il mondo illusorio di Seahaven da cui il protagonista deve scappare è in verità più desiderabile del mondo reale del pubblico televisivo che plaude entusiasta alla sua fuga. Così mentre il film apparentemente esalta l'indipendenza da una vita artificiale tutta comfort e benessere, manca persino la supplica di John il Selvaggio, in una precedente ribellione contro la felicità pianificata che reclama "il diritto d'essere infelice".⁹ Truman non sta, di fatto, rifiutando il suo mondo.¹⁰ Ciò che davvero desidera è la ragazza che ha incontrato a un ballo e non la moglie docile e noiosa che i produttori dello show gli hanno imposto. Truman fornisce una figura dislocata di fuga per degli spettatori che bramano la liberazione dalle loro stesse opache esistenze, mentre le cause dell'inadeguatezza di quelle vite sono celate e negate. La contraddizione, dunque, sta in quella fantasia di fuga non *dal* mondo di Truman, ma *verso* di esso, perché ciò che seduce il pubblico sono la serenità e la mancanza di responsabilità e di problemi legati alla moderna vita urbana che il suo mondo offre. In contrasto con *Time Out of Joint*, dove Ragle scappa per unirsi alla lotta collettiva dei

coloni lunari, la fuga di Truman è un gesto prettamente individuale.

Contrariamente al solare eppur falso presente utopico del mondo di Truman, *Dark City* è ambientato in una strana metropoli da film *noir* anni Quaranta che, come lo spettatore apprende dalla sequenza iniziale, non è ciò che sembra. Di nuovo siamo messi a conoscenza di un segreto, sebbene, a differenza della complicità degli spettatori televisivi di *The Truman Show*, la nostra "lettura" sia dominata non dal coinvolgimento, bensì dalla confusione man mano che cerchiamo di capire cosa sta accadendo. Contrariamente agli attori del film di Peter Weir (che erano a conoscenza della natura artificiale di Seahaven), qui i personaggi sono "all'oscuro", inconsapevoli dell'irrealtà del mondo che abitano; e infatti, la loro è una città immersa nella notte perpetua, una verità che nessuno sembra cogliere! Ancora una volta, secondo la modalità narrativa tipica di Dick, sono gli sforzi dell'eroe per capire cosa sta succedendo che costruiscono il racconto. A differenza di *The Truman Show*, però, questa è fantascienza, e la spiegazione di tale mondo illusorio è al tempo stesso meno verosimile rispetto a quella di un produttore televisivo e del desiderio di profitto dei suoi sponsor, e più minacciosa, poiché ognuno è disorientato in modo uguale.

9. Aldous Huxley, *Brave New World*, New York, Bantam, 1958 [1932] (trad. it. *Il mondo nuovo. Ritorno al mondo nuovo*, Milano, Mondadori, 1991, p. 214).

10. Cfr. in *Ibidem*: "Ma io non ne voglio di comodità [dice John il Selvaggio al Governatore]. Io voglio Dio, voglio la poesia, voglio il pericolo reale, voglio la libertà, voglio la bontà, voglio il peccato."

"Insomma," disse Mustapha Mond, "voi reclamate il diritto di essere infelice."

"Ebbene sì," disse il Selvaggio con tono di sfida, "io reclamo il diritto d'essere infelice."

"Per non parlare del diritto di diventare vecchio e brutto e impotente: il diritto d'avere la sifilide e il cancro; il diritto d'avere poco da mangiare; il diritto d'essere pidocchioso; il diritto di vivere nell'apprensione costante di ciò che potrà accadere domani; il diritto di prendere il tifo; il diritto di essere torturato da indicibili dolori d'ogni specie."

Ci fu un lungo silenzio.

"Io li reclamo tutti," disse il Selvaggio finalmente.

Nel film, esseri alieni denominati "Stranieri" hanno preso alcuni umani e li hanno trasferiti nel mondo artificiale di "Dark City" per cercare di capire – per mezzo di esperimenti – perché essi (gli Stranieri) stanno morendo. I loro esperimenti sono condotti mediante la tecnica dell'"accordarsi", un continuo rimodellamento telepatico del mondo simulato. Ogni giorno a mezzanotte gli orologi si fermano e gli esseri umani perdono temporaneamente conoscenza, per svegliarsi con nuovi ricordi impiantati nella memoria in una realtà continuamente adattata. Di nuovo, il parallelo con i romanzi di Dick appare ovvio, a cominciare dalle memorie impiantate che compaiono in così tante sue opere (ne sono esempio la sequenza di apertura del film *Total Recall* o i falsi ricordi di Rachel in *Blade Runner*).¹¹

Quando, all'inizio del film, Murdoch si sveglia, non sa chi è, mentre lentamente si rende conto di possedere l'abilità di resistere al sonno indotto dagli Stranieri e di saper cambiare in modo telepatico la realtà stessa. Nel tentativo di recuperare il proprio passato scopre anche di non essere sulla Terra, ma su un'isola fluttuante nello spazio, e volge la sua attenzione al proprio mondo onirico, quello di Shell Beach, un ricordo d'infanzia apparentemente impiantato, che comincia a ricostruire.¹² Il film non si conclude con la lotta contro gli Stranieri, o con il tentativo di svegliare gli altri esseri umani, bensì – al pari del desiderio di Truman di raggiungere le isole Fiji – con la fuga di Murdoch dentro un altro mondo artificiale, quantunque creato da lui stesso.

Come gli amici e i vicini di casa di Truman, a Dark City tutti sono attori, sebbene

11. *Total Recall* (1990) è basato sul racconto di Philip K. Dick *We Can Remember It For You Wholesale*. In questo caso, la situazione di Murdoch è molto simile a una scena di un racconto di Dick del 1954, *Adjustment Team*, in cui un personaggio si imbatte in un'area della realtà che è stata "messa a punto":

Una sezione dell'edificio cadde a pezzi. Piovve a terra in un torrente di particelle. Come fosse sabbia. Eddie rimase a bocca spalancata, come un idiota. Una cascata di polvere grigia si andava raccogliendo intorno ai suoi piedi. E nel punto in cui aveva toccato l'edificio, ora si apriva una cavità frastagliata, un orrendo squarcio che sfigurava il cemento.

[...]

Arrivò nell'atrio di ingresso. Era buio e oscuro. Le luci lampeggiavano debolmente nelle cupe tenebre. Un velo sinistro e spettrale copriva ogni cosa.

Diede uno sguardo al chiosco dei tabacchi. Il venditore era chino in avanti, silenzioso sulla cassa, con uno stuzzicadenti in bocca, il volto vacuo e l'espressione assente. Ed era grigio. Era tutto grigio.

"Ehi," lo chiamo Eddie con voce roca. "Che sta succedendo?"

Il tabaccaio non rispose. Eddie si spinse in avanti a toccarlo. La sua mano si posò sul braccio grigio del venditore... e l'attraversò.

[...]

[Eddie] Si voltò, cercando di sbirciare nella nebbia grigiastria. Una creatura stava venendo verso lui, appressandosi rapidamente. Era un uomo, un uomo vestito di bianco. Dietro ne venivano altri. Tutti vestiti di bianco, con attrezzature. Stavano trasportando macchinari piuttosto complicati.

"Ehi..." chiamò Eddie debolmente.

Gli uomini si immobilizzarono, rimanendo a bocca aperta. I loro occhi si spalancarono, quasi a voler uscire dalle orbite.

"Guardate!"

"Qualcosa è andato male!"

"Uno non ancora scaricato."

"Prendete il de-energizzatore."

Philip K. Dick, *The Collected Stories of Philip K. Dick*, Los Angeles, Underwood/Miller, 1987 [5 vols] (trad. it. *Le presenze invisibili*, Milano, Mondadori, 1996 [3 voll.], pp. 224-225).

12. Naturalmente, questo ricordo di Shell Beach può essere anche una reminiscenza d'infanzia sepolta, per qualche motivo non cancellata, anteriore al tempo in cui gli esseri umani sono stati trasportati a Dark City. Come nel caso delle fotografie relative all'infanzia di Deckard in *Blade Runner*, non sappiamo se questa sia reale o immaginaria. In entrambi i casi, il suo fascino evocativo permane comunque inalterato.

non si rendano conto di interpretare soltanto dei ruoli, di essere manipolati e controllati attraverso l'uso di ricordi impiantati. Le scene in cui alcuni personaggi cercano di spiegare a Murdoch come arrivare a Shell Beach sono raggelanti rappresentazioni di una vecchia definizione di ideologia quale "falsa coscienza". Sebbene le persone "sappiano" come arrivare a destinazione, la loro esperienza li contraddice, perché non riescono a trovare la strada, continuando a credere che Shell Beach sia appena fuori città; e i loro pensieri – come le indicazioni che danno a Murdoch – conducono solo a enigmatici vicoli ciechi.

Dato che non esiste alcuna evidente interpretazione "letterale" della situazione presente in *Dark City* – rispetto a quella che vede *The Truman Show* come una critica al potere manipolatorio della televisione e della sua volontà di alimentare i gusti voyeuristici del pubblico –, trovo che ad essere rilevanti siano i conflittuali processi mentali degli abitanti, i cui ricordi e conoscenze sono contraddetti dall'esperienza pratica, dal momento che questi riflettono la confusione e l'impotenza di individui frustrati e scoraggiati dall'attuale sistema politico. Sfortunatamente, nel film l'unica via offerta per uscire da questa tetra prigione è strettamente individuale dal momento che Murdoch parte con l'idea di creare la Shell Beach dei suoi ricordi; noi non sappiamo che cosa accadrà agli altri o

se Murdoch trasformerà Dark City nella sua personale utopia solipsistica.

Anche in *Matrix* tutti vivono in una falsa realtà che somiglia al nostro presente. A dire il vero si tratta di una Terra del futuro dove gli esseri umani stanno solo sognando di essere svegli e vivere alla fine del Ventesimo secolo, perché, di fatto, sono tutti collegati a una realtà virtuale programmata da un computer che li mantiene in vita come fonte di energia per le macchine che ora controllano il pianeta. *Maze of Death* (1970) di Philip K. Dick, presenta una situazione simile dove un computer genera delle immaginarie realtà collettive ("mondi poliencefalici") per far trascorrere il tempo ai passeggeri di un'astronave bloccata, persa nello spazio.

A differenza dei due film analizzati in precedenza, in *Matrix* la ricerca dell'eroe volta a capire e trovare la realtà "reale" prende avvio dal desiderio di una fuga individuale per giungere a una lotta collettiva quando Neo esce dalla realtà virtuale del nostro presente per irrompere in una desolata e devastata Terra del futuro, dove si unisce a Morpheus e al suo gruppo in una solitaria lotta contro la forza schiacciante delle macchine e delle loro mortali estensioni computerizzate, gli Agenti, una situazione – un falso presente a copertura di un futuro di guerra – non dissimile da quella descritta in *Time Out of Joint*.¹³

Mentre le figure alienate di umani e

13. I letali "agenti" di *Matrix* sono un'interessante variazione dei mortali "Black Ice" (Intrusion Countermeasures Electronics) dei romanzi cyberpunk di William Gibson che proteggono le banche dati della matrice:

"ICE che uccide. Illegale, certo, ma chi lavora legalmente nel nostro giro? Una specie di arma a risposta neurale, e si entra in contatto con essa solo

una volta. Come un Verbo mostruoso che divora la mente dall'interno. Come uno spasmo epilettico che prosegue e prosegue finché non resta nulla..."

William Gibson, *Burning Chrome*, New York, Ace, 1987 [1986] (trad. it. *La notte che bruciamo cromo*, Milano, Mondadori, 1999, p.56).

Il riferimento ai Jefferson Airplane (la scelta tra le due pillole è una citazione dalla canzone "Whi-

macchine hanno – per la loro stessa lontananza dalla nostra realtà – suggerito una molteplicità di interpretazioni di questo film, come facsimile del capitalismo stesso, per esempio, dove il proletariato è salassato in modo vampiresco del plusvalore attraverso il processo produttivo, io sono stato molto colpito dalla rappresentazione della lotta collettiva che – a prescindere dal contesto distopico – costituisce un aspetto utopistico non rintracciabile nei due film precedenti. In questo caso, non si tratta più di una fuga individuale da una realtà soffocante e falsa in un mondo fantastico personale, ma di una battaglia collettiva per liberare la razza umana dall'oppressione. Quindi, per quanto vago e fantasioso sia il film in termini di descrizione delle cause delle sofferenze umane, esso rappresenta una forma di lotta e resistenza più utopistica, una variazione gradita al mito

dell'hacker solitario così comune nell'immaginario cyberpunk, dal momento che in questo caso gli hacker lavorano uniti.

E in ogni caso, *Matrix* è davvero così irrealistico nella sua descrizione del mondo contemporaneo? Perché e quanto differisce la realtà virtuale offerta dalle macchine del nostro presente dall'appagamento immaginario delle illusorie, false utopie offerte dai media che, come i sogni computerizzati del film, ci rendono assuefatti e ciechi al crescente impoverimento di così tanti americani? Questo è il senso della decisione di Cipher – dopo “nove anni di noiosa lotta” – di tradire Morpheus e gli altri barattandoli con l'illusione di aver fatto una scelta (vini e cibi raffinati in ristoranti di lusso), eco cinica delle scelte fatte dagli eroi nel finale sia di *Dark City* che di *The Truman Show*, quando questi optano per la fuga all'interno di mondi fantastici individuali.¹⁴

te Rabbit”: “Una pillola ti fa diventare più grande, l'altra più piccolo...”) fornisce un'ulteriore allusione alla ribellione degli anni Sessanta, rafforzata da una colonna sonora che comprende uno tra i più famosi gruppi musicali politici contemporanei, i *Rage Against the Machine*, e funge da anello di congiunzione tra gli anni Sessanta e il presente. Nello stesso momento in cui attinge alla ribellione degli anni Sessanta, il film è degno di nota proprio perché non si fissa sugli aspetti “giovanili” del Movimento (come fanno film quali *Wild in the Streets*, del 1968), ritraendo invece una resistenza transgenerazionale agli anestetizzanti sogni digitali con cui sono nutriti gli abitanti della Terra.

14. L'esempio emblematico della povertà di desiderio nella società dei consumi è a mio giudizio contenuta nel film di Godard *Le Weekend* (1967) quando Joseph (“il figlio di Dio e di Alexandre Dumas”) offre alla coppia di esaudire il loro desiderio più profondo in cambio di un passaggio a Londra. In risposta i due riescono solo a mettere insieme un elenco con nomi di stilisti e beni di consumo:

“Roland: Una Mercedes... Una grande Mercedes sportiva?

Joseph: O.K.

Corinne: Un abito da sera di Saint-Laurent?

Joseph: O.K.

Roland: Un albergo sulla spiaggia di Miami?

Joseph: Hmmm...

Corinne eccitata: Trasformami in una bionda, una bionda vera, O.K.?

Roland: Uno stormo di Mirage IV, come quelli che hanno usato gli ebrei per spazzare via gli arabi?

Corinne: Un week-end con James Bond?

Roland con un lampo negli occhi: Sì, anch'io...

Joseph: È davvero questo tutto ciò che desiderate?

Roland: Certo, basterebbe....

Joseph sprezzante: Poveri stupidi! Che coppia di bastardi! Da me non otterrete nulla.”

Jean-Luc Godard, *Weekend and Wind From The East: two films by Jean-Luc Godard*, New York, Simon and Schuster, 1972, p. 47.

Dal punto di vista del ruolo della televisione nella fabbricazione del desiderio del consumatore, esiste poco in termini di consapevolezza nell'opera di Dick, con l'eccezione, forse, di *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* (New York, Daw, 1983 [1964]; trad. it. *Le tre stimate di Palmer Eldritch*, Palermo, Sellerio, 2000), dove i “modellini di Percy Pat” e il mondo fantastico che offrono possono essere visti come un riferimento alla televisione. Que-

Mentre ho cercato di suggerire un insieme di spiegazioni e posizioni critiche sul significato di queste realtà illusorie, da *The Truman Show*, che offre poco in termini di pensiero critico, attraverso *Dark City* – che almeno ci dà una vaga idea delle contraddizioni insite nel concetto di realtà illusoria, con il suo modo di presentare il tropo della falsa coscienza – come pure alcune possibili letture progressiste di *Matrix*, la brevità ed estrema semplicità della mia spiegazione può essere ulteriormente chiarita con l'analisi di una rappresentazione piuttosto diversa di una realtà "dietro a tutto questo".

In *Pleasantville*, lo sviluppo narrativo dei film precedentemente esaminati viene rovesciato, dato che l'eroe viaggia dal nostro presente alla cittadina immaginaria dove vive una famiglia patriarcale da sitcom anni Cinquanta, costruita sulla falsariga di show televisivi come "Ozzie and Harriet" oppure "Father Knows Best". Bud e sua sorella Mary Sue sono trasportati in un mondo in bianco e nero stile anni Cinquanta che sembra uscito da una pubblicità neo-conservatrice a favore dei valori della famiglia. A differenza degli altri film, *Pleasantville* offre una critica della fantasia ideologica sulla provincia americana degli anni Cinquanta. Il film si apre con un'onestà ammissione degli aspetti distopici del nostro presente, portandoci all'interno di tre aule di scuola superiore: nella prima, viene detto agli studenti che le loro prospettive di lavoro sono scarse e in via di

peggioramento; nella classe di biologia, i giovani vengono messi in guardia sulle malattie veneree e l'AIDS; nella terza classe, viene dato loro un allarmante resoconto sul buco dell'ozono, il surriscaldamento globale e la prospettiva imminente di una carestia planetaria.

Nonostante le paure e i rischi del presente, tuttavia, questo film rifiuta in modo esplicito la soluzione fin troppo scontata di un ritorno a un passato più felice, mostrando invece come Bud, maturando, superi il suo desiderio di vivere nel mondo fantastico di "Pleasantville" e impari ad accettare il presente. Nel film, ciò viene rappresentato mediante la messa in scena su scala ridotta della transizione agli anni Sessanta, un periodo visto dai social-conservatori come il momento della distruzione dell'utopia americana. Questo avviene nel film non attraverso la scoperta della povertà negli Stati Uniti o l'opposizione alla guerra del Vietnam, ma come risposta agli attacchi che vengono comunemente mossi alla giustizia e alla parità dei diritti.

Con l'inserimento di due teen-ager dei nostri giorni in questo mondo in bianco e nero, "Pleasantville" comincia a cambiare, anzitutto sotto la spinta delle pulsioni sessuali di Mary Sue. In un trionfo di effetti speciali, nel film in bianco e nero cominciano ad apparire qua e là sprazzi di colore: prima un fiore, poi i corpi di alcuni personaggi. Ma c'è una reazione violenta contro la comparsa del colore, specialmente dopo che la madre di Bud si rende conto

ste sofisticate case per bambole (basate sul fenomeno commerciale della bambola Barbie) riproducono in scala ridotta lo stile di vita urbano che esisteva in California prima che l'innalzamento della temperatura rendesse la vita sulla Terra difficile e sgradevole; e i modellini servono come principale forma di evasione per i coloni marziani. Quando vengono usati in modo collettivo e insieme a una

sostanza allucinogena denominata Can-D, essi consentono ai coloni di essere "tradotti" nella realtà di Percky Pat e del suo amico Walt, nel modellino ben arredato e pieno di gadget. Alienati dalle loro stesse vite, i coloni vivono la *rappresentazione* di un'altra vita, una vita mediata attraverso gli oggetti-simbolo del modellino.

della vacuità della sua vita di casalinga modello e decide di lasciare il marito.

L'introduzione del colore nel film, quale effetto speciale che rappresenta la fine della televisione in bianco e nero degli anni Cinquanta, è un simbolo potente di cambiamento in positivo che allude a due eventi specifici: prima di tutto è un riferimento al movimento per i diritti civili, poi alla parola stessa "colored", poiché negli anni Cinquanta si usava nei riguardi dei neri americani l'espressione di cortesia "colored people", gente di colore, appunto; allo stesso tempo, le scene di vessazioni nei confronti della "gente di colore" e l'attacco alla tavola calda costituiscono un'inquietante reminiscenza di spezzoni televisivi degli anni Sessanta sulla violenta opposizione nel Sud all'integrazione in negozi e ristoranti, nonché del razzismo profondamente radicato nell'utopia social-conservatrice degli anni Cinquanta.

L'allusione al femminismo attraverso il colore viene stabilita mettendo in relazione il risveglio sessuale con la sorella e la madre di Bud. Non soltanto a "Pleasantville" le normali funzioni corporali sono inesistenti (come dimostra la mancanza del wc nel bagno delle ragazze alla tavola calda), ma tutti sembrano ignorare completamente il sesso.¹⁵ Gli incendi non esistono e i vigili del fuoco servono a salvare i gatti che non riescono a scendere dagli alberi. Il sesso è legato esplicitamente al colore e, in modo spettacolare, al fuoco.

Quando la madre di Bud scopre la masturbazione – seguendo le indicazioni di Mary Sue –, il suo orgasmo nella vasca da bagno è mostrato, dall'esterno della casa, come una palla di fuoco esplosiva che appicca il fuoco a un albero, in una scena di grande impatto cromatico;¹⁶ inoltre, dopo che Bud è andato alla stazione dei vigili del fuoco urlando "al gatto" (per condurre i pompieri fino a casa), deve mostrare a uno di loro come funziona l'idrante: "Fantastico, ecco a cosa serviva!" dice il pompiere appena il getto d'acqua comincia a schizzare dal tubo.

Per un certo periodo, gli anni Cinquanta sono stati usati a emblema di un tempo più felice, quando i valori della famiglia e l'America delle piccole città erano una manifestazione concreta del trionfo del capitalismo e della "fine dell'ideologia". Ma, come ci ricorda il film, questa è una visione falsa, illusoria, che nega e nasconde molte realtà rimosse di quel periodo, poi esplose all'attenzione pubblica negli anni Sessanta. Inoltre, l'atteggiamento critico del film è accentuato dalla capacità di alcuni personaggi, più precisamente Bud, sua sorella e Bill Johnson, il proprietario della tavola calda, di ragionare su ciò che sta accadendo e di pensare a ciò che infonde felicità e significato alle cose: un livello di auto-consapevolezza e introspezione che sembra mancare quasi completamente in *The Truman Show* o in *Dark City*. Benché *Pleasantville* non offra alcuna indicazione per un'azione politica, rappresenta tutta-

15. Il secondo dei quattro "mondi soggettivi" in *Eye in The Sky* di Dick è quello di Edith Pritchett il cui desiderio di "ripulire il mondo da sesso e oscenità" comincia con l'eliminazione degli organi sessuali maschili e femminili, come scopre Jack quando prova ad avere un rapporto sessuale con la prostituta ormai "asessuata" Silky.

Philip K. Dick, *Eye in The Sky*, London, Arrow,

1977 [1957] (trad. it. *L'occhio nel cielo*, in Id. *Quattro romanzi completi*, Milano, Mondadori, 1999, pp. 148 e 152).

16. Questo può essere un riferimento alla canzone dei Rolling Stones "She's a Rainbow" (contenuta nell'album *Their Satanic Majesties' Request*, del 1967) e al suo ritornello: "she comes in colors everywhere".

via la potente confutazione di uno dei più influenti miti nell'arsenale di coloro che si oppongono al cambiamento: la falsa utopia degli anni Cinquanta.

Conclusione

In tutti questi film, dunque, un'unica realtà autentica è contrapposta a quella falsa: esiste solo una alternativa "reale" al mondo artificiale. Nei romanzi di Dick, d'altro canto, alla scoperta da parte del personaggio che la realtà è in qualche misura contraffatta non sempre segue un ritorno alla realtà "reale". In verità, molti dei romanzi si rifiutano di sciogliere i nostri dubbi su ciò che è reale e ciò che non lo è, offrendo invece finali ambigui e contraddittori come nei romanzi *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* e *Ubik*, del 1969, dove l'attenta elaborazione del protagonista (e del lettore) di una spiegazione esauriente degli eventi si vanifica nelle ultime frasi del romanzo.

Runciter osservò con estrema attenzione pezzi da cinquanta centesimi. Vide subito cosa intendeva dire l'altro; chiaramente le monete non erano come dovevano essere. Di chi è questo profilo? si chiese. Chi c'è su queste tre monete? Non è la persona giusta. Eppure lo conosco. Mi è familiare

Era il primo denaro che Joe Chip avesse

mai visto. Ebbe allora la raggelante intuizione che, se avesse cercato nelle altre tasche, e fra le banconote nel portafogli, ne avrebbe trovato dell'altro.

Questo era soltanto l'inizio.¹⁷

Nell'arco di trent'anni di carriera, i romanzi di Dick hanno offerto una varietà di spiegazioni per queste realtà che si sgretolano: dalla fantascienza esplicita di alcuni dei suoi primi lavori – come nell'incidente del "deflettore di fasci protonici" in *Eye in the Sky* (1957), o l'artificio del governo in *The Penultimate Truth* (1964), o il computer che genera sogni in *Maze of Death* (1970) – all'uso di droghe, spesso unite a varie forme di psicosi – a cominciare da *Clans of the Alphane Moon* (1964) fino a *A Scanner Darkly* (1977). Allo stesso tempo, le spiegazioni di Dick rivelano sempre più implicazioni ontologiche, per culminare nella disperata teologia della "trilogia di Valis", pubblicata tra il 1981 e il 1982. Nonostante gli sforzi di alcuni critici per ricondurre queste realtà in decomposizione a significati più profondi – abusi sessuali e/o malattia mentale – o per caratterizzare la sua carriera come una ricerca che raggiunge il suo compimento nella trilogia teologica, l'opera stessa dello scrittore smentisce una siffatta interpretazione globale. In verità, sono assolutamente convinto che ciò che è cruciale nell'uso che Dick fa di questo tema sia la sua stessa ambiguità.¹⁸

17. Philip K. Dick, *Ubik*, New York, Bantam, 1977 [1969] (trad. it. *Ubik*, Roma, Fanucci, 1998, p. 256).

18. Si è scritto molto circa le possibili convinzioni filosofiche e teologiche di Dick, in particolare nell'ambito della pubblicazione da parte di Lawrence Sutin di brani scelti da *Exegesis (In Pursuit of Valis)*, 1991). Il testo più interessante che confuta la posizione di coloro che vedono un possibile significato più profondo e filosofico nell'opera di Dick, o che cercano di scoprire le motivazioni e finalità

dell'autore californiano, è *Authenticity and Insincerity* di John Huntington. La sua ipotesi è che l'apparente profondità di Dick abbia origine invece dalla sua adozione del cosiddetto "metodo Van Vogt" sulla scrittura del romanzo: "un'idea nuova ogni 800 parole".

"Dick diventa per noi un problema perché ci appelliamo a categorie dotate di implicazioni importanti. Egli è innocente, profondamente 'obliquo' rispetto ai valori principali, ma desideroso di riuscire, desideroso persino di cooperare. La sua vi-

Quali conclusioni possiamo trarre, allora, dalla ricomparsa in film commerciali di questo tema peculiare della produzione narrativa di Dick a circa vent'anni dalla sua morte?

Come chiariscono bene gli esempi precedenti, non esiste alcuna risposta valida a lungo termine o definitiva al dilemma posto dal problema della realtà, sia per i lettori che per lo stesso autore.

Come la riscrittura parola per parola del *Don Quijote* che Pierre Menard compie nel famoso racconto di Borges, penso che, in definitiva, il significato della ricomparsa di questo tema stia non tanto nel tentativo di capire ciò che Dick abbia cercato di dire, quanto nell'esaminare il contesto storico che ha riproposto il problema della realtà e l'ha, in certo qual modo, reso nuovamente attuale.

Il riemergere del problema della realtà negli anni Novanta esprime una più vasta cultura del complotto e della paranoia, e questi film traggono origine da – rafforzandola – una vaga, incerta percezione che, per noi, alla fine del Ventesimo secolo, i meccanismi della realtà sociale non siano più manifesti.¹⁹ Al pari delle indicazioni per raggiungere Shell Beach, ragionare su questi argomenti oggi produce spesso confusione. Invece di uno sguardo critico rivolto al presente, dunque, questi film offrono una spiegazione inadeguata, ma non di meno soddisfacente, che la realtà non è ciò che sembra, o, peggio, che stiamo vivendo in una realtà falsa o artificiale, vittime di forze ostili che ci controllano e manipolano, e per le quali l'unica soluzione sta nella fuga individuale, come simboleg-

sione meccanica della saggezza crea un quadro della realtà al quale dobbiamo reagire e, a causa di ciò, ci poniamo difficili quesiti sulla natura della realtà e della volontà”.

John Huntington, *Authenticity and Insincerity*, in *On Philip K. Dick: 40 Articles from Science-Fiction Studies*, Mullin, R.D. et al., eds., Terre Haute, SF-TH Inc., 1992.

La lettura di Huntington non è priva di fascino, e di sicuro è più soddisfacente rispetto alla spiegazione fornita da Gregg Rickman, secondo cui l'opera di Dick deve essere intesa come espressione dei suoi problemi mentali, problemi che nascono dalla morte prematura della sorella gemella e da abusi sessuali subiti nell'infanzia (Gregg Rickman, *To The High Castle. Philip K. Dick: A Life 1928 – 1962*, Long Beach, Valentine Press, 1989. Il secondo volume di questa biografia non è ancora stato pubblicato). Lawrence Sutin, il biografo di Dick, è solo un po' più cauto, rimandando allo psicologo dello scrittore, Barry Spatz, il quale “ha sottolineato come la storia personale di Phil mostri tendenze caratteristiche delle vittime di incesto infantile...” Lawrence Sutin, *Divine Invasions: A Life of Philip K. Dick*, New York, Harmony Books, 1989, p. 25.

19. Questa mia osservazione si basa sul lavoro di Fredric Jameson, e in particolare sulla sua descrizione del cosiddetto “problema della rappresentazione” nella società postindustriale:

“La tecnologia della società contemporanea è dunque interessante e affascinante non tanto di per sé, ma perché sembra offrire qualche stenografica rappresentazione privilegiata per comprendere una rete di potere e di controllo ancora più difficile da afferrare per le nostre menti e la nostra immaginazione: l'intero nuovo network decentrato e globale della terza fase del capitale stesso.

Questo è un processo metaforico osservabile al presente in una modalità della letteratura di intrattenimento contemporanea, che si è tentati di definire come ‘paranoia dell’high-tech’, in cui i circuiti e le reti di alcuni apparenti collegamenti computerizzati globali sono mobilitati in modo narrativo da cospirazioni labirintiche di agenzie informative autonome, ma fatalmente interdipendenti e in competizione tra loro in una complessità che va spesso oltre la normale capacità di comprensione della mente. Tuttavia, la teoria della cospirazione [...] deve essere vista come un tentativo malriuscito di ragionare, attraverso la figurazione della tecnologia avanzata, sull'impossibile interezza del sistema mondiale contemporaneo.”

Fredric Jameson, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham, Duke UP, 1991, pp.37-38 (tr. di Laura Salvini).

giano il biglietto della lotteria o lo show televisivo "Chi vuol essere miliardario?" Nella narrativa di Philip K. Dick non esiste una simile possibilità di fuga.²⁰

Come ho suggerito nella mia analisi di *The Truman Show*, esiste un altro aspetto legato a questa ricomparsa del problema della realtà. Oltre cinquant'anni fa, Walter Benjamin si esprime riguardo all'impatto della riproducibilità tecnica sull'opera d'arte. Oggi, in un mondo dove le nuove tecnologie hanno reso impossibile distinguere l'originale dalla copia o dal simulacro, c'è una richiesta sempre maggiore di immagini del "reale" la cui autenticità possa in qualche modo essere verificata, ad esempio perché è "dal vivo", e il cui emblema è, suppongo, la cosiddetta "money shot" della pornografia, ovvero il momento della eiaculazione che, almeno con la tecnologia attuale, non può essere simulata.²¹

L'emergere della "televisione verità" è

quindi sintomo di una forma più generalizzata del problema della realtà, di un forte desiderio dell'autenticamente vero nella "società dello spettacolo" globale, dove tutto ciò che vediamo e sperimentiamo è stato già modellato e manipolato.

Al contempo, la crescente popolarità delle teorie del complotto può riflettere una sfiducia crescente nei confronti di ciò che politici e media, entrambi sempre più coinvolti nel controllo di grandi società multinazionali, ci dicono; una critica fondata, per esempio, sulla richiesta che il governo apra i "Roswell Files" non produrrebbe alcun passo avanti reale nella comprensione del presente e certamente non porterebbe a una trasformazione della società. La continua ricerca di Dick, la sua incapacità di trovare una risposta esaustiva a queste domande dovrebbe essere valutata positivamente e rappresentare un monito a diffidare sempre delle facili soluzioni che i media ci offrono.

20. Allo stesso tempo, si dimentica forse troppo in fretta un'altra dimensione del problema, vale a dire che, negli anni Sessanta, l'uso degli stupefacenti e le conseguenti alterazioni della percezione potevano essere un mezzo per "irrompere" in qualche altra realtà alternativa, una realtà che non necessariamente contraddice o invalida quella quotidiana, ma la affianca. Queste tendenze sono espresse nel classico degli anni Sessanta di Carlos Castaneda, *Don Juan: A Yaqui Way of Knowledge* (1968). Come ho già accennato, esiste un esplicito riferimento a questo "incrociarsi" in *Matrix*, dove all'eroe viene offerta una pillola che determina la transizione da una realtà all'altra, un chiaro omaggio al "White Rabbit" di Grace Slick (a sua volta un omaggio a Lewis Carroll). Tuttavia, considerare l'opera di Dick dal punto di vista del suo tenace entusiasmo per le droghe non offre una

chiave di lettura più valida di quanto lo siano l'episodio dell'"illuminazione" del 1974 o l'affermazione che l'autore abbia sofferto di "disturbi multipli della personalità causati da esperienze traumatiche nell'infanzia" (Gregg Rickman, *Dick, Deception and Dissociation: A Comment on The Two Faces of Philip K. Dick*, in Mullin, R.D. et al., cit., p. 262). Certamente, nel caso delle droghe, questo "gioco" ha prodotto quel sinistro elenco di amici che sono morti o hanno sofferto danni permanenti per l'abuso di droghe con cui si chiude *A Scanner Darkly* (cfr. le "Author's Note" in Philip K. Dick, *A Scanner Darkly*, New York, Daw, 1977, pp. 219-220). La passione di Dick per gli stupefacenti è ampiamente dibattuta in Lawrence Sutin, *Divine Invasions*, cit.

21. Per una discussione sulla "money shot" in pornografia, si veda Linda Williams, *Hard Core*, cit.