



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI PADOVA

**Università degli Studi di Padova**

Dipartimento di Studi Linguistici e Letterari

Corso di Laurea Triennale in

Lettere

Classe L-10

Tesi di Laurea

**Effetto Dick. Rimediazioni da *Blade  
Runner* a *L'uomo nell'alto Castello***

Anno Accademico 2022 / 2023

Relatore  
Prof. Luigi Marfè

Laureando  
Susy Morbiato  
n° matr. 2005229



## Indice

<b>Introduzione</b> .....	<b>5</b>
<b>Capitolo I. Trasposizioni</b> .....	<b>9</b>
Per una teoria degli adattamenti.....	9
Le forme della rimediazione .....	14
Dalla narrazione alla performance .....	19
<b>Capitolo II. Philip K. Dick, la fantascienza e i <i>media</i></b> .....	<b>25</b>
Diventare Dick .....	25
La fantascienza.....	30
Dick e i <i>media</i> .....	33
<b>Capitolo III. Rimediazioni: <i>Blade Runner</i></b> .....	<b>37</b>
<i>Ma gli androidi sognano pecore elettriche?</i> .....	37
L'androide e l'umano .....	39
Dal romanzo al film .....	44
<b>Capitolo IV. Rimediazioni: <i>L'uomo nell'alto castello</i></b> .....	<b>51</b>
<i>L'uomo nell'alto castello</i> .....	51
La fantascienza del «What if...».....	53
Dal romanzo alla serie tv .....	57
<b>Conclusione. Effetto Dick</b> .....	<b>63</b>
<b>Bibliografia</b> .....	<b>67</b>
<b>Filmografia</b> .....	<b>71</b>



## Introduzione

La tesi analizza il riadattamento dell'opera di Philip K. Dick, per verificare come questa, nelle sue più varie forme, abbia pervaso la scena mediatica moderna, fino a determinare quello che viene definito nel titolo "Effetto Dick". L'analisi del fenomeno prende in esame due casi emblematici che, per anni e modalità di revisione del testo originale, si pongono in posizioni antitetiche: *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, da cui è stato tratto il film *Blade Runner* e *L'uomo nell'alto castello*, da cui deriva la serie omonima. I due casi scelti permettono di valutare in che modo l'opera e i temi di Dick vengano traslati e risemantizzati nel passaggio da un *medium* all'altro, evidenziandone continuità e discontinuità. La ricerca si concentra sul processo dell'adattamento nel suo farsi, legandolo agli studi specifici che si occupano dei rapporti tra testo d'origine e adattamento, come anche della rimediazione da *medium* a *medium*, valutando i rapporti sociali e culturali che si instaurano tra questi.

La tesi si articola in quattro capitoli: il primo teorico dedicato alle trasposizioni, il secondo incentrato sulla vita dell'autore, il terzo e quarto focalizzati su *Blade Runner* e *L'uomo nell'alto castello*. Infine, termina con una breve conclusione dedicata all'analisi della permanenza dei temi "dickiani" nei *media* oggi.

Il primo capitolo, suddiviso a sua volta in tre parti, si prefigge il compito di dare una visione d'insieme sugli adattamenti, tra letteratura e *media* visivi. Questi vengono inquadrati attraverso una definizione, che permette di evidenziare il loro essere plurali e quindi assimilabili a dei palinsesti. Nati dalla volontà di avvicinare un testo a un pubblico diverso, sono dotati anche di un valore socioculturale, che non solo li rende prodotti che trascendono tutte le epoche, permettendo la continua permanenza delle storie, ma che anche instaurano dei rapporti particolari con il loro pubblico, verso il quale si pongono a metà tra il conosciuto e l'ignoto. Un'ampia parte viene lasciata all'analisi dei *media*,

punto centrale della teoria degli adattamenti, in quanto parte integrante del testo stesso. Il quadro d'insieme rende conto dei rapporti tra i *media*, governati da meccanismi di ipermediazione e di immediatezza, azioni che determinano anche il dialogo tra loro. Data la componente visiva dei due casi di studio, l'ultima parte del primo capitolo, si occupa nello specifico dell'analisi del passaggio dalla narrazione alle arti visive, trattando nel dettaglio il caso dell'adattamento cinematografico e seriale.

Il secondo capitolo offre una panoramica della vita di Philip Dick mostrando l'ambiente culturale in cui l'autore è vissuto e che ritorna anche all'interno dei suoi testi. L'analisi dello sviluppo diacronico della sua opera risulta fondamentale: Dick è autore molto calato all'interno del suo tempo, che usa la scrittura per lanciare messaggi ai suoi concittadini, tanto da essere lui stesso a definire la vocazione militante della fantascienza. La sezione inquadra l'autore anche all'interno della scena letteraria e culturale dell'epoca, evidenziando punti di contatto, ma anche di rottura. Infine, la parte conclusiva viene lasciata all'approfondimento del rapporto di Dick con i *media* visivi. In questo caso, viene dedicato spazio sia alla descrizione della rappresentazione all'interno della sua opera, sia a come siano entrati nella vita dell'autore, non semplicemente sotto forma di adattamento dei suoi romanzi, ma più in generale come fenomeno del suo tempo con il quale Dick ha saputo entrare in dialogo.

Il terzo e il quarto capitolo corrispondono alla sezione centrale della tesi dedicata all'analisi dei due casi di studio. Il primo a essere preso in esame è il libro *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, edito nel 1968 e riadattato nel film *Blade Runner*, sotto la direzione di Ridley Scott nel 1982. Dopo un inquadramento della genesi dell'opera, del suo rapporto con gli anni in cui è stata scritta e del tema dell'androide, che qui raggiunge la sua piena maturazione, l'approfondimento si concentra sull'analisi di *Blade Runner*, film di cui viene in breve raccontata la genesi travagliata, soprattutto a causa della cattiva considerazione che ne aveva l'autore. Questo punto è di particolare rilevanza perché permette di mettere in luce come anche Dick entrasse in relazione col film al pari di uno spettatore appassionato e legato all'opera originale, valutando l'adattamento sulla base della fedeltà. L'analisi del film permette di mettere in luce il processo di elaborazione, transcodificazione e rielaborazione attuato dal regista, che nel suo lavoro ha stravolto molto dell'opera di partenza anche in virtù delle nuove esigenze di pubblico. Nonostante

le profonde differenze si notano anche degli elementi di continuità, che restituiscono la cifra del libro, anche se rielaborata e ricodificata con modalità del tutto differenti. Nell'esame dell'opera cinematografica vengono fatti emergere tutti gli elementi introdotti nel primo capitolo, rendendo il passaggio dalla teoria alla pratica.

Il quarto capitolo si occupa, invece, di *L'uomo nell'alto Castello* e della serie omonima. Anche in questo caso viene dato conto dell'ambiente culturale che ha generato l'opera, essendo questa, ancora più della precedente, intrisa di cultura americana, che è necessario prendere in considerazione per comprendere appieno le ragioni del romanzo. Al di là dei temi sociali e civili, trova spazio anche la riflessione sull'arte nel suo complesso e sulla letteratura, nello specifico quella fantascientifica. Il romanzo assume così un'alta componente metanarrativa, che viene analizzata sia perché permette di avvicinarsi meglio alla concezione di arte e di letteratura dell'autore, ma anche in ragione della sua permanenza all'interno della serie tv.

L'analisi della serie *L'uomo dell'alto castello* consente di confrontarsi con un prodotto recente rispetto a quello di *Blade Runner* e del tutto differente da quest'ultimo. Il grande divario tra i due permette di concentrarsi meglio sulle varie modalità di approccio, come anche sui risultati. Dell'adattamento, non solo viene considerato il nuovo *medium* e le caratteristiche tecniche che lo determinano, ma anche la sua scelta di stravolgere ampie parti della trama e della costruzione dei personaggi stessi, ampliando l'arco e le zone della narrazione. Una sezione rilevante viene occupata dalle conseguenze del cambio di *medium* che trova la sua rappresentazione all'interno del testo (nel romanzo un libro e nella serie dei filmi). Questo cambiamento risulta rilevante sia poiché modifica il testo originale, anche se ne mantiene il senso, sia per i nuovi spunti di riflessione che pone allo spettatore.

Infine, il capitolo conclusivo si occupa di ampliare il discorso, dimostrando come la fortuna di Dick sia solo in minima parte data dalla conoscenza diretta delle sue opere o degli adattamenti di queste, ma derivi piuttosto dalla sua capacità di entrare all'interno della cultura e di propagarsi anche slegandosi dalle opere in sé, in quello che la tesi definisce come "effetto Dick".

Il *corpus* scelto si prefissa di dimostrare come un adattamento possa raggiungere obiettivi diversi. I due casi presi in esame, infatti, sono antitetici in quanto, se nel primo caso la riproduzione del testo si rispecchia quasi identica nel copione del film, nel secondo

la narrazione procede attraverso una continua risemantizzazione di tutto il libro di cui alla fine rimangono solo poche caratteristiche. Queste premesse, che sembrerebbero fare di *Blade Runner* l'adattamento che più rispecchia l'originale, in realtà, lo rendono quello più distante, arrivando ad assumere una valenza completamente differente. Diverso è il caso di *L'uomo nell'alto castello* che, pur stravolgendo tutto, non cambia l'atmosfera del romanzo che rimane nelle scelte di recitazione e di regia. Questa prima apertura su come si possano riprendere le storie anche stravolgendole completamente, trova giustificazione nelle conclusioni dedicate al bilancio mediale dell'opera di Dick oggi. Infatti, il riadattamento dei temi risulta, in molti casi, tanto più vicino alla volontà e alle tematiche dell'autore, quanto ne prende le distanze dalle opere originali.



# Capitolo I

## Trasposizioni

### Per una teoria degli adattamenti

Con la parola adattamento s'intende una «rivisitazione estesa, deliberata e dichiarata di specifiche opere d'arte»<sup>1</sup>, riscritte per renderle aggiornate a un nuovo contesto. Questa pratica è ben attestata nella storia e se ne registrano casi molto evidenti. Sono, infatti, celebri le versioni del *Decameron* in cui vengono mutati i nomi dei personaggi, a seconda dei destinatari, o, caso ancora più lampante, le versioni diverse della stessa opera teatrale riscritte per singole rappresentazioni. Esempi di questo tipo dimostrano come il fenomeno degli adattamenti sia radicato all'interno della nostra società fin dall'inizio dei tempi, tanto che, secondo alcuni teorici, questi stanno alla base della ripetizione e della sopravvivenza delle storie stesse.

Tuttavia, l'epoca attuale, ancora più delle precedenti, si caratterizza non solo per la sua grande produzione di adattamenti, ma per il loro spostamento su piattaforme diverse; configurandosi non come semplici riscritture, ma come rimediazioni e trasmutazioni intersemiotiche<sup>2</sup>. Sicuramente il dilagare di questo fenomeno è strettamente legato alle nuove strategie di marketing delle industrie dell'intrattenimento, che vedono negli adattamenti, soprattutto su *media* diversi, una possibilità di investimento, che permette di appropriarsi di un certo brand, riferendosi sia a un pubblico di affezionati, che a uno di nuovi spettatori. Questa tattica, adottata a partire dagli anni novanta, ha permesso alle grandi industrie di estendersi e consolidarsi, proponendo prodotti che si muovono su

---

<sup>1</sup> L. Hutcheon, *A Theory of Adaptation*, London, Routledge, 2006, trad it. *Teoria degli adattamenti*, Roma, Armando, 2011, p. 237.

<sup>2</sup> U. Eco, *Dire quasi la stessa cosa. Esperienze di traduzione*, Milano, Bompiani, 2016.

piattaforme diverse, intercettando una fascia sempre più ampia di pubblico. Oltre al fattore economico, è da considerare anche quello socioculturale, in quanto movimenti di questo tipo, non sono neutrali, ma comportano nuove percezioni delle storie stesse e del modo di raccontarle e fruirle. È opinione comune, infatti, che, se da una parte fare un adattamento cinematografico di un'opera capitale determini la sua maggior diffusione, dall'altra ne cambi la percezione, abbassandola per una visione di massa<sup>3</sup>. Considerare un testo come adattamento significa attribuirgli dei tratti specifici che lo differenziano da una semplice opera: la sua caratteristica principale è la duplicità, in quanto formato da elementi di variazione e allo stesso tempo di riproposizione. Secondo la definizione di Linda Hutcheon:

L'adattamento è una forma di ripetizione senza reduplicazione. [...] Dal punto di vista formale, l'adattamento è una riscrittura, consapevole ed esplicita, di una particolare opera. Questa "transcodifica" può implicare un passaggio di codice, di genere o di contesto. Può inoltre esserci un passaggio ontologico, dal mondo reale a quello fittizio. Inteso come processo creativo, invece, l'adattamento implica sempre sia (re)interpretazione sia (ri)creazione e perciò a volte è visto come appropriazione, a volte come una ripresa. Come processo di ricezione, infine, l'adattamento è una forma di intertestualità. Riconosciamo un adattamento come palinsesto di altre opere, che risuonano nella memoria come ripetizione e come variazione. Per questo un adattamento è una forma di derivazione pur senza essere derivativo. È un'opera che viene seconda rispetto a un'altra, senza però essere secondaria.<sup>4</sup>

Da ciò si comprende la complessità degli adattamenti, che per loro configurazione prevedono la convivenza di un testo di partenza (*source*) e della sua nuova veste. La loro pluralità, che è dichiarata e esplicita, li rende casi specifici di «intertestualità»<sup>5</sup>. Ciò significa che, da un punto di vista psicologico, gli spettatori sono divisi tra un sentimento rassicurante di riproduzione e allo stesso tempo di sorpresa verso la novità. La prima comporta un senso di piacere che colma una mancanza con il conforto delle cose conosciute; invece, la seconda rende la ripetizione mai totale e permette un continuo coinvolgimento.

---

<sup>3</sup> Su questi temi cfr. H. Jenkins, *Convergence culture*, New York, New York University, 2006 trad. It *Cultura convergente*, V. Susca e M. Papacchioli, Milano, Apogeo, 2007.

<sup>4</sup> L. Hutcheon, *Teoria degli adattamenti*, cit. pp. 27-28.

<sup>5</sup> J. Kristeva, *Sémiotike. Recherchers pour une sèmaqnalyse*, Paris, Seuil, 1986.

Secondo queste dinamiche, gli adattamenti assumono le caratteristiche di palinsesti, cioè composizioni stratificate in cui il testo è più della sua versione finale, in quanto presenta in trasparenza la fonte. Sono quelli che Gérard Genette definisce «testi di secondo grado»<sup>6</sup> che presentano un «ipotesto» e un «ipertesto», i cui rapporti sono regolati da meccanismi di fedeltà, ma anche di variazione, spesso determinata dalle caratteristiche specifiche del *medium*, nel caso in cui l'adattamento ne preveda un cambiamento. Tenere in considerazione queste dinamiche è fondamentale per riuscire a definire un adattamento in sé stesso.

Come sostenuto da Hutcheon, adattare una storia significa compiere un processo di reinterpretazione e ricreazione, nella volontà di darne una nuova visione, senza tralasciare l'originale. Questo avviene anche semplicemente per una variazione della struttura complessiva, del genere o ancora dal suo piano ontologico. Esiste poi un caso particolare che viene definito dai produttori di intrattenimento, come riposizionamento, cioè l'uso del contenuto di un dato *medium* all'interno di un altro, senza che questo venga citato o in qualche modo menzionato. La correlazione tra i due è quindi un dato di pertinenza solo del lettore o dell'osservatore che è in grado di confrontare le due versioni.

La nascita del fenomeno degli adattamenti è da ricercare nella culla dell'arte stessa. Adattamento è, infatti, anche l'idea stessa della *mimesis*, che è fonte di discussione fin dai tempi antichi come dimostrano le opere di Platone e Aristotele. Se gli adattamenti hanno sempre fatto parte della storia della nostra società, si deve riconoscere che una grande rilevanza è stata loro riconosciuta durante il Medioevo, quando le storie e i testi erano dotati di una grande fluidità, tanto che si potrebbe dire che ognuno di questi derivi dalla ricomposizione di un altro. Di riscritture e riproposizioni, si parla poi, in tempi più recenti, come nel caso della riproposizione nelle opere di Shakespeare di racconti popolari o la ripresa di miti riadattati in chiave moderna. Per arrivare infine, alla tendenza contemporanea di adattare storie attraverso il passaggio da un *medium* all'altro.

A occuparsi della permanenza degli adattamenti all'interno della storia dell'arte è stato Richard Dawkins, che è arrivato a elaborare una teoria secondo la quale le opere funzionano come organismi viventi, e come tali si evolvono secondo le teorie

---

<sup>6</sup> G. Genette, *Introduction à l'architexte*, Paris, Seuil, 1979, trad. it. *Introduzione all'architesto*, a cura di Armando Marchi, Parma, Pratiche, 1981, p. 8.

dell'evoluzione della specie. Gli organismi sono dotati di geni, che permettono loro di riprodursi e che variano, a seconda delle caratteristiche dell'ambiente, consentendo l'adattamento per portare avanti la specie. Allo stesso modo, tutte le storie sono dotate di quelli che vengono definiti «memi»<sup>7</sup>, cioè caratteristiche che operano come i geni, sia replicando le storie, sia introducendo nuovi aspetti, permettendo loro di adeguarsi a contesti differenti. Risultato di questo sono gli adattamenti. La metafora biologica permette di fare anche un'ulteriore similitudine: infatti, come in natura, anche nell'arte sopravvivono i testi che sono dotati di memi più forti e che quindi meglio riescono ad adattarsi ai tempi e alle nuove condizioni.

Il principio di base che permette l'esistenza di questi palinsesti è che le idee possano essere separate dalla forma e quindi valere anche se trasportate all'interno di nuovi codici. Si può dire che l'adattamento consista nel ritrovare le costanti all'interno di diversi sistemi semiotici, attuando procedimenti di traduzione e di transcodificazione. Dati questi presupposti, si capisce come sia difficile valutare questi testi in sé stessi, senza metterli in relazioni con la fonte. In effetti, giudicarli sulla base della fedeltà risulta poco consona, non solo perché considera l'ipertesto, non in sé, ma in relazione all'ipotesto, ma anche perché questo potrebbe portare sulla cattiva strada. Pensando al caso di un adattamento che comporta un passaggio di *medium*, risulta evidente che la necessità di stravolgere la struttura di base per adeguarsi a nuovi processi meccanici, sociali e economici, non permette di seguire fedelmente il testo di partenza. Una soluzione si può trovare nel considerarli come traduzioni o parafrasi, in cui veicolare il testo d'origine significa aderire non tanto alle parole, ma piuttosto al senso. Nuovi criteri di analisi possono essere quindi spirito, tono e stile, che è possibile ritrovare immutati anche nel testo d'arrivo.

Un'ulteriore difficoltà nella loro definizione si ritrova nel fatto che la stessa parola “adattamento” identifichi sia il prodotto sia il processo di produzione, creando non pochi malintesi. Infatti, come prodotto è possibile avvicinarlo al concetto di traduzione secondo Bassnett, cioè di atto comunicativo al tempo stesso interculturale e intertemporale.<sup>8</sup> In quanto processo invece, implica la considerazione anche di altri fattori, come il suo rapporto con il pubblico, con l'autore stesso e con i singoli processi socioculturali che l'hanno determinato. In quest'ottica, basti pensare a come la loro produzione miri

---

<sup>7</sup> R. Dawkins, *The Selfish Gene*, London, Oxford University, 1976, trad. it. *Il gene egoista*, a cura di Daniela Conti e Tiziana Imbustaro, Bologna, Zanichelli, 1979, p. 165

<sup>8</sup> S. Bassnett, *Translation Studies*, London, Routledge, 2002, p. 9.

all'ampliamento del pubblico, oppure a come, testi adattati, nascano per volontà di rendere omaggio al testo di partenza o per ragioni politiche o per la riproposizione di storie per il grande pubblico o al contrario per dare valore a un'opera facendola passare da un'arte considerata minore a una maggiore, o infine, per ragioni legate alla sensibilità di chi gli scrive. Tutte queste spinte sono legate a due elementi fondamentali: il pubblico e gli autori<sup>9</sup>.

Il pubblico solitamente è formato da fan, che sono stimolati dalla possibilità di fruire la storia su altre piattaforme per riuscire ad averne una conoscenza più completa. La loro componente è determinante per la scrittura, in quanto costantemente ci si deve chiedere cosa non si possa tralasciare della storia originale. Vicino a questi, che possiamo considerare di spettatori consapevoli, se ne crea anche una di inconsapevoli (che non hanno conoscenza del testo di partenza) che, pur non percependo il testo come palinsesto, deve poter fruire il prodotto indipendentemente dalla sua conoscenza. Da considerare poi ci sono anche le aspettative legate all'utilizzo di un certo *medium*, basti pensare a come un appassionato di cinema avrà delle precise attese, diverse da chi incontra la stessa storia all'interno di un libro o di un videogioco. Sono poi da considerare anche le aspettative su un dato scrittore, un regista o un attore.

Legata al pubblico e al *medium* sono anche la modalità di ricezione, sia quelle contingenti (lettura privata, sala cinematografica, stanza solitaria, ...) ma anche quelle legate al tempo e alla società per la quale il testo viene adattato. Friedman parla per questo di «indigenizzazione»<sup>10</sup> parola che prende prestito dal linguaggio politico e da quello religioso e che nel campo della teoria degli adattamenti, viene utilizzata per indicare l'appropriarsi di una storia, oppure la sua resa diversa, all'interno di un nuovo contesto politico e sociale. Si può ammettere che ogni adattamento sia frutto di un indigenizzazione, in quanto viene pensato per un dato pubblico in una data epoca, come dimostra il *Productional Code* di Hollywood, che censurava i contenuti ritenuti scandalosi per la società americana, anche di testi ormai canonici per la cultura.

Il secondo elemento necessario alla produzione di adattamenti sono gli autori. Si può parlare di loro al plurale, in quanto non è sempre semplice individuare chi si occupi

---

<sup>9</sup> L. Hutcheon, *A Theory of Adaptation*, London, 2006, Routledge, trad it. *Teoria degli adattamenti*, Roma, Armando, 2011.

<sup>10</sup> S. Friedman, *Whose Modernity? The Global Landscape of Modernism*, Humanities Institute Lecture, University of Texas, Austin, 18 febbraio, 2004.

della scrittura dei testi e anzi il più delle volte si tratta di un'operazione condivisa. In un film, seppure l'ultima parola sia affidata al regista, alla sua creazione concorrono scenografi, sceneggiatori, costumisti, attori, ognuno dei quali dà la propria visione e ne costruisce una parte. Tuttavia, considerando la sua possibilità di dare un giudizio finale, possiamo ritenere che l'adattatore sia il regista, anche perchè spesso si nota una certa correlazione tra la scelta del testo da adattare e la sua sensibilità.

Si può concludere dunque che i criteri per la valutazione di un buon adattamento siano da ricercare nel pubblico e nei contesti che lo producono.

## Le forme della rimediazione

Di pari importanza rispetto alla storia, all'interno della produzione di un adattamento, è anche la caratterizzazione del *medium* stesso, il ruolo che ricopre nel modo moderno, le sue consuetudini e la percezione che il pubblico ha di questo. Per questo risulta necessario rivolgere l'attenzione anche nei confronti delle logiche che li governano e di come interagiscano con il mondo.

«Un giorno ci sarà un apparecchio più completo. Quello che si è pensato o sentito nella vita [...] sarà come un alfabeto, grazie al quale l'immagine continuerà a capire tutto [...] La vita diventerà, quindi, un magazzino della morte»<sup>11</sup>. Adolfo Bioy Casares nel 1940 preannunciava, seppur in modo pessimistico, quella che sarebbe stata una delle due tendenze dei *media* nell'epoca moderna. Si può dire, infatti, che i *media* oggi tendano a nascondere sé stessi, con la volontà di rendere l'esperienza più immediata e simile alla vita. Allo stesso tempo però, per tentare di riproporre questa complessità, fanno collaborare *media* diversi, attraverso i quali si tenta di riprodurre le caratteristiche dei sensi dell'uomo. Come nel caso dei registi cinematografici, che per creare immagini fluide combinano materiali che provengono da riprese reali, con altri provenienti dalla grafica digitale.

---

<sup>11</sup> A. Bioy Casares, *La invención de Morel* (1940). Madrid: Espasa Calpe, 2007, tr. it. *L'invenzione di Morel*, Roma, Sur, 2017.

Questo atteggiamento verso le nuove modalità di produzione nei *media* viene riassunto da Bolter con l'espressione di «doppia logica della rimediazione»<sup>12</sup> che si configura per un bisogno di «immediatezza» e di «ipermediazione»<sup>13</sup>; quindi necessita di moltiplicare i propri *media* e nello stesso momento di nascerli. La tendenza alla trasparenza e riconoscimento del suo essere mediata non è del resto una tendenza solo degli ultimi tempi, ma che ha sempre fatto parte della logica che governava i *media*. Infatti, si racconta che alla prima del film *L'arrivo di un treno nella stazione di La Ciotat*<sup>14</sup> gli spettatori fossero così impressionati dal movimento delle immagini, da correre fuori dal teatro. L'aneddoto rende bene l'idea di come i registi fossero stati in grado di creare l'illusione della realtà, che sembrava ancora più stupefacente agli spettatori perché sapevano di star assistendo a una rappresentazione non reale. Il pubblico per la prima volta si trovava diviso tra quello che vedeva e quello che riusciva a scorgere attraverso.

La tendenza all'immediatezza non è tuttavia un'invenzione che nasce con il cinema, ma possiamo ritrovare esempi della sua applicazione in tempi ben più antichi. Per esempio, la pittura rinascimentale, con l'utilizzo della prospettiva, aveva sperimentato la tecnica di creare uno scenario che ponesse lo spettatore in presenza dell'oggetto osservato mascherando l'atto creativo in sé stesso. Solo successivamente si è visto come la trasparenza potesse essere resa anche attraverso l'utilizzo di tecniche meccaniche come la televisione, il cinema e la fotografia, tanto che la nascita di quest'ultima coincide con l'estremo perfezionamento della tecnica della pittura lineare. Ognuno di questi casi si fonda, ancora una volta, sulla doppia logica evidenziata da Bolter: da una parte, infatti, si tendeva all'uso di norme geometriche, che nascondessero l'intervento dell'autore; dall'altra, erano proprio queste che ne permettevano l'affermazione. Quindi era proprio nella creazione di qualcosa che fosse ipermediato, che l'autore si distingueva in quanto artista. Un passo avanti verso la trasparenza definitiva si è visto nella nascita della grafica digitale, che permette di nascondere sé stessa e eliminare l'autore. In questo processo si fa sintesi e compiutezza estrema delle arti precedenti, rendendo difficile all'osservatore stesso capire se sia posto davanti alla realtà o all'immagine creata artificialmente. Il

---

<sup>12</sup> J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation: Understanding new media*, London, Cambridge, The MIT press, 1999; trad. it. *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini, 2002, cit. p. 29.

<sup>13</sup> J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation*, cit. p. 29.

<sup>14</sup> «*L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat o L'Arrivée d'un train à La Ciotat*», (dir.) Auguste e Louis Lumière, Fra, 1895.

procedimento appena esposto dimostra come la grafica digitale derivi dal prendere e fare proprie le tecniche sia della pittura che della fotografia, adattandole di volta in volta per raggiungere l'effetto desiderato e instaurando un rapporto con i *media* precedenti. L'immediatezza, oltre che attraverso la scomparsa dell'autore, può essere raggiunta anche attraverso il coinvolgimento dello spettatore stesso, che ha la possibilità di assumere un proprio punto di vista (passaggio da punto di vista fisso nella fotografia, mobile nel cinema e controllato dall'utente nel caso di videogiochi). Prospettiva rilevante se si tiene conto che molti degli utenti moderni di *media* ritengono che il fine ultimo di questi sia quello di arrivare a una rappresentazione non mediata.

Vicino all'immediatezza e sua opposta, si trova l'"ipermediazione" intesa come una tecnica che amplifica i segni dei *media*, tentando di rendere la complessità dei sensi dell'uomo. Come nel caso dell'immediatezza, anche di questa se ne riscontrano esempi fin dall'inizio dei tempi, come si può notare all'interno di una pagina di manoscritto miniata, nei collage o ancora nell'arte barocca, in cui coesistono tipologie di linguaggi diversi, che rimangono ben separati e allo stesso tempo collaborano. Seppur nel corso dei secoli sia sempre stata una tecnica di nicchia o da porre in secondo piano rispetto alla più importante immediatezza; è in realtà da considerarsi come sua controparte, basti pensare all'album fotografico in cui l'accostamento delle immagini non rispecchia la naturalezza, ma un ordine preciso definito dall'uomo. Possiamo concludere quindi che immediatezza e "ipermediazione" derivino dalla stessa volontà di ricreare la realtà, sia attraverso la sua ricostruzione come spazio al di fuori del fruitore, sia come possibilità di dare una risposta emotiva. Il reale viene raggiunto attraverso due diverse strade, che sono allo stesso tempo convergenti e opposte: la trasparenza che tende all'immediatezza cancellando il *medium*, mentre l'"ipermediazione" che lo fa moltiplicando le possibilità di raggiungerlo.

Per spiegare i rapporti tra queste due nozioni Bolter introduce il concetto di «rimediazione»<sup>15</sup> (processo di utilizzo di un *medium* all'interno di un altro) capace di spiegare come immediatezza e "ipermediazione" siano rese dai rapporti tra *medium*, attraverso i quali si tenta di riprodurre la realtà. Un caso classico di rimediazione è quello dell'*ecfrasis* tecnica che trasporta l'immagine all'interno del testo scritto. Il concetto introdotto da Bolter permette di dimostrare come all'interno del mondo moderno ogni

---

<sup>15</sup> J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation*, cit. p. 72.



attività di mediazione sia in realtà rimediazione, in quanto ogni *medium* va a modificare e a rimodellare quello preesistente.

La prospettiva della rimediazione aiuta anche a chiarire come si pongano i *media* uno rispetto all'altro, esemplificando i comportamenti dei *media* visuali, oggi sempre di più impegnati a guadagnarsi un posto all'interno della comunicazione, spodestando il dominio di quelli legati alla parola. Secondo la teoria sostenuta da Fredric Jameson<sup>16</sup> questi stanno alla base della cultura moderna grazie alla loro diffusione di massa, che ha permesso il loro predominio. Le ragioni si possono ritrovare nel fatto che la parola sia un *medium* troppo presente che si vede e opera in modo visibile instaurando un legame tra spettatore e scrittore oggi troppo pressante. Se i *media* sono in competizione tra di loro, allo stesso tempo, però, si contraddistinguono anche per il loro essere anche ibridi: cinema e fotografia, che si presentano come trasparenti in realtà sono formati da significati culturali, immagini e, non da ultimo la realtà stessa, che li rendono allo stesso tempo compositi. Caratteristica che risulta ancora più evidente se si considera che instaurano tra loro un rapporto di riforma puntando a migliorare quello precedente, colmando un vuoto o riparando un errore. Questi rapporti poi hanno anche una valenza sociale, in quanto modificano la realtà non solo fornendone una percezione diversa, ma anche in quanto oggetti che si muovono all'interno del mondo e lo fanno mutare al pari di tutti gli strumenti tecnologici.

Sotto queste premesse è ancora più chiaro intendere i *media* come «ciò che rimedia appropriandosi di tecniche, forme e significati sociali di altri *media* e cerca di competere con loro e di rimodellarli in nome del reale»<sup>17</sup>. Oltre al rapporto con il mondo rilevante è anche la loro struttura che è parte del loro contenuto. Gli studi sulla comunicazione, infatti hanno evidenziato come non si possa prendere in considerazione la televisione, come strumento che manda in onda programmi, senza collegarla al suo aspetto economico e culturale. Ciò dimostra come un *medium* si costruisca attraverso elementi formali, materiali e sociali che non possono essere separati tra di loro. Ancora più evidente è il caso del cinema, che rimedia non solo la fotografia e il libro, ma che si relaziona anche

---

<sup>16</sup> F. Jameson, *Postmodernism: or the Cultural Logic of the Late Capitalism*, Durham, Duke University Press, 1991, trad. it *Il postmoderno la logica culturale del tardo capitalismo*, Milano Garzanti, 1989

<sup>17</sup> J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation understanding new media*, London, The MIT press Cambridge, 1999; trad. It. *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini, 2002, cit. p.93.

con le immagini dei poster, videogiochi, schermi,... in una logica che non è solo di contorno, ma che definisce l'idea stessa che ne abbiamo.

Considerare la molteplicità degli elementi che determinano le caratteristiche di un *medium* significa tenere in considerazione le qualità formali e gli aspetti sociali e economici. Quest'ultimo infatti è molto visibile: le industrie dell'intrattenimento vedono nella trasposizione la possibilità di far passare il contenuto di un *medium* all'interno di un altro, che si distingue per uno status economico diverso. Questo non avviene però per sostituire i *medium* precedenti, ma piuttosto per diffondere il contenuto:

Ognuna di queste forme dipende per una parte dei propri significati da altri prodotti in un processo di rimediazione onorifica e, allo stesso tempo, avanza la tacita pretesa di offrire una esperienza che le altre forme non possono offrire. Tutti questi prodotti presi assieme, formano un ambiente ipermediato nel quale il contenuto trasposto si rende disponibile allo stesso tempo per tutte le espressioni sensoriali.<sup>18</sup>

Vicino a motivazioni economiche, convivono anche quelle sociali, non solo in quanto ogni praticante dei nuovi *medium* spera di ottenere il prestigio di quelli precedenti, ma anche perché ognuno di questi si ricollega anche a rituali e pratiche. A testimonianza di questo basti pensare a come la fotografia, il cinema o ancora di più la televisione si siano imposti come strumenti modificati dalla società stessa. Così come il concetto di immediatezza e di ipermediazione dipendono dall'interpretazione del media in questione. Tutto ciò porta a comprendere come la caratterizzazione sociale dell'ipermediazione e della trasparenza sono tanto importanti quanto quelle tecniche.

Nel caso specifico del cinema, che si può considerare come la forma d'arte più popolare degli ultimi anni, è lampante l'influenza dei nuovi *media* che l'anno portato da una parte a utilizzare sempre di più la grafica digitalizzata e dall'altra ad aumentare la sua capacità di essere interattivo. Un caso particolare di questo si trova nei film d'animazione in cui vicino alla rimediazione di storie, racconti, miti, leggende che appartengono al passato; si trova anche la digitalizzazione che ha permesso di passare da uno stile che utilizzava le sensazioni per arrivare alla trasparenza, fino all'adozione di una prospettiva dinamica e mobile, capace di competere con gli altri generi cinematografici.

---

<sup>18</sup> J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation*, cit. p. 97.

Uno sviluppo simile si vede anche nel caso dei film, in cui è stato dominante per molti anni lo stile classico hollywoodiano che adottava una soggettiva che facilitava l'immedesimazione. Mentre l'utilizzo di scene "ipermediate" veniva relegato a sequenze oniriche oppure per sottolineare uno stato confusionale del protagonista. Oggi invece l'utilizzo della computer grafica serve a far accettare allo spettatore la perfetta plausibilità di ciò che sta guardando. Al servizio di questo effetto lavora anche il montaggio che tenta di appianare le interruzioni di camera lavorando, come le norme geometriche nei pittori, per eliminare le tracce del *medium*. Una volta completato il lavoro, lo spettatore deve avere la sensazione di trovarsi all'interno di un *continuum* indistinto simile a quello della vita reale. Per giungere a questo effetto è chiara l'influenza dell'"ipermediazione", ma allo stesso tempo della trasparenza.

### Dalla narrazione alla performance

Uno dei casi più interessanti di adattamento è quello che avviene nel passaggio tra scrittura e immagine, in cui si assiste a una specifica traduzione intersemiotica tra due linguaggi che si contraddistinguono per diverse modalità di interazione. La lingua scritta è infatti basata su una serie di segni simbolici, arbitrari e convenzionali che si susseguono e che rivelano tutto. Al contrario, le immagini si caratterizzano per l'uso di icone e segni indicativi che sono allo stesso tempo universali, non decifrabili, sempre uguali a sé stessi e muti.

Il caso più tipico di passaggio di questo tipo si realizza da opere letterarie a cinematografiche o televisive e viceversa. I due diversi *media* non solo si legano ai linguaggi rispettivamente di tipo visivo e narrativo, ma si differenziano anche per i tempi e gli spazi che li caratterizzano. Risulta evidente, infatti, che nel passaggio dal libro al film si dovrà compiere un'operazione di concentrazione, mentre trasferimento dal film alla serie tv o al libro, sarà necessario piuttosto ampliare il materiale di partenza.

La mutazione di codici e linguaggi, come anche le caratteristiche tipiche di ogni *medium* e le aspettative legate ad essi da parte del pubblico, rendono chiaro come una delle difficoltà maggiori nella scrittura di un adattamento, si trovi nell'operare delle scelte che riescano a rendere la storia anche un contesto semiotico del tutto differente. In questo

senso, l'operazione diventa di traduzione, in cui devono venire ripresi e modificati la storia, i temi, i personaggi senza però arrivare a stravolgerli, come sottolinea Nicola Dusi:

Al di là delle questioni terminologiche, e del problema teorico se si tratti di procedimenti specificatamente traduttivi o fondamentalmente interpretativi, quando si analizza una trasposizione o un remake, ci si trova spesso di fronte a scelte testuali che valorizzano in modo graduale procedure potenziali, virtuali o realizzate di similarità. Strategie che scelgono solo alcuni livelli di pertinenza nella relazione traduttiva tra due (o più) testi. Questo è indagabile se accettiamo che le differenze tra sostanze e materie dell'espressione si possano superare attraverso delle nozioni flessibili di equivalenza e di traducibilità, ripartendo dalle forme condivisibili a livello del piano del contenuto e dell'espressione, e lavorando in primo luogo sul livello figurale dei linguaggi. [...] Tradurre l'enunciazione non significa infatti cercare semplicemente delle modalità di trasposizione degli "stessi" punti di vista sul racconto, attraverso focalizzazioni, ocularizzazioni, o quant'altro. Vuol dire invece pensare a una relazione globale, che passi dalle dinamiche espressive ai processi enunciativi ed enunciazionali, informando tutti i livelli del testo. In questo senso, parleremo di strategie testuali di traduzione che può scegliere la fedeltà nei confronti del testo di partenza, trovando vari modi e livelli di equivalenza. Una trasposizione cinematografica, allora, può proporre all'interno di una coerente strategia testuale delle zone di massima equivalenza espressiva col testo di partenza, e in queste sequenze realizzare efficacemente una traduzione intersemiotica. È nella strategia enunciativa globale che si può cogliere il fare interpretativo alla base del testo di arrivo.<sup>19</sup>

Il passaggio deriva non tanto attraverso la traduzione di singoli particolari, ma piuttosto del generale, unico all'interno del quale si può creare una dipendenza tra i due testi.

Oltre alla presenza di linguaggi diversi, cinema e letteratura si configurano anche per un diverso grado di partecipazione dello spettatore. Tipica della narrazione verbale è la pratica di basarsi su tecniche come la descrizione e la spiegazione; mentre nell'immagine, la tecnica prevalente è quella che viene chiamata dalla Hutcheon, «mostrazione»<sup>20</sup>. Un

---

<sup>19</sup> N. Dusi, *Il cinema come traduzione: da un medium all'altro: letteratura, cinema, pittura*, Torino, Utet, 2003, cit. p. 284.

<sup>20</sup> L. Hutcheon, *Teoria degli adattamenti*, cit. p. 47.

passo ancora ulteriore viene fatto invece dai videogiochi, che puntano alla riproduzione dell'esperienza diretta. Si può quindi riassumere enucleando tre casi che esemplificano le modalità del raccontare a seconda del grado di immersione dello spettatore. Queste sono la narrazione che permette l'immersione finzionale, creata attraverso l'immaginazione e quindi nella mente del solo lettore. Viene utilizzata principalmente nei romanzi e nei testi scritti. La mostrazione, in cui l'immersione viene data dalla percezione audio visiva. Modalità tipica del cinema e di tutte le arti performative. E infine la modalità partecipativa che coinvolge il giocatore sul piano fisico e motorio. È considerata l'unica modalità interattiva. Si tratta della forma di interazione tipica dei videogiochi.

Ancora una volta comprendere come i *media* facciano leva su aspetti diversi per il coinvolgimento dello spettatore rende esplicito che ognuno di questi sarà determinato da strategie narrative del tutto differenti, che tuttavia devono arrivare a raccontare la stessa storia.

Nello specifico i romanzi presentano molte azioni che si possono rendere ugualmente sullo schermo, ma anche caratteri che è difficile riprodurre. Nel passaggio da un *medium* a un altro è necessario che le azioni puramente narrative subiscano una drammatizzazione, passando da descrizioni, racconti, pensieri a suoni, azioni, immagini. Muovere da una narrazione a una mostrazione, comporterà necessariamente una rifocalizzazione del testo. Bisogna poi considerare, che anche parti che si potrebbero traslare identiche, potrebbero dover essere rese in altri modi per adattarsi meglio alla struttura generale e riuscire a rendere gli stessi effetti.

Tra gli aspetti più complessi del passaggio intersemiotico c'è il riuscire a rendere la natura intellettuale della scrittura. La narrazione è il territorio per eccellenza dell'analisi psicologica, in cui tutte le azioni e le ambientazioni vengono messe in luce attraverso la possibilità dell'autore di dare rilevanza solo ad alcuni aspetti, permettendo al lettore di entrare all'interno di una realtà già mediata dai personaggi. Nel caso della mostrazione invece, tutto si pone sullo stesso piano sotto gli occhi della cinepresa. Queste diversità intrinseche determinano la necessità di utilizzare degli stratagemmi, che pur allontanandosi dal testo originale, riescono a dare conto della focalizzazione interna del romanzo. Il cinema rende la dimensione interiore attraverso elementi uditivi, che diventano uno dei veicoli principali per l'interiorità dei personaggi. Vicino a questa tecnica, che è caratteristica delle arti performative, talvolta vengono applicate altre

modalità, che derivano dalla narrazione stessa, come l'aggiunta di una voce fuori campo, che spieghi tutto quello che le immagini non riescono a dire con chiarezza direttamente.

Una difficoltà ulteriore per il cinema sta nel suo essere ridondante e iperrealistico (tranne in casi molto circoscritti legati alla filmografia d'avanguardia). Infatti, se si pensa a un film, si immagina che questo rappresenti una realtà possibile e verosimile, in cui tutto viene mostrato. Rispettare questi canoni rende più difficile la traslazione, in quanto alla letteratura non viene richiesta nessuna adesione alla realtà e ha la possibilità di presentare gli oggetti solo se necessari e una volta sola. Difficoltà di questo tipo, nella maggior parte dei casi, vengono risolte attraverso il montaggio, strumento che serve a rendere elementi come la psicologia dei personaggi, il passaggio del passato e i punti di vista interni. Sempre grazie all'evoluzione di queste tecniche è possibile oggi creare effetti realistici (o percepiti come tali) che permettono di rendere elementi come la magia o creature del passato come i dinosauri, che verranno classificati dagli spettatori come verosimili.

Caso particolare del passaggio dalla narrazione alla performance è quello delle serie tv, che hanno caratteristiche simili ai testi cinematografici, più l'aggiunta di alcune proprie che derivano dalle modalità di fruizione e dai tempi di cui dispongono. Infatti, se da un lato è vero, che all'interno di una serie la storia ha un arco narrativo maggiore, dall'altra si trova vincolata dai pochi minuti di durata di una sola puntata, in cui deve strettamente rientrare (vincolo ancora più evidente in passato quando dovevano rientrare in un certo slot televisivo). La fortuna che questo genere ha nella società moderna rende le serie il metodo prediletto, forse ancora più del cinema, per gli adattamenti. Le ragioni di questo sono legate al formato articolato in puntate di breve durata che le rende una forma di intrattenimento adatta alla velocità della vita moderna. In più oggi, grazie alla diffusione di piattaforme di streaming sono fruibili da qualsiasi utente in qualsiasi momento.

Oltre alle ragioni legate alla fruizione, la fortuna delle serie tv si deve anche allo speciale coinvolgimento che riescono a suscitare nel pubblico. La fruizione seriale permette la creazione di un pubblico di affezionati che non possono più fare a meno di continuare a guardare, spinti da un bisogno di conoscenza sempre maggiore.

Altro elemento attrattivo è la possibilità di molti utenti di guardare la serie in contemporanea scambiandosi pareri, teorie e anticipazioni secondo i criteri di quella che Jenkins definisce come «cultura partecipativa»<sup>21</sup> in cui il consumo è esperienza collettiva.

---

<sup>21</sup> H. Jenkins, *Convergence Culture*, New York, New York University Press, 2006, trad. it *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007.





## Capitolo II

### Philip K. Dick, la fantascienza e i *media*

#### Diventare Dick

«La mutevole informazione che noi percepiamo come Mondo è una narrazione in via di svolgimento»<sup>22</sup>: quando Philip Dick scriveva questo, non poteva ancora sapere quanto invece sarebbe stata la sua scrittura ad aumentare i propri confini, fino a diventare essa stessa creatrice di mondi, che dalle pagine dei libri si sarebbero spostati all'interno delle sale cinematografiche, sugli schermi dei computer e nell'immaginario comune, trasformando un ragazzo appassionato di scienza e di letteratura *fantasy*, nel creatore di una nuova idea di fantascienza.

Philip Dick nasce a Chicago il 16 dicembre 1928, insieme alla gemella Jane, con la quale condividerà solo pochi giorni. La morte della sorella viene definita da Lawrence Sutin come «l'evento centrale della vita psichica di Phil»<sup>23</sup>. Un tormento che «si estese lungo tutta la sua esistenza, manifestandosi in rapporti difficili con le donne, in un'attrazione a risolvere i dilemmi dualistici»<sup>24</sup>.

Dopo la morte di Jane, che aveva comportato anche la separazione dei genitori, Philip si trasferisce con la madre a Washinton dove dimostra non solo i suoi interessi verso la scrittura e la fantascienza, ma anche i primi sintomi di un disturbo psicosomatico, che lo accompagnerà per tutta la vita. Nella capitale passa solo pochi anni, per poi spostarsi a Berkeley, città che s'imprimerà nell'autore e in tutti i suoi testi. Sono questi

---

<sup>22</sup> P. Dick, *Valis*, , New York, Bantam, 1981, trad. it. *Trilogia di Valis*, Milano, Mondadori, 2000.

<sup>23</sup> L. Sutin, *The Shifting Realities of Philip Dick*, ed. by L. Sutin, Armonk, Baror International, 1995, trad. it. *Divine invasioni. La vita di Philip Dick*, Roma, Fanucci, 2008, cit. p. 31.

<sup>24</sup> *Ibi*.

gli anni della sua prima sperimentazione nella scrittura fantascientifica<sup>25</sup>, interesse che cresce insieme con la passione per la musica, la filosofia e la letteratura. Al liceo, infatti, si forma su testi canonici come quelli di Proust, Pound, Kafka, Dos Passos, Pascal<sup>26</sup>. Vicino allo studio, hanno rilevanza anche i suoi problemi di salute fisica e mentale, che lo costringono a frequentare uno psichiatra, nonostante abbia poca fiducia nelle sue cure. Discredito che emerge anche all'interno dei suoi racconti, in cui spesso si prende gioco dei sistemi terapeutici, che arrivavano alle diagnosi basandosi su soli risultati dei test<sup>27</sup>.

Arrivato all'università Dick sceglie di seguire corsi di filosofia, coerenti con la sua volontà di interrogarsi sulla realtà. Tuttavia, i suoi studi si protraggono per poco tempo, in quanto, per cause ancora non del tutto certe, abbandona la vita universitaria. Fatto che però, non gli pesa molto, anche perché l'ambiente era troppo dogmatico e poco incline al dibattito, quindi per niente adatto alla sua tendenza a mettere in discussione i presupposti di tutte le cose. Nonostante la poca frequentazione dell'ambiente universitario, tuttavia, questi anni sono determinati anche per assorbire il clima sociale degli anni sessanta, rispecchiato all'intento delle sue opere.<sup>28</sup>

La grande svolta verso la scrittura avviene nel 1951, quando fa la conoscenza di Anthony Boucher, direttore di *The Magazine of Fantasy and Science*, al quale si deve la pubblicazione del suo primo racconto *Ruug*<sup>29</sup> (*Roog* 1953), col quale darà avvio alla sua carriera da romanziere. Nei confronti della sua professione, Dick sviluppa presto sentimenti contrastanti in quanto, se da una parte lo stimola intellettualmente, dall'altra non gli permette né di guadagnarsi da vivere, né di farsi un nome. Tendenza che cambierà solo negli ultimi anni della sua vita in cui gli viene riconosciuto valore, svincolandolo dai pregiudizi legati a un genere considerato solo para letterario. Nonostante le sue opere non trovino il successo sperato continua a scrivere e dal 1951 fino al 1958 pubblica ottanta racconti e, a partire dal 1954 anno di svolta verso la produzione romanzesca, 13 romanzi (sei di fantascienza e 6 *mainstream*).

---

<sup>25</sup> Il romanzo dal titolo *Return to Lilliput* è andato perduto, ma se ne conosce l'esistenza grazie alla testimonianza dello stesso autore.

<sup>26</sup> Su questo, cfr. P. Dick, *Autoritratto*, in *Mutazioni*, Milano, Feltrinelli, 1997.

<sup>27</sup> Come nel caso del test *Voight-Kampff* capace di misurare l'empatia.

<sup>28</sup> Su questo, cfr. P. Dick, *Chi è lo scrittore di SF*, in *Mutazioni*, Milano, Feltrinelli, 1997.

<sup>29</sup> Pubblicato in italiano per la prima volta in *Le Voci di Dopo [e altre storie]*, Roma, Fanucci, 1976 con il titolo originale, poi cambiato nell'edizione del 2006 in *Roog*.

La dualità verso la sua professione si rispecchia anche nella vita privata, in quanto Philip avrà cinque mogli e tre figli, ma sarà sempre tormentato dalla voglia di costruirsi una famiglia e dalla paura di non potervi provvedere. È proprio per riuscire a far fronte alla necessità di scrivere più in fretta, che inizia a fare uso di anfetamine arrivando, tra il 1963 e l'anno successivo, a scrivere undici romanzi, tra cui *Dr. Bloodmoney, or How We Got Along After the Bomb* (*Cronache del dopobomba* 1965)<sup>30</sup>, *Clans of the Alphane Moon* (*Follia per sette clan* 1964)<sup>31</sup>, *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* (*Le tre stimmate di Palmer Eldritch* 1970)<sup>32</sup>. Quest'ultimo dedicato all'analisi delle conseguenze stesse della droga, che erano arrivate in quegli anni a determinare un grave problema per la società statunitense, dove si era diffusa l'idea che permettessero il raggiungimento di una conoscenza superiore. Tuttavia, al di là della tendenza dominante, il suo giudizio sulle droghe sarà negativo, in quanto portano all'esperienza di un mondo non condivisibile. Tra gli anni sessanta e settanta raggiunge la piena maturazione all'interno del genere fantascientifico, con la scrittura di alcuni tra i suoi romanzi più riusciti come *Counter-Clock World* (*In senso inverso* 1967)<sup>33</sup>, *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (*Ma gli androidi sognano pecore elettriche?* 1968)<sup>34</sup> e *Ubik* (1969)<sup>35</sup>. Opere che costruiscono un mondo parallelo capace però, di affrontare tematiche legate all'attualità di Dick, come quelle del capitalismo, degli sviluppi della scienza e in generale la riflessione sulla realtà.

Di pari importanza con l'amicizia di Anthony Boucher, è quella con il vescovo episcopale della California James A. Pike, che avrà una grande influenza sulla sua ultima produzione, concentrata su tematiche di tipo teologico, come *A Maze of Death* (*Labirinto di morte* 1970)<sup>36</sup>, *The Trasmigration of Timothy Archer* (*La trasmigrazione di Timothy*

---

<sup>30</sup> P. Dick, *Dr. Bloodmoney, or How We Got Along After the Bomb*, New York, Ace, 1965, trad. it. *Cronache del dopobomba*, Milano, Mondadori, 1965.

<sup>31</sup> Id., *Clans of the Alphane Moon*, New York, Ace, 1964, trad. it. *Follia per sette clan*, Piacenza, La Tribuna, 1970.

<sup>32</sup> Id., *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, Garden City, Doubleday, 1965, trad. it. *Le tre stimmate di Palmer Eldritch*, Bologna, Libra, 1970.

<sup>33</sup> Id., *Counter-Clock World*, New York, Berkley 1967, trad. it. *In senso inverso*, Roma, Fanucci, 2017. Pubblicato in precedenza con il titolo di *Redivivi* (1972) e *Ritorno dall'aldilà* (1989).

<sup>34</sup> Id., *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, Garden City, Doubleday 1968, trad. it. *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, Roma, Fanucci, 2000. Pubblicato in precedenza con il titolo *Il cacciatore di androidi* (1971), *Cacciatore di androidi* (1986), *Blade Runner* (1996).

<sup>35</sup> Id., *Ubik*, Garden City, Doubleday 1969, trad. it. *Ubik*, Roma, Fanucci, 1999. Pubblicato in precedenza con il titolo *Ubik, mio signore* (1972), *Ubik. Il romanzo e la sceneggiatura inedita* (1998).

<sup>36</sup> Id., *A Maze of Death*, Garden City, Doubleday, 1970, trad. it. *Labirinto di morte*, Piacenza, La Tribuna, 1974.

*Archer* 1982)<sup>37</sup>, romanzo a lui dedicato. Entrambe le figure sparirono precocemente, provocando un grande vuoto nella vita dell'autore che comporta, da una parte il peggiorare della sua dipendenza dalla droga e dall'altra crisi di paranoia che lo fanno cadere nel complottismo, portandolo a dubitare di chiunque addirittura di sé stesso.

Un momento centrale nella vita di Dick è il 1974, considerato da lui l'anno della rivelazione:

16 marzo 1974: è apparso – in un fuoco vivo, dai colori splendenti e dai motivi ben equilibrati – e mi ha liberato da ogni schiavitù, interna ed esterna.

18 marzo 1974: Esso, da dentro di me ha guardato fuori e ha visto che i conti del mondo non tornano, che a me – e a lui – hanno mentito. Ha negato la realtà, e il potere e l'autenticità del mondo, dicendo: «Ciò non può esistere; non può esistere».

20 marzo 1974: Si è completamente impadronito di me, sollevandomi dai limiti della matrice spazio-temporale; mi ha dominato mentre, allo stesso istante, sapevo che il mondo attorno a me era irreale, era una finzione. Grazie alla sua forza ho inteso, tutto d'un tratto, l'universo per quello che è; grazie alla sua capacità percettiva ho visto cosa esisteva realmente, e grazie alla sua forza di decisione senza pensiero ho agito in modo da liberarmi. Ha ingaggiato battaglia, da campione di tutti gli spiriti umani in schiavitù, contro ogni male, ogni Cosa di Ferro che ci imprigiona.<sup>38</sup>

L'autore degli universi soggettivi, che continuano a disgregarsi sembra raggiungere una verità oggettiva, attraverso quella che si può considerare come una semplice allucinazione, ma che viene vista da Dick come la possibilità di poter parlare con un'entità superiore, forse dio stesso. A questa affida il nome di VALIS (*Vast Active Living Intelligence System*). Bisogna precisare che in questo non sta nessuna affiliazione di Dick a una particolare chiesa o pensiero religioso, ma piuttosto alla tradizione della fantascienza «che esalta il “What If”, al di sopra di ogni altra cosa. Nel 2-3-74 tutti gli “E se...” erano mischiati tra di loro»<sup>39</sup>.

---

<sup>37</sup> P. Dick, *The transmigration of Timothy Archer*, New York, Simon and Schuster, 1982, trad. it. *La trasmutazione di Timoty Archer*, in *La trilogia di Valis*, Milano, Mondadori, 2000.

<sup>38</sup>L. Sutin, *The Shifting Realities of Philip Dick*, ed by L. Sutin, Armonnk, Baror, 1995, trad. it. *Divine invasioni. La vita di Philip Dick*, Roma, Fanucci, 2008, cit. pp. 243-244.

<sup>39</sup> L. Sutin, *Divine invasioni. La vita di Phlip Dick*, cit., p. 262.

Il 1974 è anche l'anno delle le prime proposte di adattamento cinematografico da parte di Hollywood, che seleziona *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, *Le tre stimamte di Plamer Eldritch* e *Ubik* per il quale si mosse il regista francese Jean-Pierre Gorin. Tutti questi progetti, tuttavia, trovano attuazione solo dopo la sua morte.

L'esperienza della rivelazione divina viene rielaborata da Dick in un manoscritto di ottomila carte, l'*Esegesi*, in cui analizza la sua visione sia da un punto di vista razionale sia metafisico. Si documenta anche delle moderne teorie scientifiche (mimetismo animale, proporzioni del rettangolo aureo, ricerche sugli emisferi del cervello) arrivando a elaborarne alcune di proprie. Tutte queste ricerche vengono sistematizzate, per tentare di trarre delle conclusioni in merito alla sua visione. Sotto questa luce, devono essere letti i saggi *Cosmogony and Cosmology* (*Cosmogonia e Cosmologia* 1987)<sup>40</sup> e *How to Build a Universe That Doesn't Fall Apart Two Days Later* (*Come costruire un mondo che non cada a pezzi dopo due giorni* 1985)<sup>41</sup> in cui si interroga sulla realtà e su come raggiungerla. È solo in questi ultimi anni che riuscirà anche a guadagnare con il suo lavoro, sia grazie ai compensi che derivano dalla vendita dei libri, sia dai diritti per i film. L'ultima produzione è legata, ancora una volta, dalla necessità di sistemare la sua esperienza di contatto con il divino, intento da cui nasce la trilogia di *Valis* (1981)<sup>42</sup>, in cui postula la possibilità della conoscenza dell'iperstruttura dell'universo, grazie a delle forme di vita con un livello di coscienza superiore rispetto agli umani.

Dick more il 2 marzo del 1982 a Santa Ana in California a poche settimane dall'uscita del film *Blade Runner*<sup>43</sup> del quale riuscì a vedere solo un'anteprima. La sua salma venne sepolta in Colorado, vicino a quella della gemella Jane.

---

<sup>40</sup> P. Dick, *Cosmogony and Cosmology*, Worcester Park, Kerosina Books, 1987, trad. it. *Cosmologia e Cosmogonia*, in *Mutazioni. Scritti inediti, filosofici, e letterari*, Milano, Feltrinelli, 1997.

<sup>41</sup> Discorso tenuto da P. Dick nel 1978 e pubblicato per la prima volta nella raccolta di racconti *I Hope I Shall Arrive Soon*, Garden City, Doubleday, 1985.

<sup>42</sup> P. Dick, *Valis*, New York, Bantam, 1981, trad. it. *Trilogia di Valis*, Mondadori, Milano, 2000.

<sup>43</sup> *Blade Runner* dir. Ridley Scott, USA, 1982.

## La fantascienza

La passione per la fantascienza nasce in Dick, fin dai primi anni della gioventù, quando, come lui stesso racconta,<sup>44</sup> desiderava diventare uno scienziato, anzi, nello specifico, un paleontologo. Nonostante l'interesse, tuttavia, non aveva ben chiari i confini della materia, che nella sua mente era ibridata con i racconti *fantasy*: per il giovane Dick, i due ambiti non erano così distanti e anzi si mescolavano in un atteggiamento che metteva in discussione il mondo. A unire le sue due passioni fu complice una rivista, che lui credeva fosse di divulgazione scientifica, ma che in realtà si occupava solo di fantascienza. Ne rimase talmente abbagliato, che decise di occuparsi del genere per tutta la vita.

Al di là della confusione iniziale, la fantascienza permetteva qualcosa che la scienza precludeva e cioè la speculazione.<sup>45</sup> Secondo la definizione di Darko Suvin<sup>46</sup>, infatti, questa si costruisce attraverso lo straniamento e la cognizione, creando un ambiente alternativo, che si confronti con la realtà, costruito su presupposti scientifici. In questo sta anche la sua differenza rispetto al genere *fantasy* in cui vengono creati mondi dominati da leggi, che però non possono essere discusse e alle quali è necessario attenersi. Vista in questo modo, la fantascienza permette la creazione di mondi, che però non sono estranei a quello empirico di partenza, ma, assumendo una posizione distanziata, permettono di analizzarlo meglio. Questa possibilità viene ritenuta da Dick fondamentale, perché consente all'immaginazione di spingersi, al di là del presente e di interrogarsi continuamente su quello che potrebbe essere e, ancora di più, permette una vera e propria protesta contro la realtà, mettendone in luce le fondamenta:

Lo scienziato che è in lui gli farà preferire possibilità plausibili [ma] lo scrittore di SF è in grado di dissolvere il normale carattere assoluto degli oggetti [...]: egli ci trasporta in un terzo spazio, che non è quello concreto e neppure quello astratto, bensì qualcosa di diverso che è collegato a entrambi e quindi importante. Così, veniamo trasportati altrove, ma senza perdere il legame che ci rende coscienti di vivere in una

---

<sup>44</sup> Cfr. P. Dick, *Chi è lo scrittore di SF*, in *Mutazioni*, Milano, Feltrinelli, 1997.

<sup>45</sup> Cfr. P. Dick, *Chi è lo scrittore di SF*, in *Mutazioni*, cit. p. 105.

<sup>46</sup> Cfr. D. Suvin, *Position and Presupposition in Science Fiction*, Hampshire and London, MacMillan Press, 1988. Definizione già presente in D. Suvin, *Metamorphoses of Science-Fiction*, New Haven, Yale University Press, 1979, trad. it. *Le metafore della fantascienza*, Bologna, il Mulino, 1985.

particolare società, in una data epoca; nessuno scrittore di SF vorrebbe farcene dimenticare, o distrarci dai reali problemi che ci circondano.<sup>47</sup>

Poste queste condizioni, si intuisce come la produzione di Dick, si collochi all'interno del filone della fantascienza sociologica, che si andava affermando in quegli anni. Si distacca da quella precedente di Hugo Gernsback<sup>48</sup> e Jules Verne, concentrate sulla tecnologia<sup>49</sup>, verso l'esplorazione del futuro della società umana, analizzando temi quali: politica, economia, industria, *mass media*. È nella prospettiva di questa visione del futuro che è possibile ricollegare la scrittura di Philip Dick a quella tipologia di fantascienza, delineata da Jean Baudrillard<sup>50</sup>, che prevede l'uso di «simulacri di simulazione, fondati sull'informazione, il modello, il gioco cibernetico – operazionabilità totale, iperrealità, progetto di controllo totale»<sup>51</sup>. Questa, collocandosi all'interno della società dello spettacolo, elimina la distanza tra reale e immaginario, rendendo impossibile stabilire cosa sia realtà e cosa non lo sia. Agli scrittori non è più chiesto di creare qualcosa che si distanzi dal reale, ma piuttosto, di rendere il reale una finzione. Come tutta la produzione fantascientifica, anche in questo caso, è dietro l'angolo il rischio di creare pseudo realtà mistificatorie che s'impongono come verità profetiche. È proprio per evitare questo che Philip decide di mostrare mondi che continuano ad autodistruggersi.<sup>52</sup>

Dick sfrutta al massimo gli elementi e gli scenari tipici della fantascienza, ma allo stesso tempo li rilegge riadattandoli fino a creare degli schemi mentali, che siano lo specchio di quelli che affronta anche l'uomo postmoderno. I suoi personaggi sono costretti a scoprire la natura soggettiva del mondo, che fino a quel momento erano convinti fosse reale. A loro rimane il di tentare di resistere senza cadere vittima della frantumazione, ma anche, senza imporre la propria visione agli altri. Si può ritenere che

---

<sup>47</sup> P. Dick, *Chi è lo scrittore di SF*, cit. pp. 105-111.

<sup>48</sup> Scrittore che conì il nome "Science fiction" su questo cfr. R. Scholes, E. Rabkin, *Science Fiction. History-Science-Vision*, New York-London, Oxford University, 1977.

<sup>49</sup> Si tratta del periodo più prospera della fantascienza che in un presente che faceva presupporre un avvenire incerto, si concentrava sul suo futuro. Su questo cfr. J. Sadoul, *La storia della fantascienza*, Milano, Garzanti, 1975.

<sup>50</sup> J. Baudrillard, *Simulacri e fantascienza*, in L. Russo (a c. di) *La fantascienza e la critica. Testi del Convegno Internazionale di Palermo*, Milano, Feltrinelli, 1980, cit. p. 52.

<sup>51</sup> Id., *Simulacri e fantascienza*, cit., p. 52.

<sup>52</sup> Su questo cfr. C. Pagetti, *Il senso del futuro. La fantascienza nella letteratura americana*, Roma, Edizioni di Storia e Letteratura, 1970.

l'innovazione stia proprio in questa capacità di usare la fantascienza per interrogarsi sul presente.<sup>53</sup>

Tutta la macchina narrativa di Dick deve essere intesa come un modo per riflettere sull'uomo, che permette di riprodurre all'interno della pagina scritta le inquietudini e i dubbi della società, ma anche sulla natura della realtà stessa. Punto finale della ricerca è quello di ricomporre la frammentarietà in cui si è ridotto il mondo, tentando di ritrovare ciò che ancora può essere autentico. Così, i suoi universi diventano luoghi in cui l'uomo può riflettere sul significato della propria vita e sulla natura del mondo. Questi non arriveranno mai a una verità, ma allo stesso tempo non possono essere distrutti e continuano a crescere con la speranza di giungere prima o poi a una risposta definitiva.<sup>54</sup> Vicino alla ricerca dell'esistenza della realtà, si pone quella dell'essere umano autentico. Per il suo scopo, Dick, costruisce il concetto di «falso falso» e cioè l'idea che sia possibile ritrovare una verità rendendo falsa un'illusione. Quasi sempre questo processo però è fallimentare tanto da portare Dick a una continua rabbia, che lo caratterizza al pari degli uomini presenti nei suoi testi, costretti a dover raccogliere i pezzi di un mondo che si sta disintegrando.

Rilevante è che tutta la sua ricerca si collochi all'interno di un genere destinato alla letteratura di massa, questo ha permesso a Dick di diventare uno dei primi autori capaci di innalzare la fantascienza, da semplice genere di consumo, a genere che merita il rispetto della critica. Il fenomeno è ancora più rilevante se si tiene in considerazione che l'autore riesce, senza distaccarsi mai dalla fantascienza, a raggiungere gli stessi risultati della letteratura basata sulla sperimentazione linguistica postmoderna.<sup>55</sup> Merito che gli viene riconosciuto solo molti anni più tardi dalla rivista *Science Fiction Studies*, il 5 marzo 1975<sup>56</sup>, quando uscirà un articolo a lui interamente dedicato, scritto da nomi importanti all'interno dello scenario intellettuale americano e degli studi sulla fantascienza come Frederic Jameson e Stanisław Lem<sup>57</sup>, che riconoscono nell'autore la capacità di fare

---

<sup>53</sup> Su questo cfr. D. Broderick, *New wave and backwash: 1960-1980*, in *The Cambridge companion to science fiction*, Cambridge, University Press, 2003, pp. 48-63.

<sup>54</sup> Su questo cfr. F. Rispoli, *Universi che cadono a pezzi. La fantascienza di Philip K. Dick*, Milano, Bruno Mondadori, 2001.

<sup>55</sup> Cfr. C. Pagetti, *Il senso del futuro. La fantascienza nella letteratura americana*, Roma, Edizioni di Storia e Letteratura, 1970.

<sup>56</sup> *The Science Fiction of Philip K Dick*, 2, 1.

<sup>57</sup> C. Pagetti, *Dick and Meta-SF*, in *Science Fiction Studies*, 2, 1, 1975, cit. pp. 24-31.



fantascienza senza mistificazione. Nel fascicolo si legge anche il nome di Carlo Pagetti che partecipa con l'articolo *Dick and the meta-SF*. La rivista continuerà poi a occuparsi dell'autore analizzando il *corpus* delle sue opere sotto punti di vista diversi.

Ancora oggi si può ritenere che Dick, sia un autore con cui la società moderna non ha smesso di fare i conti, e che non soltanto ha ancora qualcosa da dire, ma che è addirittura capace di amplificare la sua voce spostandosi su *media* diversi e risuonando come una sorta di eco, che rimane ancora attuale.

### Dick e i *media*

L'analisi della società postmoderna all'interno di Philip Dick comprende anche uno studio dei *mass media*, delle conseguenze della loro influenza e del mondo in cui possono venire utilizzati. Della loro rilevanza era conscio lo stesso autore che spiega:

Secondo me è successo che si è esagerato con i tentativi di persuasione. La televisione, i giornali, tutti i così detti *mass media* hanno esagerato. Le parole hanno perso gran parte del loro significato per questi ragazzi; ne hanno dovute ascoltare troppe. Non si può insegnar loro niente perché c'è stata un'ansia eccessiva, un'offerta troppo incontrollabile perché possano imparare. Gli scrittori di fantascienza anti-utopici di quindici anni fa -tra cui mi iscrivo- avevano immaginato che l'apparato propagandistico delle comunicazioni di massa avrebbe stritolato e ridotto tutti alla mediocrità e all'omologazione. Ma le cose non sono andate così. Mentre l'autoradio strilla la versione ufficiale della guerra del Vietnam, il giovane sta smontando il vecchio altoparlante per sostituirlo con woofer e tweeter, nel bel mezzo dell'arringa del governo l'altoparlante è staccato. E mentre munisce la sua auto di un migliore sistema audio, il ragazzo non si arrende neppure contro del fatto che quella voce alla radio sta cercando di dirgli qualcosa [...] La sua attenzione è tutta rivolta alla realtà immediata -l'altoparlante- e non al *flatuus voci* che ne fuoriesce<sup>58</sup>.

La metafora rende chiaro che Dick non fosse solo a conoscenza dei processi che dominavano il nuovo modo di comunicare come testimone, ma anche come protagonista stesso. Ora narrare i fatti, non era più come una volta, ma bisognava essere consapevoli

---

<sup>58</sup> P. Dick, *Se vi pare che questo mondo sia brutto*, Milano, Feltrinelli, 1997, cit. p. 16.

che tutti gli eventi, da quelli personali a quelli storici, erano già stati tramandati e rimodellati sia dalle forze del potere, che dalle visioni personali. In una prospettiva in cui tutto il mondo finiva per essere una visione soggettiva, in cui era necessario, come nei romanzi stessi, ricostruirne la verità.<sup>59</sup>

Premesse di questo tipo chiariscono la quantità di spazio che l'autore lascia alla rappresentazione dei *media* all'interno dei suoi testi, come si vede nel il modulatore d'umore di *Ma gli androidi sognano pecore elettriche*, capace addirittura di ricreare le emozioni; nel libro di Hawthorne in *La svastica sul sole*, che diventa porta di accesso per un mondo alternativo; fino a *Ubik*, dove viene messo in scena un mondo in cui i *media* diventano uno strumento del capitalismo e penetrano fino alla sfera individuale.

Il rapporto tra Dick e i *media* non si limita alla semplice rappresentazione; infatti, allo scrittore va riconosciuto il merito di essere riuscito a diffondere la sua opera proprio attraverso lo spostamento su *media* diversi, arrivando a imporsi all'interno del panorama delle correnti *mainstream*, fino a influenzarne profondamente le riflessioni. In generale, si può affermare che la sua produzione si contraddistingue per una contaminazione intersemiotica, che riesce a penetrare molti linguaggi diversi. Nonostante il suo *corpus* sia limitato alla narrazione, si può ritenere che allo stesso tempo, sia anche intermediale, in quanto quasi tutte le sue storie hanno trovato applicazione all'interno di altri generi artistici.

Del resto, delle potenzialità che avevano i *media*, anche nei confronti della sua stessa produzione, era consapevole Dick stesso. Il quale riteneva, per esempio, che il linguaggio cinematografico potesse svolgere la stessa funzione della sua scrittura, nel momento in cui fosse stato capace di aprirsi e svelare gli stessi meccanismi che stanno alla sua base, mostrandosi come finzione. Il cinema avrebbe così operato come uno dei suoi testi, descrivendo una realtà soggettiva pronta a moltiplicarsi e a sgretolarsi. Del suo modo di intendere il linguaggio cinematografico ci informa l'autore stesso. Infatti, nonostante Dick non sia mai riuscito a assistere alla proiezione di una delle pellicole adattate dai suoi libri, ha lasciato tracce evidenti del suo rapporto con il cinema. Ne sono un esempio una proposta di sceneggiatura per *Mission Impossible*, alcune note relative

---

<sup>59</sup> Cfr. C. Pagetti, *La Svastica americana*, introduzione a *La Svastica sul sole*, Roma, Fanucci, 2021, p. 8.

all'adattamento cinematografico di *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, la sceneggiatura di *Ubik* e addirittura una proposta per una serie televisiva su un gruppo di angeli mandati sulla terra per controllare gli uomini, Ognuna di queste testimonianze è rappresentativa della capacità del linguaggio visivo, di rendere la relatività del tempo, degli spazi e della realtà stessa; abbandonando la linearità del racconto verso nuove forme, che moltiplicassero i punti di vista e restituissero l'idea di un mondo frantumato e senza certezze.<sup>60</sup> Tra tutti gli esempi proposti, quello più rappresentativo del rapporto con il linguaggio cinematografico è, senza dubbio, la sceneggiatura di *Ubik*, richiestagli da Jean-Pierre Gorin. Scritto in poco tempo, si costituisce come un libro imponente che descrive l'adattamento fin nei minimi dettagli, inserendo le ambientazioni, i movimenti della camera, i titoli di testa, le inserzioni musicali. L'opera di duecento pagine vede l'autore nei panni di tutta la produzione, non lasciando niente al caso. Come dirà lo stesso Gorin, si trattava di un testo «imponente, a suo modo magnifico, ma aveva poco a che fare con una sceneggiatura»<sup>61</sup>.

L'idea cinematografica di Dick non venne quasi mai seguita negli adattamenti delle sue opere<sup>62</sup>, che nella maggior parte dei casi puntano sulla creazione di prodotti di intrattenimento più vicini alla sensibilità del nuovo pubblico per cui sono diretti. Al contrario, per ritrovare una visione più vicina alle intenzioni di Dick, i risultati migliori sono presenti in testi che non sono adattamenti diretti, ma che ne estraggono le idee e i principi facendoli riecheggiare. Esempio principe tra tutti è quello di *Matrix*<sup>63</sup> che, pur non derivando direttamente da una delle opere dell'autore, rimanda al *corpus* di Dick, non solo per la presenza di riferimenti espliciti, ma anche per la trama stessa, che, in pieno stile “dickiano” mette in scena una realtà basata sull'illusione.

Da sottolineare, poi, è come l'influenza di Philip Dick non si concluda all'interno dell'universo cinematografico, ma eserciti quello che può essere definito un contagio semiotico assoluto, che è anche intermediale, in quanto i suoi testi hanno avuto re-

---

<sup>60</sup> Su questo Cfr. F. Rispoli, *Universi che cadono a pezzi. La fantascienza di Philip K. Dick*, Milano, Bruno Mondadori, 2001.

<sup>61</sup> F. Rispoli, *Universi che cadono a pezzi. La fantascienza di Philip K. Dick*, Milano, Bruno Mondadori, 2001

<sup>62</sup> Cfr. *Blade Runner, Atto di forza (Total Recall*, dir. Paul Verhoeven, USA, 1990) tratto da *Memoria Totale, Screamers. Urla dallo spazio (Screamers* dir. Christian Duguay, Canada, USA, Giappone, 1995) tratto da *Modello due, Confessions d'un Barjo* (dir. Jérôme Boivin, Fr, 1992) tratto da *Confessioni di un artista di merda*.

<sup>63</sup> *Matrix*, dir. Lana e Lilly Wachowski, USA, 1999.

interpretazioni in moltissime forme d'arte come videoclip, fumetti<sup>64</sup>, performance teatrali, solo per citarne alcune. In questo sta la capacità di Dick di proporre testi di un'attualità tale, da uscire dai confini del genere di nicchia della fantascienza, continuando a essere uno strumento capace a parlare alla società moderna.

---

<sup>64</sup>Come ad esempio R. Crumb, *The Religious Experience of Philip Dick*, Weirdo, 17, 1986.

## Capitolo III

### Rimediazioni: *Blade Runner*

#### *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*

Scritto nel 1968, il romanzo *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (*Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*) rappresenta uno degli esempi più iconici della fantascienza Philip Dick, caratterizzata dalla costruzione di universi possibili. Per comprendere bene la genesi di questo testo, bisogna guardare agli inizi degli anni cinquanta, periodo in cui Dick aveva già dato prova di saper anticipare le future tendenze della fantascienza, che ormai aveva smesso di celebrare il progresso della tecnica, per rivestirsi di una vena anti-utopica, che ispezionava i confini della scienza descrivendo uomini come prigionieri di una società capitalistica. È proprio in questa nuova tendenza che trova la luce *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, un romanzo capace di interfacciarsi direttamente con la realtà americana contemporanea, rivedendone gli aspetti chiave all'insegna del grottesco e dell'umoristico.<sup>65</sup> Capire il romanzo e la sua portata significa quindi, legarlo al periodo in cui è stato scritto.

*Do Androids Dream of Electric Sheep?* venne pubblicato nel 1968, anno attraversato da una precisa carica rivoluzionaria, che sotto varie forme sembra proporre una svolta alternativa al mondo occidentale, basti pensare al libretto rosso di Mao, alla possibilità di evasione data dalle droghe o alla nascita dei movimenti sociali. È in questo contesto, che cresce un'opera come *Do Androids dream of electric sheep?* ambientata in un futuro post-apocalittico dominato da paesaggi desertici, lontani da quelli del 1968 e che tuttavia, li richiamano.

---

<sup>65</sup> Su questo Cfr. C. Pagetti, *La vita degli androidi è un sogno*, in P. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, Roma, Fanucci, 2007.

Rivedere nel romanzo l'attualità non è così assurdo se si pensa che Dick stesso, nei suoi scritti teorici, domandava al lettore di avere un ruolo attivo cogliendo negli universi dei suoi libri, i riferimenti al proprio. In *Do Androids Dream of Electric Sheep?* in particolare, la richiesta è addirittura superiore, in quanto viene richiesto, non tanto di riconoscere il mondo dominato dalla palta<sup>66</sup>, ma il processo che ha portato a quella dissoluzione; quindi, a capire come si possa essere passati dai sogni di cambiamento del 1968, alla rovina post bomba atomica del 1992.<sup>67</sup>

Ancora una volta, per comprendere le ragioni del romanzo, è necessario riferirsi alla storia recente americana del 1968. Guardando agli avvenimenti di quell'anno, si nota come siano dominati da alcune contraddizioni interne. Basta fare una rapida carrellata per accorgersi delle incoerenze: l'uccisione di Martin Luther King, l'elezione a presidente di Richard Nixon, e ancora le prime missioni spaziali e l'uscita della *Barbie*.<sup>68</sup> È il periodo in cui l'America dà una nuova visione di sé, crea sogni e li vende attraverso i *media*, arrivando, nell'anno successivo, a offrire a tutto il paese la possibilità di arrivare fino alla luna<sup>69</sup>. È proprio da questo viaggio lunare derivano le rocce e i reperti che vengono portati sulla terra, che si trasformeranno nella *palta* di *Do Androids Dream of Electric Sheep?* come a indicare la caduta di un sogno che si tramuta pian piano in polvere.

Altro tema dominante è quello dei *media*. All'intero di *Do Androids Dream of Electric Sheep?* questi vengono rappresentati in due forme diverse e complementari. La prima è quella televisiva: ormai diventata a canale unico, la televisione, trasmette tutto il giorno un unico programma, *Buster Friendly and His Friendly Friends*. In questo si può leggere il passaggio dalla pluralità dei *media*, capaci di dire cose diverse, fino al loro appiattimento. A questa prima rappresentazione se ne contrappone una inversa e complementare, quella delle *empathy boxes*<sup>70</sup>, scatole elettroniche che permettono di provare delle emozioni. Entrambe le rappresentazioni raccontano di un mondo in cui la

---

<sup>66</sup> Polvere che domina il paesaggio del romanzo (*kipple* in originale).

<sup>67</sup> Su questo, cfr. G. Frasca, *Paesaggio con rovine e elettrodomestici*, in P. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche*, Roma, Fanucci, 2007.

<sup>68</sup> Questa ritorna nelle fattezze di Reachel, come fa notare Pagetti nell'introduzione al romanzo.

<sup>69</sup> Si noti che nel 1969 l'allunaggio venne reso il primo grade evento mediatico che consentì non solo di esaltare il progresso della tecnica americana, ma anche di diventare un ideale democratico di civiltà, che dà a tutti la possibilità di viaggiare anche se solo virtualmente.

<sup>70</sup> Già comparsa all'interno di P. Dick, *The Little Black Box*, in *The Collected Stories of Philip Dick: vol Five: The Little Black Box*, Los Angeles, Underwood and Miller, 1987, trad. it. *Le presenze invisibili. Tutti I racconti*, Milano, Mondadori, 1998.

realtà si può manipolare e contraffare, come iniziava ad avvenire negli anni sessanta. Inoltre, la loro dialettica sembra riprodurre, la competizione tra i *media* antichi e moderni. I primi intenti a perpetuare uno stesso messaggio, a cui si oppongono i secondi (tra cui spicca il computer) che permettono un coinvolgimento maggiore.

Le corrispondenze tra i due universi non si limitano a riferimenti a singoli oggetti, ma arrivano a permeare tutta la quotidianità. *Do Androids Dream of Electric Sheep?* descrive un mondo post-apocalittico, distrutto da una guerra mondiale, di cui il lettore viene informato attraverso notizie sparse riferite da Isidore. Il conflitto, che sembra apparso dal nulla, ha creato un mondo di macerie, con un paesaggio che, ancora una volta, richiama quello lunare. La terra, diventata ormai inospitale per gli uomini, che si vedono costretti a scappare su Marte, rimane popolata solo dagli androidi, unici ad avere ancora desiderio di abitarla. Questi creati con lo scopo di essere semplici elettrodomestici, utili alla coltivazione delle colonie marziane, hanno sviluppato, nella loro ultima versione, *Nexus-6*, un desiderio di liberazione. Plasmati come creature di Frankenstein, differiscono da questa in quanto incapaci di presentarsi davanti ai loro creatori, mettendone in discussione i ruoli. Rimangono sempre macchine brutali, solo capaci di creare un'illusione, che mette in crisi le certezze degli uomini sulla propria entità. È il compimento della profezia fatta da McLuhan in *The Mechanical Bride (La sposa meccanica, 1951)* in cui si presenta l'amore dell'uomo per «inanimate objects».<sup>71</sup>

Il 1991 di *Do Androids Dream of Electric Sheep?* deve essere inteso come l'esito della società dei consumi del 1968, sopraffatto dagli oggetti e dalle storie di un tempo, che ormai si sono depositate come palta inutile a ricoprire tutta la terra.<sup>72</sup>

## L'androide e l'umano

Someday a human being, named perhaps Fred White, may shoot a robot named Pete  
Something-or-other, which has come out of a General Electrics factory, and to his

---

<sup>71</sup> M. McLuhan, *The Mechanical Bride*, trad. it. *La sposa meccanica*, Milano, SugarCo, 2020.

<sup>72</sup> Su questo, cfr. G. Frasca, *Paesaggio con rovine e elettrodomestici*, in P. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche*, Roma, Fanucci, 2007.

surprise see it weep and bleed. And they dying robot may shoot back and, to its surprise, see a wisp of gray smoke arise from the electric pump that it supposed was Mr. White's beating heart. It would be rather a great moment of truth for both of them.<sup>73</sup>

L'aneddoto, riportato all'interno del saggio *L'androide e l'umano*, riproduce il mondo in cui Dick intende lo scambio tra gli uomini e le macchine, caratterizzato da un continuo variare di punti di vista, che non creano certezze. La tematica del rapporto con l'androide viene introdotta a partire dagli anni cinquanta e si configura come un passo avanti rispetto alla sua produzione precedente. Fino a questo momento, Dick aveva messo in scena mondi che si disintegravano, eliminando la possibilità di qualsiasi definizione oggettiva della realtà, lasciando però un'unica certezza inconfutabile: la soggettività.<sup>74</sup> A partire da *Second Variety* (1953)<sup>75</sup> e poi con la scrittura di *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, anche la natura umana finisce per cadere in pezzi: neanche la soggettività sembra più essere un luogo sicuro. La confusione tra uomini e macchine è resa da Dick anche materialmente in quanto gli androidi sono in tutto simili agli umani nell'aspetto, si tratta della nuova prospettiva di ibridazione con le macchine, quella che venne definita da Giuseppe Longo «simbionte biotecnologico.»<sup>76</sup>

In questa prospettiva l'androide diventa lo strumento attraverso cui l'uomo si rispecchia, si confronta e talvolta arriva perfino a confondersi, tanto da vedersi come macchina programmata per uno scopo, smettendo di essere vivo. Nello scambio, non è però solo l'uomo a divenire elettrico, ma anche la macchina ad avere dei sogni e sentimenti, scoprendosi viva. È davanti a questa confusione dei ruoli, che anche l'io viene attaccato andando in pezzi come la realtà. È questa la condizione di Garson Poole in *The Electric Ant*<sup>77</sup>, che scopre, solo dopo un incidente, di essere un robot. Tuttavia, mantiene

---

<sup>73</sup> P. Dick, *The Android and the Human*, in *SF Commentary*, n.31, dicembre 1972, trad. it. *L'androide e l'umano*, in *Mutazioni*, cit., p. 227.

<sup>74</sup> Sulla definizione di realtà secondo l'autore cfr. P. Dick, *How to Build a Universe That doesn't Fall Apart Two Days Later*, scritto nel 1978, trad. it. *Come costruire un universe che non cada a pezzi dopo due giorni*, in *Mutazioni*.

<sup>75</sup> Id., *Second Variet*, in *Space Scince Fiction*, Maggio 1953, poi Id., *The Variable Man and Other Stories*, New York, Ace, 1957, trad. it. *Modello due*, in Id., *Le presenze invisibili. Tutti i racconti vol. III*, Milano, Mondadori, 1998.

<sup>76</sup> G. Longo, *Il Simbionte*, Milano, Mimesis, 2013.

<sup>77</sup> Id. *The Electric Ant*, in *The Collected Stories of Philip K. Dick. Vol. Five: The Little Black Box*, Los Angeles, Underwood-Miller, 1987, trad.it *Le formiche elettriche*, in Id. *Memoria totale*, Milano, Mondadori 1990.



ancora parte di una natura umana, in quanto ha possibilità di fare una scelta di libertà sulla sua vita, dandosi la morte.

Tutti questi temi verranno presi e ampliati all'interno di *Do Androids Dream of Electric Sheep?* in cui, tuttavia, gli androidi vengono resi come macchine gelide, incapaci di prendere decisioni e prive di empatia. Questa idea venne a Dick al tempo delle ricerche per la scrittura di *L'uomo nell'alto castello* (*The Man in the High Castle*, 1961)<sup>78</sup>, quando si documentò sulla Gestapo leggendo i diari di alcuni uomini, che operavano in Polonia. La disumanità che caratterizzava questi scritti colpì Dick, che elaborò l'idea dell'androide come colui che è umano, ma non si comporta come tale. È proprio intorno a quest'idea, che si gioca il rapporto tra l'uomo e l'androide. Infatti, come ricorda Emanuela Piga, «con gli androidi di Dick emerge il tema della coscienza artificiale»<sup>79</sup>: ora anche i robot sono in grado di mentire e di sfuggire al controllo degli umani, l'unica cosa che ancora li rende diversi è l'impossibilità di sentire su di sé le emozioni degli altri, quindi essere empatici.

La mancanza di empatia, nelle intenzioni degli ingeneri che li avevano progettati, doveva fungere come strumento di controllo, che provava lo statuto di macchina, permetteva il riconoscimento e impediva che gli androidi si confondessero con gli uomini, escludendo quindi, la loro possibilità di scelta. Per identificarli era sufficiente il test *Voight-Kampff*, capace di misurare le reazioni involontarie del corpo come rossore, battito cardiaco e dilatazione oculare, sintomi di una risposta emotiva. Rilevare gli androidi era compito di un corpo specifico della polizia,<sup>80</sup> a cui appartiene il protagonista Rick Deckard, che, quasi ironicamente, viene caratterizzato come poco empatico e mosso unicamente dalla volontà di guadagnare, per riuscire a comprare un animale elettrico, *status symbol* del 1991.

Il test *Voight-Kampff*, unico strumento per individuare gli androidi, ormai in tutto e per tutto uguali agli umani, fin dagli inizi del romanzo, risulta essere difettoso in quanto ha iniziato a rilevare come macchine, anche gli umani affetti da precise forme di schizofrenia<sup>81</sup>. Come scrive Francesca Rispoli: «androidi e esseri umani si sono dunque

---

<sup>78</sup> P. Dick, *The Man in the High Castle*, New York, Putnam, 1961, trad. it. *La svastica sul sole*, Piacenza, La Tribuna, 1965.

<sup>79</sup> E. Piga, *La macchina fragile*, Roma, Carrocci, 2022, cit. p. 33.

<sup>80</sup> Nel film chiamato *Blade Runner*.

<sup>81</sup> La schizofrenia è uno dei temi cari all'autore su questo, cfr. F. Rispoli, *Universi che cadono a pezzi. La fantascienza di Philip K. Dick*, Milano, Mondadori, 2001.

incontrati a metà strada: il processo di spersonalizzazione di alienazione e reificazione cui sono sottoposti gli individui all'interno della società ha cominciato a produrre esseri artificiali».<sup>82</sup>

Alla creazione di esseri umani sempre più elettrici partecipa anche la *empathy box* (modulatore d'umore), una macchina collegata al cervello capace di ricreare una certa emozione. Progettata inizialmente per infondere sensazioni positive, si apprende fin da subito che ha subito una degenerazione come testimonia il dialogo tra Deckard e sua moglie Iran:

“My schedule for today lists a six-hour self-accusatory depression,” Iran said. “What? Why did you schedule that?” It defeated the whole purpose of the mood organ. “I didn't even know you could set it for that,” he said gloomily. “I was sitting here one afternoon,” Iran said, “and naturally I had tamed on Buster Friendly and His Friendly Friends and he was talking about a big news item he's about to break and then that awful commercial came on, the one I hate; you know, for Mountibank Lead Codpieces. And so for a minute I shut off the sound. And I heard the building, this building; I heard the — “She gestured. “Empty apartments,” Rick said. Sometimes he heard them at night when he was supposed to be asleep. And yet, for this day and age a one-half occupied conapt building rated high in the scheme of population density; out in what had been before the war the suburbs one could find buildings entirely empty . . . or so he had heard. He had let the information remain secondhand; like most people he did not care to experience it directly. “At that moment,” Iran said, “when I had the TV sound off, I was in a 382 mood; I had just dialed it. So although I heard the emptiness intellectually, I didn't feel it. My first reaction consisted of being grateful that we could afford a Penfield mood organ. But then I read how unhealthy it was, sensing the absence of life, not just in this building but everywhere, and not reacting — do you see?”<sup>83</sup>

Iran sembra essere priva di emozioni umane, costretta a imporsi la depressione per provare compassione per il mondo morto in cui vive. È, infatti, quella di una natura ammalata l'immagine che dipingono le parole della donna, coperta dalla polvere caduta su un paesaggio, che ha perso ogni forma di vita. Il mondo di *Do Androids Dream of*

---

<sup>82</sup> F. Rispoli, *Universi che cadono a pezzi. La fantascienza di Philip K. Dick*, cit., p. 99.

<sup>83</sup> P. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, Garden City, Doubleday 1968,, cit., pp. 3-4.

*Electric Sheep?* è privo di qualsiasi caratteristica ospitale, diventando un posto grigio, in cui l'aria avvelena gli abitanti, tanto da costringere gli uomini a fuggire e da portare alla morte di quasi tutti gli animali, come a indicare l'impossibilità della rinascita. Forse è proprio per questo, che Deckard accetta la sua ultima missione: con i soldi che avrebbe guadagnato, poteva comprarsi una pecora reale, che gli avrebbe ricordato la sua umanità.

Il momento centrale dell'incontro tra uomo e macchina avviene nel romanzo in corrispondenza della notte passata insieme tra Deckard e Rachel Rosen, un'androide convinta della sua natura umana, che viene però smascherata. Ancora una volta, però, l'unione non si traduce in lieto fine, ma sembra anzi porre problemi più profondi. Infatti, lui perde definitivamente la sua natura: privato della compassione, arriverà a uccidere addirittura la donna che amava. Mentre Rachel si rivela umana, agendo con rabbia e uccidendo la pecora del suo amante. Questa inversione di ruoli viene complicata, come era solito fare Dick, dalla presenza di un terzo personaggio: Isidore. Figura in cui Pagetti rivede un doppio di Dick<sup>84</sup>, questo diventa l'unico essere umano insieme a Deckard e Iran, a popolare una terra desolata. Rispetto al poliziotto, viene dotato di caratteristiche del tutto opposte: si tratta di un cosiddetto «cervello di gallina», solo, non ricco o importante per la società, ma soprattutto, dotato di sentimenti, cosa che lo rende l'unico umano all'interno di tutto il romanzo. La sua figura, come sostiene Pagetti, permette una biforcazione della vicenda che moltiplica i punti di vista e allo stesso tempo diminuisce le certezze.

Il tema dell'androide verrà rielaborato da Dick anche qualche anno più tardi all'interno di *We Build You (Abramo Lincoln Androide, 1979)*<sup>85</sup> in una conversazione tra l'androide che riproduce Abramo Lincoln e Sam Barrows che vorrebbe acquistarlo:

“Then what, sir, is a machine?” The simulacrum asked Barrows.

“You’re one. These fellows made you. You belong to them.”

[...] “Then you, sir, are a machine. For you have a Creator, too. And like “these fellows”, He made you in His image. I believe Spinoza, the great Hebrew scholar,

---

<sup>84</sup> Su questo Cfr., C. Pagetti, *La vita degli androidi è sogno*, in P. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, Roma, Fanucci, 2007.

<sup>85</sup> P. Dick, *We Build You*, New York, Draw, 1972, trad.it. *Abramo Lincoln Androide*, Roma, Fanucci, 1997.

held that opinion regarding animals; that they are clever machines. The critical thing, I think, is the soul. A machine can do anything man can – you'll agree to that. But it doesn't have soul". "There is not soul" Barrows said "That's pap".

"Then," the simulacrum said, "a machine is the same thing of an animal." It went on slowly in its dry, patient way, "And an animal is the same as a man. Is that no correct?"<sup>86</sup>

Nello scambio dialettico vince la macchina, dimostrando come a essere elettrico non sia lui, ma Sam Barrows, prototipo dell'uomo dominato dal capitalismo capace di fare solo scelte meccaniche.

## Dal romanzo al film

Che *Do Androids Dream of Electric Sheep?* fosse una storia adatta a venire raccontata attraverso le immagini, è qualcosa che fu chiaro fin dall'anno della sua pubblicazione, tanto che la prima proposta di adattamento, fatta da Bertrand Berman, si colloca proprio nel 1968. Se l'interesse si sviluppò fin da subito, tuttavia, le vicende che portarono alla sua produzione non furono semplici e trovarono quasi sempre l'ostacolo di Philip Dick, il quale non era mai soddisfatto della sceneggiatura. La svolta avvenne con l'ingaggio di Ridley Scott a partire dal 21 febbraio 1980, chiamato da Michael Day a partecipare all'adattamento scritto da Hampton Fancher.

Fin dagli inizi della sua direzione, Scott prese alcune decisioni che avrebbero conferito il carattere peculiare all'opera così come la conosciamo oggi. Tra queste compare la scelta di utilizzare al posto del termine "androide" quello di "replicante"<sup>87</sup> che meglio si adattava ai tempi e riusciva a rendere l'idea del carattere peculiare dei robot.<sup>88</sup>

---

<sup>86</sup> P. Dick, *We Build You*, New York, Draw, 1972, trad.it. *Abramo Lincoln Androide*, Roma, Fanucci, 1997, cit., p. 110.

<sup>87</sup> Lo stesso Dick ha dichiarato che «Ormai accetto la parola replicante, dato che sinceramente, si è abusato del termine "androide". Non c'erano ancora l'ingegneria genetica o il DNA ricombinante nel momento in cui io scrissi il libro». La citazione viene riportata da P. Sammon, *Blade Runner, storia di un mito*, Roma, Fanucci 2002, cit., p. 81.

<sup>88</sup> N. Wheale, *Recognising a 'human-Thing': cyborgs, robots and replicants in Philip K. Dick's "Do Androids Dream of Electric Sheep?" and Ridley Scott's "Blade Runner"*, in *Critical Survey*, 3, 3, 1991, pp. 297-304.

Altra scelta di Scott fu quella di intitolare il film *Blade Runner*<sup>89</sup>, titolo che ha una rilevanza importante in quanto, come molti altri aspetti del film, si offre a più letture. A prima impressione sembra riferirsi alla vita pericolosa, ma allo stesso tempo nasconde un significato più profondo e riflessivo, diventando simbolo dello sdoppiamento e della mancanza di certezze.

Nonostante una prima apertura iniziale, anche la nuova veste, data dall'ultima regia, non accontentò Dick, che fece sentire la sua voce, dichiarandosi insoddisfatto, soprattutto dai risvolti che aveva assunto la storia, allontanandosi dalle tematiche intellettuali e concettuali, che invece caratterizzavano il libro. Tuttavia, la sua opinione cambiò dopo che ne vide un'anteprima:

Come è possibile? Come può essere? Non sono le stesse immagini, ma corrispondono all'ambientazione e al tono di quello che io vedevo nella mia mente mentre scrivevo il libro! L'ambientazione è identica a come la immaginavo io! Come avete fatto? Come facevate a sapere a che cosa pensavo e quali erano i miei sentimenti?<sup>90</sup>

Sempre in occasione di quella prima visione, Dick spiegò bene quale fosse la differenza maggiore tra il libro e il film: il diverso trattamento riservato agli androidi, che sotto la direzione di Scott passano da essere «disincarnati e anaffettivi»<sup>91</sup> a dominati da un «ardente desiderio di vita»<sup>92</sup>.

Porre al centro la nuova condizione degli androidi determinava i maggiori cambiamenti all'interno della trama: *Blade Runner* viene alleggerito nei temi, tralasciando ampie parti essenziali nel libro. Tuttavia, è proprio attraverso questa mancanza che il *focus* narrativo si concentra sul rapporto tra uomo e androide, come anche quello tra tecnologia e commercio.

La prima differenza che salta agli occhi nel confronto è l'ambientazione: se in *Do Androids dream of electric sheep?* predominava uno scenario grigio ricoperto dalla *palta* e avvelenato da un'aria ricca di fumi nucleari; in *Blade Runner*, invece, lo spettatore si

---

<sup>89</sup> Il titolo deriva dal romanzo di Alan Nourse *The Bladerunner* (1974).

<sup>90</sup> Dick a proposito dell'anteprima in P. Sammon, *Blade Runner, storia di un mito*, Roma, Fanucci 2002, cit., p. 251.

<sup>91</sup> E. Piga, *La macchina fragile*, Roma, Carocci, 2022, cit., p. 37.

<sup>92</sup> *Ibidem*.

trova davanti a uno scenario del tutto diverso. Ambientato in una metropoli popolarissima, che si pone a metà tra Tokio (come testimoniano i cartelloni pubblicitari ai lati delle strade) e Los Angeles (di cui riproduce lo *skyline*), il panorama è dominato da una pioggia incessante, probabilmente acida, in cui si muovono personaggi come formiche brulicanti, che non trovano mai il loro posto.<sup>93</sup> Lo scarto che si nota tra la desolazione grigia del libro e le strade affollate del film non deve però essere letto come una mancanza di fedeltà dell'adattamento, ma piuttosto come la sua capacità di riprodurre l'effetto culturale che doveva avere sui primi lettori. Lo sfondo post disastro atomico rappresentava una delle minacce della società degli anni cinquanta e sessanta, esattamente come oggi lo sono la gentrificazione, la sovrappopolazione e la crisi climatica.

La transcodificazione fatta da Ridley Scott, tuttavia, non agisce solo sulla costruzione dell'ambientazione, ma tocca tutto il film, in cui si notano rimandi che richiamano al testo originale. Fra questi spicca il motivo visuale dell'occhio, su cui lo stesso Scott dichiara: «questo occhio sottolinea i drammi interiori di Deckard, che prima della fine del film comincia a sospettare di essere lui stesso un replicante.»<sup>94</sup> L'occhio ritorna anche all'interno della scena della somministrazione del test dell'empatia a Rachel, dove, oltre a rendere la sensazione di paranoia, viene inserito per il suo significato simbolico di porta dell'anima. Posto in questa posizione enigmatica, diretto verso la camera, senza appartenere a qualcuno nello specifico, induce lo spettatore a chiedersi chi tra i due sia umano e forse anche se lo sia lui stesso.

In questa dimensione di attualizzazione del messaggio originario del libro si colloca Simone Arcagni che vede in *Blade Runner* una nuova lettura del rapporto con i *media*.<sup>95</sup> Nel libro il *medium* predominante è quello della televisione, di cui viene analizzato il suo rapporto con il pubblico e come questa riesca a condizionare la vita delle persone fino a fargli dimenticare il posto in cui vivono. Nel film invece, trova rappresentazione un nuovo *medium*: il computer, che rappresenta l'avanguardia tecnologica. Questo è rappresentato dal corpo dei replicanti, che si colloca a metà strada tra gli uomini e le macchine.

---

<sup>93</sup> Su questo, cfr. N. Klein, *Building Blade Runner*, in *Social Text*, 28, 1991, pp. 147-152.

<sup>94</sup> P. Sammon, *Blade Runner, storia di un mito*, cit., p. 334.

<sup>95</sup> S. Arcagni, *I sogni delle pecore elettriche, Blade Runner e la futurologia*, in *Umanesimo e rivolta in Blade Runner. Ridley Scott vs Philip K. Dick*, (a cura di) L. Cimmino, A. Clericuzio, G. Pangaro, Roma : Rubettino, 2015.

Le spinte di questo tipo, dimostrano come il film, pur tradendo la trama del testo originale, sia stato in grado di coglierne lo spirito, traslando i messaggi presenti nel romanzo, non solo attraverso la loro mutazione all'interno di un codice visivo, ma anche attraverso l'attualizzazione, rendendo quel senso di choc che doveva apparire anche ai primi lettori.

Oltre alle analogie bisogna fare menzione anche delle differenze. È vero, infatti, che in molti punti Scott riprende il testo originale traslando nella versione cinematografica addirittura le stesse identiche parole, come nel caso della scena in cui Deckard somministra il test a Rachael. La replicante di fronte alla domanda che cosa farebbe davanti a una foto di una ragazza nuda, risponde: «Is this testing wheter I'm a replicant or a lesbian mr. Deckard», trascrizione quasi letterale dell'originale: «Is this testing whether I'm an android,» Rachael asked tartly, “or whether I'm homosexual?”<sup>96</sup> Tuttavia la ripresa diretta, non garantisce al film la fedeltà al romanzo, da cui si distanzia anche negli obbiettivi. Su questo basti ricordare le parole di Paul Sammon: «quella che è nata come una vibrante protesta contro l'establishment, alla fine è diventata una delle tante produzioni di Hollywood che trasudano capitalismo»<sup>97</sup>. Il giudizio, non è senza fondamento, infatti, *Blade Runner* tradisce la caratteristica narrativa di Dick, la cui opera tende a una continua definizione di cosa sia la realtà. È proprio a partire da questo tema che si costruiscono le vicende del libro, come il comportamento mancante di empatia di Deckard, che tuttavia, sostiene di aver passato il test; e la struttura narrativa stessa, che prevede l'alternarsi della visione di Deckard e di Isidore in una confusione di ruoli e sguardi.<sup>98</sup>

All'opposto, la costruzione di *Blade Runner* elimina tutta la portata di elementi di questo tipo, estrapolando uno solo dei temi dell'opera originale, quello più lampante, rendendolo adatto al suo pubblico. Scott recupera dal libro l'ambientazione *noire* appena accennata e la trasforma nel motivo centrale del film, reso da una colorazione seppia e dalla prevalenza di toni cupi. Anche Deckard, un personaggio che nel libro è ben lontano da rappresentare la figura di un eroe, mosso da sole motivazioni di tipo commerciale, assume, sotto l'interpretazione di un Harrison Ford appena uscito dal successo di *Indiana*

---

<sup>96</sup> P. Dick, *Do Androids dream of electric sheep?*, cit., p. 19.

<sup>97</sup> P. Sammon, *Blade Runner; storia di un mito*, cit., p. 40.

<sup>98</sup> Basti pensare alla fusione con Mercer che viene sperimentata da Deckard nel finale, anche se prima questa era stata sperimentata anche da Isidore.

*Jones*, i caratteri di un eroe hollywoodiano, che finisce per innamorarsi di un androide con la quale nel finale riuscirà a fuggire, verso un mondo luminoso e verde, del tutto contrapposto alla Los Angeles del 2019 in cui è ambientato il film.

Sotto la stessa campagna di interventi si collocano anche l'uso degli effetti speciali, che rendono la produzione un film di culto, ma lo allontanano dalla messa in discussione della realtà proposta nei libri di Philip Dick. Di questo aveva parlato lo stesso autore sostenendo che ora il cinema era in grado di riprodurre tutto quello che si poteva immaginare, rendendo le pellicole delle merci per guadagnare, in cui nessuno più badava alla trama.<sup>99</sup> La critica che toccava anche *Blade Runner*, trovò riscontro nel pubblico dei fan più accaniti dell'autore, che ancora difendono la portata eversiva del romanzo e lamentano l'incapacità di essere trasportato all'interno di una versione cinematografica.<sup>100</sup>

Nella costruzione dell'adattamento, bisogna considerare il contributo che viene dato dalla colonna sonora e dall'intervento dei singoli attori. In questo non si può non menzionare, la prova d'attore di Rutger Hauer che interpreta Roy Batty. Il capo dei replicanti, nel film, viene fatto morire per morte naturale, trapasso che viene sottolineato dalla frase:

«I've seen things you people wouldn't believe... Attack ships on fire off the shoulder of Orion... I watched C-beams glitter in the dark near the Tannhäuser Gate. All those moments will be lost in time, like tears in rain... Time to die.»<sup>101</sup>

Accompagnata dalla liberazione della colomba, la frase fu frutto dell'improvvisazione dell'attore, ma venne lasciata dal regista, in quanto riusciva a rendere bene la patina di umanità e di tragicità del personaggio.

Nonostante i giudizi negativi, bisogna però riconoscere a *Blade Runner* la capacità di imporsi come un film di culto, tanto da tramutare le prime impressioni tiepide, in un successo che è riuscito a mantenere (e forse consolidare) nel corso degli anni, da una parte rivoluzionando il mondo del cinema, riprendendo i successi precedenti di Scott e aprendo

---

<sup>99</sup> P. Dick, *Artefici [e distruttori] di universi*, in *Mutazioni*, Milano, Feltrinelli, 1997.

<sup>100</sup> Per un quadro approfondito della genesi del film e delle differenze con il romanzo, cfr. P. Sammon, *Blade Runner, storia di un mito*, Roma, Fanucci 2002.

<sup>101</sup> Qui cit. da *Blade Runner*, frase pronunciata da Roy Batty interpretato da Rutger Hauer.



strade nuove; e dall'altra riuscendo a mantenere la propria posizione stabile negli anni, suscitando un dibattito che è ancora vivo e che viene testimoniato dalle altre tre produzioni firmate da Ridley Scott<sup>102</sup>, come anche dalle scritture critiche in merito. Il successo di *Blade Runner* è riuscito in parte, a riscattare la poca fortuna che aveva avuto il libro alla sua uscita, che registrò i commenti negativi anche di Stanisław Lem e Darko Suvin<sup>103</sup>.

---

<sup>102</sup> *Blade Runner Director's Cut* nel 1992, nel 2007 *Blade Runner the final cut* e nel 2017 ha prodotto un vero seguito *Blade Runner 2049*.

<sup>103</sup> Come ricorda Pagetti nell'introduzione di *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?* p. 13, Stanisław Lem dichiarò che il romanzo era «moneta contraffatta» rispetto a *Ubik* definito «moneta sonante». Darko Suvin invece, ne diede una recensione su Science fiction dichiarando che si tratti di un fallimento in quanto riproduce gli androidi come «proletariato sottoposto alle ingiustizie e come minaccia disumana».



## Capitolo IV

### Rimediazioni: *L'uomo nell'alto castello*

#### *L'uomo nell'alto castello*

*The Man in the High Castle* (*L'uomo nell'alto castello* 1962)<sup>104</sup>, prodotto di un esaurimento nervoso dell'autore<sup>105</sup>, può essere definito l'opera della consacrazione di Dick come scrittore di fantascienza, prestigio che gli venne riconosciuto nel 1963, quando vinse il premio Hugo<sup>106</sup>. Il romanzo, insieme con altre opere come *Martian Time-Slip* (*Noi Marziani* 1964)<sup>107</sup>, *Dr. Bloodmoney or How We Got Along After the Bomb* (1963) o *The Simulacra* (1963)<sup>108</sup>, si colloca nella fase più sperimentale della fantascienza di Dick, caratterizzata da un abbandono delle convinzioni del genere e dalla ricerca di nuovi modelli e influenze. Una deriva di questo tipo deve essere letta, in relazione alla possibilità che il genere ha, in questi anni, di distanziarsi dal puro intrattenimento, inserendo temi, che potessero far riflettere il lettore sull'attualità e sui possibili risvolti della società contemporanea. Questa tendenza deve essere collegata con lo sviluppo della letteratura postmoderna di quegli anni, caratterizzata dalle influenze della *New wave* in Inghilterra e la sperimentazione di J. G. Ballard.<sup>109</sup>

Allontanandosi dalla fantascienza che esalta il progresso, all'interno di *The Man in the High Castle*, Dick crea un universo alternativo in cui la Seconda Guerra Mondiale è

---

<sup>104</sup> P. Dick, *The Man in the High Castle*, New York, Putnam, 1961, trad. it. *La svastica sul sole*, Piacenza, La Tribuna, 1965.

<sup>105</sup> Su questo cfr. S. Lawrence, *The Shifting Realities of Philip Dick*, ed. by L. Sutin, Armonk, Baror, 1995, trad. it. *Divine invasioni. La vita di Philip Dick*, Roma, Fanucci, 2008.

<sup>106</sup> L'Annual Achievement Award for Science Fiction and Fantasy è il massimo premio per la letteratura di fantascienza e fantasy, assegnato ogni anno al World Science Fiction Convention. Viene definito anche premio Hugo in quanto intitolato a Hugo Gernsback fondatore della rivista di fantascienza *Amazing Stories*.

<sup>107</sup> P. Dick, *Martian Time-Slip*, New York, Ballantine, 1964, trad. it. *Noi Marziani*, Milano, Editrice Nord, 1973.

<sup>108</sup> Id, *The Simulacra*, New York, Ace, 1964, trad. it. *I Simulacri*, Piacenza, La Tribuna, 1965.

<sup>109</sup> Su questo, si veda A. Caronia, *Fantascienza: l'immaginario portante del nuovo millennio?*, in *Incarnazioni dell'immaginario*, introduzione a *Nei labirinti della fantascienza. Guida critica a cura del Collettivo "Un'Ambigua Utopia"*, Milano, Feltrinelli, 1979.

stata vinta dalle potenze dell'Asse. Questo primo sconvolgimento del reale andamento dei fatti viene ulteriormente complicato dalla presenza di un libro di contrabbando, *The Grasshopper Lies Heavy* (*La cavalletta non si alzerà più*)<sup>110</sup>, testimone di un ulteriore futuro diverso, in cui la vittoria è nelle mani degli Alleati. La contrapposizione tra questi due possibili andamenti della storia diventa un terreno fertile per riflettere, ancora una volta, sulla natura della realtà e sulla possibilità della sua falsificazione. Come spesso accade, il romanzo si fonda e cresce partendo dall'analisi della società americana, che l'autore conosceva bene. Dick aveva vissuto in prima persona le conseguenze dell'attacco di Pearl Harbor e l'isteria generale che aveva scatenato, di cui avevamo fatto le spese i giapponesi californiani, che finirono deportati in campi di prigionia.<sup>111</sup> Non è un caso, infatti, che nel romanzo sia proprio questo evento a determinare il punto di rottura da cui si origina un futuro alternativo: è lo snodo che ha permesso alla storia di prendere una piega diversa. Nel libro, a Pearl Harbor vincono le potenze dell'Asse e inizia la dominazione degli Stati Uniti da parte del Giappone e della Germania, che si spartiscono il territorio in due zone di influenza, costruendo un mondo rigido, dominato dal controllo di un gruppo al comando, che non si fa scrupoli ad usare la violenza per i propri scopi. Anche nel nuovo mondo, tuttavia, l'autore fa trasparire dei temi che richiamano la storia americana contemporanea, come la divisione in sfere d'influenza, l'idea del complotto, la manipolazione pubblicitaria e la possibilità di un'imminente guerra, tutti fattori che intrecciano le vicende del libro con la vita dei lettori stessi.

La costruzione del romanzo, che fino a questo punto sembra mimare le caratteristiche classiche della narrazione di Dick, creando mondi alternativi in cui si riconosce il proprio, raggiunge qui un livello di sperimentazione maggiore. Infatti, il meccanismo di rispecchiamento in *The Man of the High Castle* è ulteriormente complicato dal libro *The Grasshopper Lies Heavy* dove, seppur la guerra sia stata vinta dagli americani e dagli inglesi, il mondo che ne deriva, non sembra avere caratteristiche migliori, ma ne risulta un'immagine speculare, una variazione sul tema, dove *mass media* e potere politico riescono ancora una volta a controllare il pensiero degli uomini. Alle due

---

<sup>110</sup> Il titolo fa riferimento a un passo dell'*Ecclesiaste*: «Quando si avrà paura delle alture e degli spauracchi della strada; quando fiorirà il mandorlo e la locusta si trascinerà a stento e il capperone non avrà più effetto, poiché l'uomo se ne va nella dimora eterna e i piagnoni si aggirano per la strada» (12,5).

<sup>111</sup> L. Liberati, postfazione in P. Dick, *La svastica sul sole*, Roma, Fanucci, 2021.

narrazioni degli eventi se ne aggiunge una ulteriore, che è quella del lettore stesso, che diventa, come è tipico di Dick, parte attiva della narrazione.

La macchina progettata dall'autore diventa, così, più di una semplice riflessione sulle sorti del mondo, se la storia avesse preso strade diverse, ma si costruisce come una sorta di labirinto a rete,<sup>112</sup> in cui ogni punto si connette con gli altri, creando dei mondi divisi, ma che allo stesso tempo si richiamano, generando, di conseguenza, una sorta di meccanismo umoristico. Un esempio di questo si trova proprio negli eventi di Pearl Harbor: secondo il libro di contrabbando, l'America sarebbe riuscita a vincere grazie all'azione di Roosevelt, personaggio politico forte, che, con il suo governo, avrebbe impedito la vittoria dell'Asse. Tuttavia, se si fa riferimento agli eventi storici reali, risulta evidente che non è bastata l'azione di un uomo forte a evitare il disastro. Il ribaltamento e la riscrittura della storia sono così terreno fertile per mettere in ridicolo le convenzioni degli americani dagli anni sessanta presentandogli il lato nascosto del loro stesso mondo. In questo come in altri punti, Dick continua a porre dei tranelli ai lettori, affinché riescano a riconoscersi anche nell'America nazista, come a indicare che le due non sono poi così diverse, entrambe caratterizzate dagli stessi atteggiamenti di intolleranza e di razzismo.<sup>113</sup> All'interno di questo percorso di scoperta, il lettore viene guidato dal personaggio di Tagomi che, come un doppio dello scrittore, ha la capacità di vedere mondi, di aprire varchi e di mettere in luce quanto siano deboli le basi su cui si fondano le sue certezze.

#### La fantascienza del «What if...»

*The Man in the High Castel* prospetta un futuro alternativo che viene descritto, fin nei minimi dettagli, dai cambiamenti del paesaggio a quelli della società, arrivando fino a prospettare nuove abitudini e pratiche quotidiane. Per questa sua caratteristica il romanzo può essere definito come un'ucronia totale. La categoria dell'ucronia, o più propriamente, in questo caso, dell'*alternate history fiction*<sup>114</sup>, nata in seno alla letteratura fantascientifica e poi allargatasi ad altri generi, si caratterizza come vera e propria

---

<sup>112</sup> U. Eco, *Tre Gomitoli*, in *La Repubblica*, 14 novembre 1984.

<sup>113</sup> Un caso emblematico di questo è la ribellione delle colonie inglesi, che all'interno di *La cavalletta non si alzerà più* sono spinte dalla volontà di indipendenza spinte dall'esempio americano.

<sup>114</sup> Su questo, cfr. Wu Ming, *New Italian Epic*, Torino, Einaudi, 2009.

narrazione del *what if*, che ipotizza un mondo alternativo, che si fondi, tuttavia su elementi verosimili. Questa possibilità viene utilizzata, da Dick, per riflettere sul futuro del passato, chiedendosi come sarebbero potute andare le cose se gli eventi avessero preso corsi diversi.<sup>115</sup> La stessa speculazione sui possibili andamenti del mondo, accomuna anche l'utopia, che mostra un possibile futuro migliore spingendo verso il pentimento del lettore, e la distopia che invece avverte di qualcosa che sarebbe potuto accadere o che sta già avvenendo. Tuttavia, nel caso di Dick la riflessione è più sottile, perché il confronto tra i vari universi possibili permette di risvegliare la coscienza dei lettori, non per evidenziare la loro fortuna o i loro sbagli, ma per far cadere le certezze e mostrare che anche le più ferme convinzioni, possono essere mandate in pezzi da un momento all'altro.

La riflessione sulla realtà, sulla finzione e sulla possibilità di contraffazione si lega anche alla dimensione letteraria e alla creazione dell'arte stessa. Infatti, la presenza di un libro che racconta di un universo alternativo non è solo un mezzo per presentare gli sviluppi possibili del mondo, ma mette in scena il meccanismo di costruzione del romanzo stesso, che viene descritto dall'interno, nell'atto della sua creazione. Come afferma Pagetti nella sua introduzione al libro, *The Man in the High Castle* è un testo

Eminentemente letterario: esso esplora di continuo i confini labili che separano l'arte dalla contraffazione, l'ispirazione genuina dagli imbrogli commerciali, Dick chiede, di fatto, a noi lettori di capire che *La svastica sul sole* è un'opera d'arte autenticamente americana da riconoscere in mezzo alle imitazioni più dozzinali<sup>116</sup>

Il carattere meta-artistico del romanzo viene esplicitato anche dai molti riferimenti che l'autore fa ad altre opere della letteratura americana, tra cui, prima fra tutte, quella di Hawthorne, nome di battesimo dell'autore di *The Grasshopper Lies Heavy*, ma anche di Van Vogt e Melville (citato esplicitamente nel regalo dello *scrimshaw*); fino ad arrivare a riferimenti più generali al grande canone letterario, come si nota negli accenni a Shakespeare. Ma ciò che più di tutto rende il romanzo una riflessione letteraria è la presenza di un doppio del libro stesso e dell'autore. La riflessione sulla letteratura e sull'arte in generale, infatti, si costruisce dall'interno evidenziando il suo rapporto con il mondo reale. Se l'arte è contraffazione della realtà, Dick sembra annunciare che questa è

---

<sup>115</sup> P. Jedlowski, *Memorie del futuro: un percorso tra sociologia e studi culturali*, Roma, Carrocci, 2017.

<sup>116</sup> C. Pagetti, *La svastica americana*, in P. Dick, *La svastica sul sole*, Roma, Fanucci, 2021, cit. p. 19.

anche l'unico mezzo che permette di analizzarla, come se per scoprire che cosa sia veramente la realtà, il solo modo sia renderla qualcosa di fittizio, come fa un'opera d'arte. Questo scambio di piani non è singolare all'interno della storia della letteratura, che spesso ha sfruttato la possibilità di autorappresentarsi dall'interno, non solo per potersi raccontare, ma anche per parlare del mondo e dalla possibilità di rappresentarlo, ponendo il lettore in una posizione incerta. In questo sono rilevanti le parole di Borges, che spiega come il sentimento di spaesamento di chi legge o guarda, sta nella posizione incerta in cui pone anche sé stesso; infatti, «tali inversioni suggeriscono che se i caratteri di una finzione possono essere lettori o spettatori, noi, loro lettori o spettatori, possiamo essere fittizi.<sup>117</sup>

All'interno della tradizione molto vasta della meta-rappresentazione dell'arte, il lavoro di Dick è comunque da ritenersi singolare, non solo perché il romanzo può essere letto come un trattato sulla letteratura fantascientifica e su come questa interagisca con la realtà, ma anche perché utilizza le pagine del libro per portare alla luce le caratteristiche peculiari del tempo in cui vive, come a dimostrare che anche attraverso gli specchi deformanti della narrazione rimangono delle costanti che non possono essere ignorate. La principale, tra tutte, è quella della permanenza delle violenze operate dai nazisti, punto che smentisce qualsiasi possibile posizione negazionista dell'autore. Altro elemento che ritorna è la divisione del mondo in due blocchi contrapposti, che diventa una costante di qualsiasi 1962 alternativo. La presenza di questi elementi sembra proporre un mondo, che pur nel suo variare, rimane sempre uguale a sé stesso, come se qualsiasi fosse stato l'esito della guerra, la vicenda si sarebbe conclusa comunque con due schieramenti contrapposti, la violenza non sarebbe cessata e neanche il tentativo di controllo del potere. Questa visione sfugge, però, a una semplice definizione di predeterminazione e chiama ad agire in prima persona il lettore, al quale viene mostrato come ci sia ancora la possibilità di agire, solo se si riconoscono le proprie colpe; come dimostra l'*I repent* pronunciato dall'intellettuale Cotton Mather, che richiama alle proprie responsabilità tutti i personaggi. Il carattere meta-artistico del romanzo non rimane confinato solo nella presenza di un altro testo al suo interno che funziona come specchio di rimando, ma si situa anche all'interno delle sue pagine dove si riflette sulla letteratura, sul suo valore,

---

<sup>117</sup> J.L. Borges, *Otras inquisiciones*, 1952, in Id., *Obras completas*, vol. II, Buenos Aires, Emecé, 1989; tr. it. *Altre inquisizioni*, Milano, Feltrinelli, 2002.

sulla rilevanza del genere fantascientifico e sulla capacità dei libri di essere vivi e di portare a nuove verità ogni volta che vengono interrogati.

Vicino alla riflessione legata alla sfera letteraria, si somma anche quella riguardante l'arte in generale. Nel nuovo mondo dominato dai giapponesi, la cultura americana rimane in reperti storici, che vengono venduti come testimoni di una civiltà perduta. Intorno a questo commercio si è sviluppata una produzione di oggetti falsificati. Sulla creazione di questi falsi è incentrata la riflessione di Wyndham-Matson:

“Well, I'll tell you,” he said. “This whole damn historicity business is nonsense. Those Japs are bats. I'll prove it.” Getting up, he hurried into his study, returned at once with two cigarette lighters which he set down on the coffee table. “Look at these. Look the same, don't they? Well, listen. One has historicity in it.” He grinned at her. “Pick them up. Go ahead. One's worth, oh, maybe forty or fifty thousand dollars on the collectors' market.” The girl gingerly picked up the two lighters and examined them. “Don't you feel it?” he kidded her. “The historicity?” She said, “What is 'historicity'?” “When a thing has history in it. Listen. One of those two Zippo lighters was in Franklin D. Roosevelt's pocket when he was assassinated. And one wasn't. One has historicity, a hell of a lot of it. As much as any object ever had. And one has nothing. Can you feel it?” He nudged her. “You can't. You can't tell which is which. There's no 'mystical plasmic presence, no “aura” around it.” [...] It's all a big racket; they're playing it on themselves. [...] “I don't believe either of those two lighters belonged to Franklin Roosevelt,” the girl said. Wyndham-Matson giggled. “That's my point! I'd have to prove it to you with some sort of document. A paper of authenticity. And so it's all a fake, a mass delusion. The paper proves its worth, not the object itself!” “Show me the paper.” “Sure.” Hopping up, he made his way back into the study. From the wall he took the Smithsonian Institution's framed certificate; the paper and the lighter had cost him a fortune, but they were worth it — because they enabled him to prove that he was right, that the word “fake” meant nothing really, since the word “authentic” meant nothing really.<sup>118</sup>

La riflessione di Matson può essere letta in relazione all'arte e a cosa la renda tale. Infatti, anche le creazioni artistiche attingono al mondo e lo falsificano. La produzione di archeologie falsificate, oltre che alla discussione sulla verità e la finzione, che ricorre in

---

<sup>118</sup> P. Dick, *The Man in the High Castle*, New York, Putnam, 1982, cit. pp. 34-35.



tutto il romanzo, permette anche di aprire un varco verso le questioni dell'identità di genere e al valore del tempo e dell'archeologia. Non è un caso che questi reperti riescano a preservarsi solo all'interno dell'America conquistata dai giapponesi, la cui liberalità viene enfatizzata dalla possibilità di mantenere delle tracce dei popoli conquistati, che tuttavia, diventano merce da collezione, perdendo la loro verità di oggetti storici. Come molti dei suoi romanzi di questi anni, Dick racconta di un mondo in cui la società dei consumi degli anni sessanta, non è diventata altro che una civiltà estinta di cui rimangono solo i resti. Il senso della ricostruzione archeologica, che aveva occupato un ruolo centrale già in altri testi dell'autore, raggiunge qui le sue vette maggiori, arrivando a dare la piena definizione nel personaggio di Childan, un antiquario che raccoglie oggetti dal tempo passato e da loro nuovo valore. Il suo lavoro paragonabile a quello dell'artista o dello scrittore ancora una volta viene connotato da Dick, con luci e ombre, in quanto la sua non è una ricostruzione storica, tanto da non accorgersi che gli oggetti che commercia sono frutto della stessa serialità con cui sono stati prodotti anche gli amuleti porta fortuna che si rifiuta di vendere. I resti del passato assumono un valore a-storico, la cui rilevanza deriva solo dalla loro capacità di essere indizi di una civiltà che ha ormai cessato di esistere.<sup>119</sup>

### Dal romanzo alla serie tv

Già al tempo dell'uscita del romanzo, la scelta del genere si era dimostrata innovativa, unendo la possibilità di parlare ad un pubblico vasto, con quella di presentare riflessioni teoretiche. La stessa vocazione è stata ripresa e accolta anche dalla serie tv tratta dal libro, uscita dal 2015 fino al 2019<sup>120</sup>. Pensata e prodotta con un gran numero di anni di distanza, non solo rispetto all'opera originale, ma anche agli adattamenti tratti dalle opere di Dick, si pone in continuità con il più celebre tra questi (*Blade Runner* 1982) con cui condivide l'intervento di Ridley Scott.

---

<sup>119</sup> F. Denunzio, *Pieghe del tempo. I film di guerra e di fantascienza da Philip K. Dick a «Matrix»*, Roma, Einaudi, 2002.

<sup>120</sup> *The Man in the High Castle*, dir. Frank Spotnitz, USA, 2015-2019.

Rispetto agli adattamenti fatti nel secolo scorso, *The Man in The High Castle* è forse la trasposizione che meglio mantiene le caratteristiche dell'originale; tra cui è da considerarsi la più importante il senso di spaesamento. Lo choc che coglieva i lettori, nel leggere di un America che ha perso la sua indipendenza e dominata dal nemico, consisteva in uno degli aspetti centrali del romanzo, che dedica ampie parti a descrivere un mondo, del tutto simile e del tutto differente da quello dei lettori stessi. Un esempio di come sia stato reso questo stesso spaesamento può essere percepito fin dalla sigla iniziale sulle note di *Edelweiss* che si conclude con la frase «Edelweiss Edelweiss, bless my homeland forever».<sup>121</sup> Un riferimento che crea un senso di comicità e di confusione nello spettatore, che è portato a chiedersi che cosa significhi il concetto di “patria” nel nuovo mondo dove gli americani vivono come popolo sottomesso. Il riferimento risulta essere ancora più sconvolgente in quanto legato proprio agli americani, che da sempre si narrano per la propria indipendenza e patriottismo. La stessa operazione compiuta dalla musica viene amplificata e sottolineata, anche dalle immagini sottostanti, che ripropongono tutti i simboli e i luoghi della cultura americana, ai quali vengono sovrapposte scene di guerra e le insegne giapponesi e naziste<sup>122</sup>. Questo meccanismo, utile a ricreare nello spettatore la sensazione di trovarsi in un luogo a metà tra il conosciuto e lo sconosciuto, testimonia bene come il regista abbia traslato il messaggio dell'opera all'interno del nuovo *medium*, sfruttando le sue potenzialità audiovisive.

Il caso della sigla, che viene aggiunta nella trasposizione seriale, diventa esemplificativo della direzione intrapresa dall'adattamento, che punta verso una riscrittura completa del romanzo, lasciandone però intatto lo spirito originale. La serie, infatti, introduce molti aspetti discordanti rispetto al libro, come nel caso delle vicende in cui si vedono coinvolti i protagonisti o dell'aggiunta di eventi precedenti o successivi alla storia originale. Modifiche che avvengono anche in merito alle possibilità della narrazione seriale di dilatare i tempi e i temi, come anche dalla necessità di coinvolgere un nuovo pubblico e dai meccanismi interni del *medium*.<sup>123</sup> La serie, infatti, amplia e esplicita molte parti che nel libro vengono poste come premesse (come nel caso della fuga

---

<sup>121</sup> R. Rodgers, *Edelweiss*, in *The Sound of Music*, scritto da Rodgers e Hammerstein, 1955.

<sup>122</sup> C. Martino, *Memorie del futuro*, in *Fata Morgana web*, 2 gennaio, 2018.

<sup>123</sup> Su questo cfr. E. Piga, *Romanzo e serie TV. Critica sintomatica dei finali*, Pisa, Pacini, 2018.

di Juliana) o rese note dai dialoghi (come nel caso delle vicende che avvengono in Europa che inizino a comparire dalla seconda stagione, grazie al personaggio di Joe Blake).

Oltre alle differenze all'interno della trama, vengono creati anche alcuni nuovi personaggi, fra tutti quello più differente è Joe Blake (Luke Kleintank) sostituto di Joe Cinnadella all'interno del libro. Nel film, Joe, non solo non ha origini italiane, ma anzi rappresenta la nuova generazione statunitense cresciuta nel culto del nazismo che viene connotata anche attraverso il suo nome tipicamente americano<sup>124</sup>. Sulla stessa linea di allontanamento dal testo originale si pone anche l'*Obergruppenführer* John Smith (Rufus Sewell). Si tratta di un personaggio, presente solo nella serie, che viene introdotto per rendere espliciti alcuni passaggi che nel libro vengono lasciati all'immaginazione del lettore, come nel caso della vita sotto il controllo nazista, rappresentata, grazie al racconto per immagini di una New York dipinta con toni cupi. L'aggiunta di John si carica anche di un significato ulteriore, in quanto rappresenta lo spettatore stesso. Il comandante nazista, infatti, è un uomo americano a tutti gli effetti, che ha combattuto durante la guerra nell'esercito degli Stati Uniti, e che si trova ora a militare nello schieramento opposto. Diventa, quindi, una sorta di personaggio specchio, che mette in scena un doppio dell'osservatore, così come nel libro Dick aveva fatto per il lettore.

Una simile trasformazione, che sconvolge la trama in modo da risignificarla all'interno della nuova forma, si può notare anche nel cambio del *medium* che viene utilizzato per la conoscenza del mondo alternativo. Se nel libro era un libro a testimoniare le diverse vicende, nella serie si tratta di filmini<sup>125</sup> che uniti ricreano, anch'essi, una sorta di serie tv. Il cambiamento del *medium*, che permette un maggior coinvolgimento dello spettatore, e che ripropone lo stesso gioco di rimandi, impone però delle riflessioni ulteriori. Infatti, se gran parte del libro era concentrata sul tema dell'arte, sull'intenzionalità dell'autore e sul grado di autenticità di quello che veniva scritto sulla pagina; diverso è invece il caso dei filmini, i quali per loro natura si contraddistinguono come rappresentazioni reali di ciò che accade, imponendo delle riflessioni sullo statuto ontologico delle immagini stesse.<sup>126</sup>

---

<sup>124</sup> A partire dalla seconda stagione si scopre avere origini tedesche, è infatti figlio di un gerarca nazista.

<sup>125</sup> La serie per la creazione di questi filmini utilizza vere immagini di guerra, che rendono ancora più forte l'immedesimazione dello spettatore, che vede sullo schermo qualcosa che gli è familiare.

<sup>126</sup> C. Martino, *Memorie del futuro*, in *Fata Morgana web*, 2 gennaio 2018.

La differenza principale è che, mentre all'interno del libro c'è sempre il dubbio che tutto fosse oggetto dell'immaginazione di un autore di fantascienza, diverso è nel caso dei personaggi davanti ai filmati, costretti a ritenere che quello che vedono sia la verità.<sup>127</sup> Tuttavia, questa certezza, che sembra prendere le distanze dal romanzo, viene ancora una volta problematizzata da uno dei filmati in cui si vede una bomba atomica che distrugge San Francisco, creando un nuovo universo alternativo. La natura ontologica di questi filmati, come del resto quella del libro all'interno del romanzo, è destinata a non trovare una definizione neanche dopo l'incontro con L'uomo nell'alto castello, il cui nome, si capisce, non rimandare a un luogo reale, ma a una fortificazione mentale. Il dialogo che intrattiene con Juliana sembra essere una celebrazione dell'opera di Dick, svelando che ogni pellicola rappresenta un mondo alternativo, mostrando un possibile corso degli eventi. La definizione di Abendsen si connette bene a quella che viene data anche da Paolo Jedlowski «possibile è ciò che non è, ma che, a certe condizioni, potrebbe o potrà essere».<sup>128</sup>

Se le differenze all'interno della trama e della costruzione dei personaggi sono sostanziali e sostenute anche dalla possibilità di disporre di uno spazio narrativo più vasto, che permette di ampliare le barriere del racconto anche oltre gli Stati Uniti e addirittura su più universi paralleli; sono molti anche gli elementi di contatto con il testo originale, tanto da rendere l'adattamento forse uno dei prodotti più vicini alle intenzioni iniziali di Dick. A differenza delle altre trasposizioni, lo stile che viene scelto dalla serie è riflessivo e non punta sulla teatralizzazione e sull'uso di effetti speciali. L'atmosfera è *noire*, ma pacata senza la presenza di scene epiche. In continuità con il libro, la vicenda viene costruita attraverso i punti di vista slegati dei personaggi, che si muovono all'interno di spazi e tempi diversi e allo spettatore è affidato il compito di ricostruire la vicenda, cosa che rende bene la natura precaria della realtà come viene presentata negli scritti di Dick. I protagonisti si muovono con pacatezza, senza mai eccedere nei toni, attraversano scene in cui la narrazione è affidata principalmente al dialogo, che scoppia raramente nella lite

---

<sup>127</sup> Su questo cfr. R. Barthes, *La chambre claire. Note sur la photographie*, Paris, Seuil, 1980, trad. it. *La camera chiara*, Torino, Einaudi, 2003. E S. Sontag, *On Photography*, New York, Farrar, Straus and Giroux, 1977, trad. it. *Sulla fotografia: realtà e immagine nella nostra società*, Torino, Einaudi, 2004.

<sup>128</sup> P. Jedlowski, *Memorie del futuro. Un percorso tra sociologia e studi culturali*, Carocci, Roma 2017, cit. p. 85.

o nelle urla.<sup>129</sup> Questa particolare scelta stilistica, permette non solo di enfatizzare volutamente il senso di rabbia, di ingiustizia o di disgusto che prova lo spettatore, ma anche di mettere in scena la violenza delle singole parole, che non hanno bisogno di enfasi per lasciare il segno, come dimostra il motto ricorrente: «Truth is as terrible as death but harder to find»<sup>130</sup>.

Il passaggio alla performance, così come nel caso dei filmati di guerra, permette di rendere espliciti alcuni temi affidati alle riflessioni all'interno del libro. Il principale tra tutti è, probabilmente, la contrapposizione tra i diversi futuri, che vengono resi anche visivamente. Questo permette di passare attraverso le varie facce degli anni sessanta in universi differenti, che offrono la loro definizione allo spettatore, fin dai colori e dalle atmosfere. Sono un esempio di questo, la New York nazista in cui dominano i toni del nero e quella alternativa, molto più luminosa. Vicino e oltre alla possibilità di riflettere anche visivamente sui vari universi, entra anche il tema della pubblicità e della possibilità di controllare le menti attraverso i simboli. La persuasione pubblicitaria e la possibilità che questa arrivasse al controllo delle menti era una tematica cara anche allo stesso Dick, che ne parla spesso all'interno delle sue opere mostrandone gli aspetti negativi. La serie ha la possibilità di affrontare la questione più da vicino, mostrando quali sono i meccanismi interni che la governano e addirittura come venga prodotta. I due momenti centrali di questa riflessione si trovano nella campagna pubblicitaria per il regime nazista, a cui prende parte Joe Black e nella distruzione della Statua della Libertà, segno per eccellenza della cultura americana. In entrambi i casi la presenza dell'immagine riesce a mettere in scena meglio il meccanismo presentandolo nella sua realizzazione.

Nel complesso si può sostenere che la serie riesca, pur stravolgendo molti elementi diegetici del testo originale, non solo a renderlo nei suoi aspetti fondamentali e nelle intenzioni, ma anche a traslare la stessa riflessione sull'arte e sull'autentico, che è uno dei nodi centrali intorno a cui si costruisce il romanzo.

---

<sup>129</sup> Su questo Cfr. C. Martino, *Memorie del futuro*, in *Fata Morgana web*, 2 gennaio 2018.

<sup>130</sup> La citazione riprende la pagina finale del romanzo: «you've said and Hawthorne has said.» “How strange,” Juliana said. “I never would have thought the truth would make you angry.” Truth, she thought. As terrible as death. But harder to find.» cit. P. Dick, *The Man in the High Castle*, New York, Putnam, 1982.



## Conclusione

### Effetto Dick

Il successo di Dick non fu immediato e anzi si può dire che non arrivò neanche durante la sua vita. Non solo le sue opere non riuscirono mai a entrare all'interno dei circoli elitari, rimanendo sempre relegate alla letteratura di genere, ma fecero anche fatica a diventare opere di culto. Condizione che venne spesso evidenziata dall'autore che si trovava diviso tra la necessità di scrivere e la difficoltà di riuscire a vivere del suo lavoro, poco redditizio e gratificante. Le condizioni non migliorarono neanche dopo la vendita dei diritti delle sue opere, come dimostra ciò che scrive in una lettera spedita il 12 dicembre 1976<sup>131</sup>, in cui racconta come non fosse riuscito a ottenere la partecipazione di nessun scrittore importante, che lo aiutasse nel rilancio della sua opera, *A Scanner Darkly*.<sup>132</sup>

Questa difficoltà trova rappresentazione anche all'interno dei romanzi, usati come spazi di riflessione sulla sua arte, in cui spesso Dick pone un doppio di sé stesso, che fa fatica ad adattarsi all'interno della società.<sup>133</sup> Elementi che però, raccontano solo in parte l'influenza che ebbe l'autore all'interno del panorama fantascientifico e non solo.<sup>134</sup>

La natura particolare e ondivaga della fortuna di Dick viene testimoniata anche dalla storia della critica sulla sua opera. Sebbene questa cominci a partire dal 1975 con gli

---

<sup>131</sup> La lettera viene citata da C. Pagetti, *La vita degli androidi è sogno*, in P. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, Roma, Fanucci, 2007, cit. p. 9.

<sup>132</sup> P. Dick, *A Scanner Darkly*, Garden City, Doubleday, 1977, trad. it. *Scrutatore nel buio*, Milano, Editrice Nord, 1979.

<sup>133</sup> È un esempio Isidore in *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, presente anche in *Confessions of a Crap Artist* (P. Dick, *Confessions of a Crap Artist*, New York, Entwhistle Books, 1975, trad. it. *Confessioni di un artista di merda*, Roma, Fanucci, 1996).

<sup>134</sup> Su questo cfr. C. Pagetti, *La vita degli androidi è sogno*, in P. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, Roma, Fanucci, 2007.

articoli di Stanislaw Lem<sup>135</sup>, Darko Suvin<sup>136</sup> e Peter Fitting<sup>137</sup>, esplose a partire dal 1982 anno della morte dell'autore e anche dell'uscita di *Blade Runner*, occasione che rappresentò la svolta per lo studio della sua intera produzione. I contributi dei vari studiosi, a partire da quell'anno, fino a tempi più recenti, dimostrano come l'opera di Dick si sia contraddistinta per essere poliedrica, capace di parlare di fantascienza facendo fantascienza<sup>138</sup>, ma anche di esplorare il rapporto con i *media*, raccontare il futuro e il passato, fornendo una propria rilettura della storia americana. L'attenzione della critica non si esaurì neanche con il nuovo secolo, quando si spostò su altri aspetti come la valutazione delle opere alla luce della critica psicanalitica, ma anche sull'analisi di tematiche come quella femminista, *queer*, ecologica o sul rapporto con nuovi mezzi di comunicazione come i videogiochi, di cui è un esempio lo studio di Umberto Rossi.<sup>139</sup> L'effetto è quello di un'opera che sembra continuamente rigenerarsi, portando alla ribalta sempre nuovi argomenti, capaci di parlare anche alle nuove generazioni.<sup>140</sup>

La vastità dei temi e delle riletture che l'opera di Dick è riuscita a suscitare nel corso del tempo si avvicina e si rispecchia anche nella storia degli adattamenti della sua opera. Come scrive Pagetti:

In effetti, Dick tende a diventare una presenza pervasiva nel cinema di questi ultimi anni, tanto che riesce difficile, in molti casi, capire se ci troviamo di fronte a un vero e proprio saccheggio dei testi dello scrittore, 'citazione', o se invece ci imbattiamo semplicemente in temi o allusioni comuni a una certa cultura dell'immaginario scientifico che ha visto in Dick uno dei suoi interpreti più inquietanti.<sup>141</sup>

Pur essendo vasta la componente visiva e mediale delle sue opere, sono pochi e di poca fortuna gli adattamenti diretti. Tuttavia, se capita poco spesso di ritrovarsi davanti a un testo che richiama direttamente l'opera di Dick o che la cita, è molto comune invece

---

<sup>135</sup> S. Lem, R. Abernathy *Philip K. Dick: A Visionary among the Charlatans*, in *Science Fiction Studies*, 2, 1975, pp. 54-67.

<sup>136</sup> D. Suvin, *The Science Fiction of Philip K. Dick*, in *Science Fiction Studies*, 2, 1975.

<sup>137</sup> P. Fitting, *Reality as Ideological Construct: A Reading of Five Novels by Philip K. Dick*, in *Science Fiction Studies*, 10.2, July 1983.

<sup>138</sup> C. Pagetti, *Dick and Meta-SF*, in *Science Fiction Studies*, 2, 1, 1975, pp. 24-31.

<sup>139</sup> U. Rossi, *The Game of the Rat: A. E. Van Vogt's 800 Word Rule and P. K. Dick's The Game-Players of Titan*, in *Science Fiction Studies*, 31.2, July 2004.

<sup>140</sup> H. Canaan, *Philip K. Dick Criticism 1982-2010*, in *Hungarian Journal of English and American Studies (HJEAS)*, 19, 2, 2013, pp. 307-322.

<sup>141</sup> C. Pagetti, *Benvenuti nel multischermo di Philip K. Dick*, in P. Dick, *Rapporto di minoranza*, Roma, Fanucci, 2002.



ritrovare le sue idee anche in film, fumetti o videogiochi. Non è difficile leggere l'influenza di Dick in opere come *The Truman Show*<sup>142</sup>, in cui il mondo viene costruito a tavolino per rendere la vita del protagonista un evento mediatico da seguire come una serie tv; o in *Fight Club*<sup>143</sup>, film che sembra mettere in scena quella propensione alla schizofrenia dei personaggi di Dick, incapaci di comunicare con gli altri e costretti a vivere in un mondo che non possono condividere; o ancora, in *Matrix* opera che, oltre a riprendere il tema della natura soggettiva della realtà, lascia tracce all'interno delle sue inquadrature dell'influenza di Dick, indizi che poi devono essere ricostruiti dallo spettatore.<sup>144</sup> La sua influenza però non tocca solo il cinema o la fantascienza, ma si propaga anche attraverso altre forme e generi, come nel caso del videogioco *Detroit Become Human*<sup>145</sup> in cui lo scopo è eliminare degli androidi che manifestano emozioni; oppure in quello del libro, poi adattato in una serie tv, *22.11.63*<sup>146</sup>, che non solo è sostenuta dalle basi della fantascienza del *what if*, ma che anche riporta le stesse influenze e tematiche presenti in *The Man in the High Castle*, quali quelle della produzione letteraria e della possibilità di creare mondi alternativi cambiando il passato, che non sempre sono migliori.

L'influenza che Dick ha saputo esercitare denota la sua capacità di creare un'ondata che potremmo definire come una sorta di "Effetto Dick", in cui i riconoscimenti si collocano su un piano altro rispetto al semplice adattamento e funzionano attraverso un meccanismo di riconoscimento che punta verso la riproposizione dei temi anche a distanza di anni e con forme differenti.

La mente di Dick è stata in grado di proporre argomenti di riflessione capaci di resistere al corso del tempo, cosa che, combinata con la poca fortuna che le sue opere hanno registrato inizialmente, ha reso la sua un'influenza silente, che è arrivata a permeare l'immaginario in modo totale, tanto che oggi, anche non essendone consapevoli è all'opera di Dick che pensiamo quando facciamo fantascienza. Singolare è, poi, che i meccanismi che ha costruito nei suoi romanzi, siano riusciti a sorpassare anche la fama

---

<sup>142</sup> *The Truman Show*, (dir.) Peter Weir, USA, 1998.

<sup>143</sup> *Fight Club*, (dir.) David Fincher, USA, 1999.

<sup>144</sup> Su questo, cfr. H. Jenkins, *Convergence Culture*, New York, New York University, 2006.

<sup>145</sup> *Detroit Become Human*, (dir.) David Cage, Francia, 2018.

<sup>146</sup> S. King, *22.11.63*, New York, Simon & Schuster, 2001; da cui è stata tratta la serie *22.11.63* (dir.) Kevin Macdonald, USA, 2016.

dei suoi adattamenti cinematografici, come se come se la forza delle sue idee travalicasse anche la forza delle immagini, permettendo che venissero riutilizzate anche in contesti del tutto diversi.

La spiegazione dell'effetto Dick si può ricondurre alla lettura che l'autore è stato capace di creare, riadattando i caratteri tipici del post-modernismo e allo stesso tempo rivisitandoli<sup>147</sup>, non limitandosi a interpretare le mode del tempo, ma arrivando al nocciolo della questione, sapendo descrivere le caratteristiche di un'epoca e ritrovando in queste i possibili risvolti del futuro. La sua fantascienza, tuttavia, si muove anche in senso opposto, ancorando l'opera ai temi e alla letteratura del passato, creando nel complesso testi che da radici profonde, sono capaci di guardare avanti.

Come si legge in *How to Build a Universe That Doesn't Fall Apart Two Days Later*, «The basic tool for the manipulation of reality is the manipulation of words. If you can control the meaning of words, you can control the people who must use the words».<sup>148</sup> Dick è riuscito a controllare le parole della fantascienza e anche il nostro modo di percepirla.

---

<sup>147</sup> Su questo, cfr. A. Enns. *Media, Drugs, and Schizophrenia in the Works of Philip K. Dick*, in *Science Fiction Studies*, 33, 1, 2006, pp. 68-88.

<sup>148</sup> P. Dick, *How to Build a Universe That Doesn't Fall Apart Two Days Later*; scritto nel 1978, trad. it. *Come costruire un universo che non cada a pezzi dopo due giorni*, in *Mutazioni*, Milano, Feltrinelli, 1997.

## Bibliografia

Arcagni, Simone, *I sogni delle pecore elettriche, Blade Runner e la futurologia*, in *Umanesimo e rivolta in Blade Runner. Ridley Scott vs Philip K. Dick*, (a cura di) L. Cimmino, A. Clericuzio, G. Pangaro, Roma, Rubettino, 2015.

Barthles, Roland, *La chambre claire. Note sur la photographie*, Seuil, Paris, 1980, trad. it. *La camera chiara*, Torino, Einaudi, 2003.

Bassnett, Susan, *Traslation Studies*, London, Routledge, 2002.

Baudrillard, Jean, *Simulacri e fantascienza*, in L. Russo (a c. di) *La fantascienza e la critica. Testi del Convegno Internazionale di Palermo*, Milano, Feltrinelli, 1980.

Bolter, Jay David, Grusin Richard, *Remediation understanding new media*, Londra, The MIT press Cambridge, 1999; trad. It. *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi* B. Gennaro, Milano, edizione Angelo Guerini, 2002.

Broderick, Damien, *New wave and backwash: 1960-1980*, in *The Cambridge companion to science fiction*, Cambridge, University Press, 2003, pp. 48-63.

Canaan, Howard, *Philip K. Dick Criticism 1982-2010*, in *Hungarian Journal of English and American Studies* (HJEAS), 19, 2, 2013, pp. 307-322.

Caronia, Antonio, *Fantascienza: l'immaginario portante del nuovo millennio?*, in *Incarnavazioni dell'immaginario*, introduzione a *Nei labirinti della fantascienza. Guida critica a cura del Collettivo "Un'Ambigua Utopia"*, Milano, Feltrinelli n. 879, 1979.

Casares, Adolfo Bioy, 1940. *La invención de Morel*. Madrid: Espasa Calpe, 2007 trad. it. *L'invenzione di Morel*, Roma: Sur, 2017.

Crumb, Robert, *The religious experience of Philip Dick*, Weirido, 17, 1986.

Dawkins, Richard, *The selfish gene*, Londra, Oxford University staro, 1976, trad. It. *Il gene egoista*, a cura di Daniela Conti e Tiziana Imbastaro, Bologna, Zanichelli, 1979.

Denunzio, Fabrizio, *Pieghe del tempo. I film di guerra e di fantascienza da Philip K. Dick a «Matrix»*, Roma, Einaudi, 2002.

Dick, Philip, *Second Variety*, in *SpaceScienceFiction*, Maggio 1953, poi Id., *The Variable Man and Other Stories*, New York, Ace, 1957, trad. it. Modello due, in Id., *Le presenze invisibili. Tutti i racconti vol. III*, Milano, Mondadori, 1998.

Dick, Philip, *The Man in the High Castle*, New York, Putnam, 1961, trad. it. *La svastica sul sole*, Piacenza, La Tribuna, 1965.

Dick, Philip, *Clans of the Alphane Moon*, New York, Ace, 1964, trad. it. *Follia per sette clan*, Piacenza, La Tribuna, 1970.

Dick, Philip, *Martian Time-Slip*, New York, Ballantine, 1964, trad. it. *Noi Marziani*, Milano, Editrice Nord, 1973.

Dick, Philip *The Simulacra*, New York, Ace, 1964, trad. it. *I Simulacri*, Piacenza, La Tribuna, 1965.

Dick, Philip, *Dr. Bloodmoney, or How We Got Along After the Bomb*, New York, Ace, 1965, trad. it. *Cronache del dopobomba*, Milano, Mondadori, 1965.

Dick, Philip, *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, Garden City, Doubleday, 1965, trad. it. *Le tre stimmate di Palmer Eldritch*, Bologna, Libra, 1970.

Dick, Philip, *Counter-Clock World*, New York, Berkley, 1967, trad. it. *In senso inverso*, Roma, Fanucci, 2017.

Dick, Philip, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, Garden City, Doubleday, 1968, trad. it. *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, Roma, Fanucci, 2000.

Dick, Philip, *Ubik*, Garden City Doubleday, 1969, trad. it. *Ubik*, Roma, Fanucci, 1999.

Dick, Philip, *A Maze of Death*, Doubleday, Garden City, 1970, trad. it. *Labirinto di morte*, Piacenza, La Tribuna, 1974.

Dick, Philip, *We Can Build You*, New York, Draw, 1972, trad.it. *Abramo Lincoln Androide*, Roma, Fanucci, 1997.

Dick, Philip, *The Android and the Human*, in *SF Commentary*, n.31, dicembre 1972, trad. it. *L'androide e l'umano*, in *Mutazioni*, Milano, Feltrinelli, 1997.

Dick, Philip, *Confessions of a Crap Artist*, New York, Entwhistle Books, 1975, trad. it. *Confessioni di un artista di merda*, Roma, Fanucci, 1996.

Dick, Philip, *How to build a Universe That doesn't Fall Apart Two Days Later*, scritto nel 1978, trad. it. *Come costruire un universe che non cada a pezzi dopo due giorni*, in *Mutazioni*, Milano, Feltrinelli, 1997.

Dick, Philip, *A Scanner Darkly*, Garden City, Dubleday, 1977, trad. it, *Scrutatore nel buio*, Milano, Editrice Nord, 1979.

Dick, Philip, *The transmigration of Timothy Archer*, New York, Simon and Schuster, 1982, trad. it. *La trasmigrazione di Timoty Archer*, in *La trilogia di Valis*, Milano, Mondadori, 2000.

Dick, Philip, *Valis*, New York, Bantam, 1981, trad. it. *Trilogia di Valis*, Milano, Mondadori, 2000.

Dick, Philip, *I Hope I Shall Arrive Soon*, Garden City, Doubleday, 1985.

Dick, Philip, *Cosmogony and Cosmology*, Worcester Park, Kerosina Books, , 1987, trad it. *Cosmologia e Cosmogonia*, in *Mutazioni. Scritti inediti, filosofici, e letterari*, Milano, Feltrinelli, 1997.

Dick, Philip, *The Electric Ant*, in *The Collected Stories of Philip K. Dick. Vol. Five: The Little Black Box*, Los Angeles, Underwood-Miller, 1987, trad.it *Le formiche elettriche*, in Id. *Memoria totale*, Milano, Mondadori 1990.

Dick, Philip, *The Little Black Box*, in *The Collected Stories of Philip Dick: vol Five: The Little Black Box*, Los Angeles, Underwood and Miller, 1987, trad. it. *Le presenze invisibili. Tutti I racconti*, Milano, Mondadori, 1998.

Dick, Philip, *Artefici [e distruttori] di universi*, in *Mutazioni*, Milano, Feltrinelli, 1997.

Dick, Philip, *Autoritratto*, in *Mutazioni* Milano, Feltrinelli, 1997.

Dick, Philip, *Chi è lo scrittore di SF*, in *Mutazioni*, Milano, Feltrinelli, 1997.

Dick, Philip, *Le Voci di Dopo [e altre storie]*, Roma, Fanucci, 1976.

Dick, Philip, *Mutazioni. Scritti inediti, filosofici, autobiografici e letterari*, (a cura di) L. Sutin, Milano, Feltrinelli, 1997.

Dusi, Nicola, *Il cinema come traduzione: da un medium all'altro: letteratura, cinema, pittura*; Torino, Utet libreria, 2003.

Eco, Umberto, *Tre Gomitoli*, in *La Repubblica*, 14 novembre, 1984.

Eco, Umberto, *Dire quasi la stessa cosa: esperienze di traduzione*, Milano, Bompiani, 2016.

Enns, Anthony, *Drugs, and Schizophrenia in the Works of Philip K. Dick*, *Science Fiction Studies*, 33, 1, 2006, pp. 68-88.

Fitting, Peter, *Reality as Ideological Construct: A Reading of Five Novels by Philip K. Dick*, in *Science Fiction Studies*, 10.2, July 1983.

Frasca, Gabriele, *Paesaggio con rovine e elettrodomestici*, in P. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche*, Roma, Fanucci, 2007.

Friedman, Susan Stanford, *Whose modernity? The global landscape of modernism*, Humanities Institute Lecture, University of Texas, Austin, 18 febbraio 2004.

Genette, Gérard, *Introdution à l'architexte*, Paris, Seuil, 1979, trad. it *Introduzione all'architesto*, a cura di Armando Marchi, Parma, Pratiche, 1981.

Gunning, Tom, *An Aesthetic of Astonishment*, in *Viewing Positions: Ways of seeing Film*, pp. 114-133, New Brunswick, N.J. Rutgers University Press, 1995, Humanities Institute Lecture, University of Texas, Austin, 18 febbraio, 2004.

Hutcheon, Linda, *A Theory of Adaptation*, Londra, 2006, Routledge, trad it. *Teoria degli adattamenti*, Roma, Armando editore, 2011.

- Jamerson, Fredric, *Postmodernism: Or the Cultural Logic of the late Capitalism*, Durham, N.C., Duke university press, 1991, trd.it *Il postmoderno o la logica culturale del tardo capitalismo*, Milano Garzanti, 1989.
- Jedlowski, Paolo, *Memorie del futuro. Un percorso tra sociologia e studi culturali*, Carocci, Roma 2017.
- Jenkins, Henry, *Convergence Culture*, New York, New York University, 2006 trad. it *Cultura convergente*, V. Susca e M. Papacchioli, Milano, Apogeo, 2007.
- King, Stephen, *22.11.63*, New York, Simon & Schuster, 2001.
- Klein, Norman, *Building Blade Runner*, in *Social Text*, 28, 1991, pp. 147-152.
- Kristeva, Julia, *Sémiotike. Recherchers pour une sèmaqnalyse*, Parigi, Seuil, 1986
- Lawrence, Sutin, *The Shifting Realities of Philp Dick*, ed by L. Sutin, Armonnk, Baror International, 1995, trad. it. *Divine invasioni. La vita di Philip Dick*, Roma, Fanucci, 2008.
- Liberati, Luigi Bruti, *Postfazione* in P. Dick, *La svastica sul sole*, Roma, Fanucci, 2021
- Longo, Giovanni, *Il Simbionte*, Milano, Mimesis, 2013.
- M. McLuhan, *The Mechanical Bride*, trad. it. *La sposa meccanica*, Milano, SugarCo, 2020.
- Martino, Caterina, *Memorie del futuro*, in Fata Morgana web, 2 gennaio, 2018.
- Pagetti, Carlo, *Il senso del futuro. La fantascienza nella letteratura americana*, Roma, Edizioni di Storia e Letteratura, Roma, 1970.
- Pagetti, Carlo, *Dick and Meta-SF*, in *Science Fiction Studies*, 2, 1, 1975, pp. 24-31.
- Pagetti, Carlo, *Benvenuti nel multischermo di Philip K. Dick*, in P. Dick, *Rapporto di minoranza*, Roma, Fanucci, 2002.
- Pagetti, Carlo, *La vita degli androidi è un sogno*, in P. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, Roma, Fanucci, 2007.
- Pagetti, Carlo, *La Svastica americana*, introduzione a *La Svastica sul sole*, Roma, Fanucci, 2021.
- Piga, Emanuela, *Romanzo e serie TV. Critica sintomatica dei finali*, Pisa, Pacini editore, 2018.
- Piga, Emanuela, *La macchina fragile*, Roma, Carrocci, 2022.
- Rispoli, Francesca, *Universi che cadono a pezzi. La fantascienza di Philip K. Dick*, Milano, Bruno Mondadori, 2001.
- Rossi, Umberto, *The Game of the Rat: A. E Van Vogt's 800 Word Rule and P. K. Dick's The Game-Players of Titan*, in *Science Fiction Studies*, 31.2, July 2004.
- Sadoul, Jaques, *La storia della fantascienza*, Milano, Garzanti, 1975.
- Sammon, Paul, *Blade Runner, storia di un mito*, Roma, Fanucci 2002.

Scholes, Robert, Rabkin, Eric, *Science Fiction. History-Science-Vision*, New York-London, Oxford University, 1977.

Sontag, Susan, *On Photography*, New York, Farrar, Straus and Giroux, 1977, trad. it. *Sulla fotografia: realtà e immagine nella nostra società*, Torino, Einaudi, 2004.

Stanislaw, Lem, Abernathy, Robert, *Philip K. Dick: A Visionary among the Charlatans*, in *Science Fiction Studies*, 2, 1975, pp. 54- 67

Sutin, Lawrence, *The Shifting Realities of Philip Dick*, ed. by L. Sutin, Armonnk, Baror International, 1995, trad. it. *Divine invasioni. La vita di Philip Dick*, Roma, Fanucci, 2008.

Sutin, Darko, *The Science Fiction of Philip K. Dick*, in *Science Fiction Studies*, 2, 1975.

Sutin, Darko, *Position and Presupposition in Science Fiction*, Hampshire and London, MacMillan Press, 1988.

Wheale, Nigel, *Recognising a 'human-Thing': cyborgs, robots and replicants in Philip K. Dick's "Do Androids Dream of Electric Sheep?" and Ridley Scott's "Blade Runner"*, in *Critical Survey*, 3, 3, 1991, pp. 297–304.

## Filmografia

Fincher, David (dir.), *Fight Club*, USA, 1999.

Lumière Auguste, Louis (dir.), “*L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat o L'Arrivée d'un train à La Ciotat*”, Fra 1895.

Macdonald, Kevin, *22.11.63*, USA, 2016.

Ridley Scott (dir.), *Blade Runner*, USA, 1982.

Ridley, Scott (dir.) *Blade Runner Director's Cut*, USA, 1992.

Ridley, Scott, *Blade Runner the final cut*, USA, 2007.

Ridley, Scott, *Blade Runner 2049*, USA, 2007.

Spotnitz, Frank, *The Man in the High Castle*, USA, 2015-2019.

Wachowski, Lana, Lilly (dir.), *Matrix*, USA, 1999.

Weir Peter (dir.), *The Truman Show*, eter Weir, USA, 1998





