

Comparatismi 9 2024

ISSN 2531-7547

<http://dx.doi.org/10.14672/20242688>

Essere (non) a casa. L'abitare distopico della fantascienza

Viola Ferrari

Abstract • Cosa succede quando chiudendo la porta di casa non si allontana il pericolo, ma ci si sprofonda dentro? Didino in *Essere senza casa* (2020) delinea una crisi dell'abitare che si combatte su una serie di soglie, tra cui quella tra l'umano e la macchina e, nel farlo, parla del nostro presente, ma sfogliando racconti di una settantina di anni fa, la fantascienza sembra aver anticipato – come spesso accade – questo timore, proponendolo ai suoi lettori nei termini di distopia domestica. Case vive, case paranoide il cui dovere di protezione si trasforma in ansia di autoprotezione. Ne *The Veldt* di Ray Bradbury (1950) e *The Thousand Dreams of Stellavista* (1962) di James Ballard la sensazione di unheimlich, del 'non-a-casa' esplose quando queste case intelligenti, progettate per proteggere, aiutare, intrattenere i proprietari si trasformano in un universo da incubo, minacciando l'esistenza stessa dei proprietari o dimostrandosi patetiche, quando si ritrovano sole, svuotate dai loro inquilini (R. Bradbury, *There Will Come Soft Rains*, 1950). Così, le quattro mura con cui ci circondano, non delimitano più il nostro spazio sicuro, ma la gabbia da cui vogliamo scappare.

Parole chiave • Casa; Distopia; Fantascienza; Bradbury; Ballard

Abstract • What happens when, by closing the door of our home, the danger doesn't recede but rather engulfs us? Didino in *Essere senza casa* (2020) outlines a housing crisis fought on a series of thresholds, including that between the human and the machine, and in doing so, speaks of our present. However, by flipping through stories from about seventy years ago, science fiction seems to have anticipated – as often happens – this fear, presenting it to its readers in terms of domestic dystopia. Living and paranoid houses whose duty of protection transforms into anxiety for self-protection. In Ray Bradbury's *The Veldt* (1950) and James Ballard's *The Thousand Dreams of Stellavista* (1962), the sensation of unheimlich, of 'non-at-home' explodes when these smart houses, designed to protect, assist, entertain their owners, turn into a nightmare universe, threatening the very existence of the owners or proving pathetic when they find themselves alone, emptied by their occupants (R. Bradbury, *There Will Come Soft Rains*, 1950). Thus, the four walls surrounding us no longer define our safe space, but rather the cage from which we want to escape.

Keywords • Home; Distopia; Sciencefiction; Bradbury; Ballard

Essere (non) a casa. L'abitare distopico della fantascienza

Viola Ferrari

I. Casa come rifugio

Prima dei nuraghi, delle palafitte, delle capanne le case degli esseri umani furono gli alberi cavi, le caverne, le grotte. Luoghi che permettessero di trovare riparo dalle piogge e dagli animali feroci. Luoghi chiusi in cui rifugiarsi, in cui sentirsi con le spalle al muro e non in balia costante della e nella natura. Fin dai primordi l'uomo ha cercato un posto sicuro in cui ritirarsi per sfuggire ai pericoli e alle possibili insidie dello sconfinato mondo là fuori.

L'aspetto della casa è cambiato nel corso del tempo, grazie alle tecniche via via apprese dall'uomo. Pian piano, dalle rudimentali quattro mura in cui dormire, tenere al sicuro i propri averi, cucinare un pasto caldo è diventata lo specchio dei nostri bisogni, dei nostri desideri, abbiamo cominciato ad arredarla, abbellirla, dotarla di tutto ciò che potesse farci sentire a nostro agio, felici, sicuri. Dal colore delle pareti, al quadro che vediamo appena apriamo gli occhi al mattino, all'avanguardistico sistema di sicurezza che ci avvisa appena un pettirosso si posa sulla grondaia. Quel luogo in cui dopo una giornata difficile al lavoro non vediamo l'ora di tornare, di chiudere la porta e lasciarci il resto del mondo alle spalle, ormai al sicuro tra le spesse mura.

Non solo luogo fisico, costruito e abitato, ma anche insieme di sentimenti, emozioni legati ad esso: che sia la terra natia o un altro posto che è stato fondamentale per noi o persino una persona, il significato principale rimanda a quella sensazione di appartenenza, di sicurezza, di ritorno a noi stessi che è in grado di infonderci. Un utilizzo quindi anche metaforico, come nel caso di Renos K. Papadopoulos che evidenzia, trattando la delicata situazione dei rifugiati, il loro essere accomunati oltre che dal trauma che li ha spinti all'allontanamento, proprio dall'abbandono doloroso della propria casa, dalla rottura di quella continuità e solidità della soggettività (Papadopoulos, 2006). La casa, il focolare svolge un'azione simbolica sulla e nella vita psichica degli individui, sia perché rimanda all'idea di integrità della vita interiore, sia perché mantiene in equilibrio tre campi essenziali per l'esistenza dell'individuo: quello psichico-individuale, quello interpersonale-familiare e quello sociopolitico.

Svolge un ruolo nelle nostre vite personali e sociali così importante e predominante che diverse discipline nel corso della storia si sono interrogate sulla sua essenza e sulle azioni ad essa legate – abitare, costruire, essere a casa. “Esser uomo significa: essere sulla terra come mortale; e cioè: abitare” (Heidegger, 1991, p. 97). In *Costruire Abitare Pensare* Heidegger evidenzia – più concretamente che in *Essere e Tempo*, in cui descrive il *Dasein* come “essere-nel-mondo” – il rapporto causa-effetto esistente tra abitare e costruire, ovvero che noi non abitiamo perché abbiamo costruito, ma al contrario costruiamo e abbiamo costruito perché in prima istanza abitiamo, “siamo *in quanto* siamo *gli abitanti*”:

L'abitare ci appare in tutta la sua ampiezza quando pensiamo che nell'abitare risiede l'essere dell'uomo, inteso come il soggiornare dei mortali sulla terra. (*Ivi* pp. 98-99)

Andando più a fondo, Heidegger indica come essenza dell'abitare, risalendo alla parola gotica *wuvian*, il "rimanere nella protezione entro ciò che ci è parente" e l'aver "cura di ogni cosa nella sua essenza" (*Ivi* p. 99). Essere-nel-mondo significa preservare la Quadratura, significa "salvare la terra", "accogliere il cielo", "attendere i divini", "condurre i mortali". Significa stare *con* e *presso* le cose. Come si legge in Genesi 2,15: "Il Signore Dio prese l'uomo e lo pose nel giardino di Eden, perché lo coltivasse e custodisse". I mortali abitano in quanto salvano la terra, dove salvare significa non solo strappare da un pericolo, ma "liberare qualcosa per la sua essenza propria" (*Ivi* p. 100). Liberare qualcosa per essere altrettanto liberi, per muoversi dove non si deve né governare né essere governati (Arendt, 2011), ma custodire e essere custoditi. Proteggere e essere protetti.

Di abitare come attività attraverso cui l'essere umano realizza la propria essenza si occupano anche Bollnow e Levinas. Otto Friedrich Bollnow (1903-1991) problematizza lo spazio vissuto in risposta ad un focalizzarsi della filosofia "with the problem of the temporal structure of human existence", mentre "the problem of spatial constitution of human life, or of concretely lived-space has been dealt with surprisingly little" (Bollnow, 1961, p. 31). In particolare, Bollnow insiste sul contrasto tra *inner* e *outer space* che la costruzione della casa implica: costruendo la propria dimora, alzandone le mura "man carves out of universal space a special and to some extent private space and thus separates *inner space* from an *outer space*" (*Ivi* p. 33). L'uomo, *a fugitive on earth* come lo chiama Bollnow, si radica in uno spazio preciso e pone i limiti, i confini di questo nelle mura della casa. Senza questo *inner space*, senza questi limiti simmeliani che permettono di costruirci (come) uno spazio coerente, coeso saremmo perenni animali in fuga, cacciatori e prede, sempre in allerta per salvaguardare la nostra esistenza. Anche il pensiero di Emmanuel Levinas (1906-1995) gioca sulla frontiera tra mondo esterno e mondo interno, arrivando a rigettare le considerazioni cartesiane e insistendo sul fatto che la nostra coscienza è già incarnata nel mondo: l'abitare modella il mondo. L'abitare si definisce come "a recollection, a coming to oneself, a retreat home with oneself as in a land of refuge, which answers to a hospitality, an expectancy, a human welcome" (Levinas, 1971, p. 156).

L'abitante e l'abitare sono connessi, la casa si caratterizza come un complesso sistema di relazioni che ci permette di orientarci nello spazio, nel tempo, nella società: non solo rispecchia la nostra identità, ma la nostra identità deriva dal posto che abitiamo. La casa viene vissuta come un corpo simbolico e "as the body boundary defines the distinction between self and other, so the metaphoric body defines the boundary between home and away-from-home" (Dovey, 1985, p. 41). A prescindere dall'importanza che le varie discipline le conferiscono e il punto di vista con cui si accostano ad essa nel corso dei secoli, la casa rimane il luogo in cui l'uomo può manifestare e trasfigurare al meglio la propria individualità e proprio per questo "ciascuno di noi si costruirà la casa che corrisponde al proprio animo".¹ Ognuno di noi si costruirà il guscio in cui rintanarsi,

La forma originaria di ogni abitare è il vivere non in una casa, ma in un guscio. Questo reca l'impronta di chi vi abita. (Benjamin, 2000, p. 234)

2. Casa come predatrice

¹ Van de Velde H. (1903), *Renaissance im modernen Kunstgewerbe* in Benjamin W. (2000), *I «passages» di Parigi*, a cura di Ganni E., Torino, Einaudi, p. 616.

Casa come estensione e custodia della propria identità. Casa come luogo sicuro, come universo, guscio, nido.² Cosa succede quando questa sicurezza si affievolisce? Cosa succede quando uno o più macrofenomeni ne scuotono le fondamenta? Cosa succede quando il familiare e l'esterno si incontrano? “La conseguenza è la proliferazione di «cose strane»” (Didino, 2020, p. 18). La modernità ha man mano corroso le barriere tra privato e pubblico, tra locale e globale riscrivendo conseguentemente l'idea di *focolare domestico*, traslandola da luogo che attiva una sensazione di sicurezza, di calore, di ritorno a sé stessi a territorio *unheimlich*, *unhomely*, *uncanny*, *weird*. *Essere senza casa* (2020) parte dalla considerazione di Didino che i nostri tempi sono caratterizzati da una minaccia concreta rivolta alla casa, in particolar modo dalla tecnologia e da eventi climatici catastrofici,

Siamo costantemente osservati dallo sguardo alieno di un Altro animale, vegetale o tecnologico, che ci ricorda la nostra assoluta irrilevanza nell'ordine del cosmo. (Didino, 2020, p. 16)

Lo *stranamente familiare*, il perturbante che ci fa sentire non-a-casa, quando invece ci siamo non è tipico (solo) dei nostri tempi, ma si è già sperimentato, basti pensare alle case infestate, stregate tra la seconda metà del Settecento e tutto l'Ottocento: *The Castle of Otranto* di Horace Walpole, *Mysteries of Udolpho* di Ann Radcliffe, *The Fall of The House of Usher* di Edgar Allan Poe, *The Haunted and the Haunters* di Edward Bulwer-Lytton, *The Turn of the Screw* di Henry James e tanti altri. La *haunted house* è un leitmotiv della letteratura fantasy, dalle *fairy tales* alle *horror stories* e *gothic novels*, di quei generi che si interessano all'*uncanny*:

The house provided an especially favored locus for uncanny disturbances: its apparent domesticity, its residue of family history and nostalgia, its role as the last and most intimate shelter of private comfort sharpened by contrast the terror of invasion by alien spirits. (Vidler, 1987, p. 7)

L'architettura è uno dei protagonisti del romanzo gotico, in particolare le rovine di edifici che evocano la tipica atmosfera di terrore-sublime e una serie di emozioni che rimandano all'inevitabile decadimento delle creazioni umane – e degli umani. Da luoghi sicuri, costruiti per trovare rifugio dal mondo predatore esterno, a universi da incubo, i cui veri abitanti sono fantasmi che cacciano, terrorizzano, mettono a repentaglio l'esistenza dei viventi. Vidler utilizza l'espressione *uncanny* per descrivere queste interferenze, termine coniato da Ernst Jentsch in occasione del suo *Zur Psychologie des Unheimlichen* (1906) per descrivere l'effetto provocato dalla bambola Olympia in *Der Sandmann* (Hoffmann, 1807). Mentre *unheimlich* e *unhomely* rimandano direttamente al significato di casa, *uncanny* coinvolge – sia per la sua etimologia che sottolinea i concetti di conoscenza, percezione, *be able to* che per gli usi che ne faranno più tardi Kristeva, Rahimi e Mori – l'oggettività, il rapporto tra soggetto e oggetto. Oltre a quelli generati dallo slancio nostalgico verso un passato lontano e di cui si sente la mancanza, altri fantasmi cominceranno a insinuarsi, trapassare le mura delle case. Dall'epoca vittoriana una nuova entità *weird* aleggia sulle città, entità legata alle nuove magie della tecnologia, in particolare dell'elettricità che muove ciò che immobile, che sembra restituire vita ai morti e che mette in comunicazione persone e mondi distanti tra loro. Spettri che provengono dall'esterno, un esterno che entra prepotentemente all'interno e che non smetterà di farlo. Evoluti nel tempo, questi altri

² Cfr. Bachelard G., *La poetica dello spazio*.

tecnologici non solo infestano ancora oggi le nostre case, ma siamo noi stessi a sceglierli, affidarci a loro e portarli nel nostro mondo privato.

Lo strano è sempre stato un effetto collaterale della tecnica, non perché questa sia pericolosa o demoniaca in sé, ma a causa della sua essenza che conduce l'essere umano "sulla via di quel disvelamento mediante il quale il reale, in modo più o meno percettibile, diviene dovunque «fondo»" (Heidegger, 1991, p. 18). Disvelamento che porta pericolo, a prescindere da come si dispiega, perché porta con sé sempre la possibilità che l'uomo si "sbagli a proposito del disvelato e lo interpreti erroneamente" (*Ivi* p. 20). Di conseguenza, dato che l'essenza della tecnica è il destino del disvelamento essa è pericolosa. La minaccia non sono (solo) gli effetti mortali che questa potrebbe avere, ma l'"im-posizione", che ostacola o nega il ritorno dell'essere umano a sé stesso e a un "disvelamento più originario e di esperire così l'appello di una verità più principale" (*Ivi* p. 21), rischio che perdura fintanto che si pensa alla tecnica come mero strumento e restiamo affascinati dai suoi risultati e fermamente decisi a dominarla.

Madre della tecnica, la scienza si caratterizza come teoria del reale, ma non veicola alcunché di ovvio e sicuro, la sua essenza si afferma nel momento in cui la realtà, intesa come la presenza compiuta che si produce, si offre nell'oggettività del reale. Figlia prediletta della ragione, la scienza collabora nel rendere strano ciò che è familiare: all'imperare della ragione, si accompagna il ritorno del rimosso inconscio e ingovernabile che sconvolge la nostra quotidianità e che ci ricorda che dietro alla magia, al fascino delle macchine, vi sono un vuoto e forze che in realtà non controlliamo, in grado di prendere possesso di ciò che crediamo di dominare, dalla nostra casa alla nostra individualità. Presi dal nostro bisogno di soddisfare il nostro Ego, dall'illusione di sentirci soggetti che decidono come disporre di oggetti ci circondiamo di tecnologie che rendono tutto più semplice, accessibile, immediato. Senza accontentarci, senza neanche goderci ciò che abbiamo appena realizzato, ci spingiamo sempre più in là, al grido di "si può fare". Diventati nostri prolungamenti, depositari dei nostri desideri, sogni e paure questi altri tecnologici sono entrati a far parte della nostra quotidianità, li abbiamo portati nelle nostre case, nell'*interieur*. Di più, stiamo piegando la casa stessa alle logiche tecnologiche: dalla casa di mattoni alla casa domotica, che finalmente può rispondere a voce alle nostre inquietudini. Jentsch indicava come condizione favorevole al manifestarsi del sentimento del perturbante proprio l'incertezza del trovarsi di fronte a qualcosa di vivente o meno. Del trovarsi di fronte a qualcosa che dovrebbe essere privo di vita, ma che manda in crisi il nostro sistema di significazione, *comportandosi* (come avente una coscienza).

3. Vivere nella fantascienza

Fintanto che gli spettri che infestano le case sono fantasmi, spiritelli, creature soprannaturali e del terrore il genere che meglio si presta ad accogliere queste narrazioni è la letteratura dell'orrore, ma quando questi si cominciano a delineare come oggetti tecnologici, quando la magia lascia il posto alla scienza la scelta ricade sulla fantascienza e la sua particolare estetica, che permette di ancorarsi alla realtà e, al tempo stesso, di aprirsi alla possibilità, alla fantasia. Immaginare la città e la casa del futuro o di un mondo possibile significa immaginare il (nostro) futuro, chi ci abita, come si abita.

Il prototipo iniziale di città è figlio di una visione positiva, ottimistica in cui non esistono guerre e le disuguaglianze sono state eliminate, in cui le città sono difese da cupole protettive, gli abitanti si spostano grazie a mezzi volanti, le case cominciano a dotarsi dei marchingegni più all'avanguardia. Già con *Metropolis* (Lang, 1927) la città comincia a dividersi tra i bassifondi, occupati dalla classe lavoratrice sfruttata e i piani più alti dei

grattacieli, da cui i ricchi borghesi impartiscono gli ordini. Prototipo di città che influenzerà l'immaginario fantascientifico e che si ritrova in film successivi come *Blade Runner*, *Brazil*, *RoboCop*.

Gli anni Cinquanta videro il prospettarsi di ecumenopoli³ come Trantor, capitale dell'Impero Galattico nelle serie *Foundation*, *Galactic Empire* e *Robot* di Asimov oppure Coruscant della saga *Star Wars*. Dagli anni Sessanta fino agli anni Novanta si alternano versioni aggiornate delle città e delle case dei primordi della fantascienza a esperimenti, soprattutto cyberpunk, di spazi che risentono della percezione soggettiva, condivisa o individuale. Verso la fine degli anni Novanta si è imposta sulla scena una città più minimalista, asettica, in cui regna il bianco, le tinte unite e l'ordine. Tutto il caos della vita e dell'urbanizzazione non esplose tra le strade della città, ma sui social network, sugli schermi privati, nelle case. Case dotate delle tecnologie più all'avanguardia, che permettono di accendere e spegnere le luci schioccando le dita. Vi siete dimenticati il forno acceso? Nessun problema, potete spegnerlo dal telefono, mentre siete nel vostro ufficio dall'altra parte della città. Far partire la lavastoviglie o il riscaldamento, alzare le tapparelle, dare da mangiare al vostro animale domestico... di qualsiasi cosa abbiate bisogno, basta chiedere alla vostra *home sweet home*, ormai dotata anche di una voce.

Un nostro prolungamento, un nostro doppio, la massima essenza del perturbante. Esibizione della nostra personalità, delle nostre aspettative, dello scontro tra la nostra psiche e la costruzione e narrazione che facciamo di noi stessi. Tra il nostro vero Sé e quello che vorremmo essere. Quando la massima espressione della tecnologia conquista lo spazio più privato della nostra quotidianità, la nostra vita interiore, quella casa che ci circonda e quella che siamo, cosa succede? La fantascienza ha già dato delle possibili risposte anni fa, come spesso accade ha già anticipato questi timori e, come spesso accade, abbiamo relegato le sue ipotesi a pure fantasticherie, possibili solo tra le pagine dei romanzi.

3.1 Ray Bradbury

La mia controproposta: spegnete tutto. Girate per casa e staccate le spine della tv, della radio, del fax, del computer che trasmette le e-mail e Internet che ci ha messo radici. Andate a sedervi nella veranda con un bicchiere di vodka al limone, un taccuino e una matita, e pensate sul serio. (Bradbury, 2008, 191)

In *I Sing the Body Electric* (1969) si esprime al meglio quella dicotomia che ha caratterizzato l'intera opera e il pensiero di Ray Bradbury (1920-2012): le macchine in sé sono amorali. Non sono cattive, non sono buone, ma possono essere malvage, possono essere responsabili di deumanizzazione, dipende sempre da come vengono costruite e da come vengono utilizzate. Nei suoi romanzi e nei suoi racconti ci mostra entrambe le possibilità, dalla tecnologia che controlla le nostre vite e ci fa perdere i contatti con ciò che ci rende umani e quella che può portarci lontano, verso la libertà. Una delle *cautionary tale* è *The Veldt*, inizialmente pubblicato con il titolo *The World the Children Made* nel 1950 sulla rivista "The Saturday Evening Post", ripubblicato l'anno seguente nell'antologia *The Illustrated Man*.

George e Lydia Hadley, insieme ai loro due figli Peter e Wendy, vivono nella loro HappyLife Home, una casa progettata per rendere felici i suoi abitanti facendo tutto al posto loro, una casa che "clothed and fed and rocked them to sleep and played and sang and was

³ Termine che nasce in campo urbanistico, viene normalmente usato nella fantascienza per città che coprono l'intera superficie di un pianeta.

good to them” (Bradbury, 2001, p. 7). Una casa che è costata loro un occhio della testa, soprattutto per via della nursery, una stanza originariamente pensata per permettere agli psicologi di studiare gli schemi, le immagini lasciate dalle menti dei bambini e poterli aiutare al meglio. Un miracolo di efficienza, partorita da un ammirabile genio tecnologico, una stanza quadrata le cui pareti erano formati da schermi, in grado di catturare “the telepathic emanations of the children’s minds and created life to fill their every desire” (*Ivi* p. 12). Entrare nella nursery significava entrare in un mondo fatato, irreali, costellato da voci angeliche che cantavano, scoppiettanti fuochi di artificio, Pegaso che si librava alto nel cielo, Aladdin e Alice che si alternavano, ma un giorno, al loro posto, compare la proiezione di una savana africana. Una savana africana un po’ troppo reale, dal sole, agli odori, alla qualità delle immagini. Ai leoni. Tanto che George si chiede se non possano saltare fuori dallo schermo. Tanto che, quando questi cominciano a correre verso Lydia e George la loro reazione è di uscire di fretta dalla nursery e sbarrare la porta alle loro spalle.

Quando Bradbury scrive questo racconto la televisione aveva da poco fatto il suo ingresso nelle case e la preoccupazione generale era che questa potesse sostituirsi nel rapporto genitori-figli, sostituendo i primi nella basilare funzione di socializzazione: la stanza – oltre a anticipare la realtà virtuale e le tecnologie tipicamente cyberpunk – mostra un’estremizzazione di cosa potrebbe causare un uso pervasivo della televisione. A cosa può portare delegare la tecnologia al compito di *nurse*. Quello che accade agli Hadley: sconvolta da quello che ha appena visto nella stanza, Lydia crolla a sedere su una sedia che immediatamente comincia a dondolare e a confortarla e chiede al marito di *spegnere* tutta la casa per un po’ e andare per qualche giorno in vacanza, allontanarsi da tutta quella tecnologia.

“You mean you want to fry my eggs for me?”

“Yes.” She nodded.

“And darn my socks?”

“Yes.” A frantic, watery-eyed nodding.

“And sweep the house?”

“Yes, yes – oh, yes!”

“But I thought that’s why we bought this house, so we wouldn’t have to do anything?”

“That’s just it. I feel like I don’t belong here. The house is wife and mother now and nursemaid. Can I compete with an African veldt? Can I give a bath and scrub the children as efficiently or quickly as the automatic scrub bath can? I cannot. And it isn’t just me. [...] You’re beginning to feel unnecessary too.” (*Ibid.* 11)

Hanno comprato questa casa per non fare nulla. Hanno speso una grande quantità di denaro – unico criterio, secondo Edgar Allan Poe⁴, che guida gli americani nella scelta della casa e dell’arredamento – per acquistare questa casa e, con essa, una *happy life*, per loro e per i loro figli. Una vita felice, serena, perché la casa avrebbe pensato a tutto, ma a un costo ben più alto di quello pagato in denaro: essere sostituiti nell’affetto, veder venire meno il naturale legame tra genitori e figli. Wendy e Peter non ascoltano, non rispettano l’autorità dei genitori, “they *live* for the nursery”: vanno e vengono a loro piacimento, si comportano come se fossero loro i genitori, sono viziati, come lo sono anche Lydia e George. Wendy e Peter hanno rimpiazzato i genitori che proibiscono loro di fare quello che vogliono con una casa e una stanza che invece asseconda ciò che vogliono davvero fare: niente, oltre che guardare, ascoltare, odorare. Hanno perso quella voglia di scoprire, di fare, quella creatività che contraddistingue i bambini. L’elogio della passività – anche questo tema che ricorre

⁴ Cfr. *La filosofia dell’arredamento*.

nelle storie di Bradbury⁵. Wendy e Peter sono bambini perduti, caduti mentre i loro genitori non facevano attenzione e portati in salvo nella Nursery che c'è.

La nursery è diventata una stanza arida, in cui aleggia la morte e la distruzione e desta la preoccupazione dello psicologo McClean (*pulizia*) che mette in guardia George,

This room is their mother and father, far more important in their lives than their real parents. And now you come along and want to shut it off. No wonder there's hatred here. You can feel it coming out of the sky. Feel the sun. George, you'll have to change your life. Like too many others, you've built it around creature comforts. Why, you'd starve tomorrow if something went wrong in your kitchen. You wouldn't know how to tap an egg. Nevertheless, turn everything off. Start new. (*Ibid.* 21)

George comincia a girare per la casa, “turning off the voice clocks, the stoves, the heaters, the shoe shiners, the shoe lacers, the body scrubbers and swabbers and massagers” (*Ivi* p. 22), la casa pullula di corpi morti, un cimitero meccanico. Un cimitero silenzioso, non fosse per le urla e i pianti dei bambini, che pregano la casa di fermare il padre assassino.

E la casa, fino all'ultimo, continua a viziare i suoi bambini, esaudendo i loro desideri.

Il 4 Agosto 2026 un'altra casa si sveglia e annuncia ai membri della famiglia che è ora di alzarsi. In cucina i vari elettrodomestici cominciano a preparare e servire la colazione, ma nessuno si siede a tavola. Alle 8.00 la voce ricorda che è ora di uscire per andare a scuola e al lavoro, ma nessuno varca la soglia. Alle 9.15 piccoli topi in metallo escono dalle loro tane e iniziano a pulire. Alle 17 la vasca da bagno si riempie di acqua calda, poi è ora di preparare la cena, di scaldare i letti, di accendere un sigaro nello studio e leggere una poesia per Mrs McClellan, scelta dalla casa stessa, perché la padrona di casa non esprime nessuna preferenza. Nessuno mangia i pasti, nessuno si fa il bagno, nessuno fuma il sigaro. L'unico essere vivente è il cane, un tempo “huge and fleshy”, ma ora “gone to bone and covered with sores” (Bradbury, 1997, p. 250), del resto della famiglia rimangono solo delle ombre, silhouettes sulle mura esterne: un uomo che usa un tagliaerba, una donna che raccoglie i fiori, un bambino con le braccia in aria dopo aver lanciato un pallone che una bambina davanti a lui aspetta di prendere al volo. L'intera città è silenziosa e vuota, gli esseri umani sono stati annientati da una bomba nucleare, ma la casa è rimasta in piedi e ha continuato a lavorare, a prendersi cura di persone che non esistono più. In *There Will Come Soft Rains* (1950) Bradbury tematizza il disastro nucleare, facendo perno sulle immagini atroci di Hiroshima e Nagasaki ancora vivide nella mente dei lettori

La casa è colma di qualsivoglia orpello tecnologico, risultati di quello stesso progresso scientifico che ha portato alla bomba atomica. Come sottolineava la Nonna di *I Sing the Body Electric* la tecnologia non è malvagia o buona, dipende sempre che uso se ne fa: da una parte si costruisce una casa che pensa a tutto, il cui unico scopo è proteggere e accontentare i suoi padroni, fino agli esiti estremi di una “mechanical paranoia” (*Ibid.*), dall'altra un'arma di distruzione di massa. Tecnologia in grado di annientare tutto e tutti e allo stesso tempo incapace di proteggere gli abitanti della casa. Scomparsi tutti, questa continua la vita di tutti i giorni, non accorgendosi del vuoto che ora la abita. O meglio, del vuoto umano: come in *The Veldt* l'essere umano è stato rimpiazzato dal suo doppio tecnologico. Non sono più i genitori a chiamare i figli per andare a scuola, a giocare con loro, a pulire, tutto è delegato alla casa, la cui struttura è descritta come fosse un corpo umano – “attic brain”, “oak bone”, “nerves”, “skeleton”.

⁵ *The Pedestrian* (1951), *Fahrenheit 451* (1953).

Nonostante la sua preoccupazione iniziale si fosse ben presto trasformata in ansia di auto-protezione, fino a vera e propria paranoia, non può far nulla contro una forza evidentemente più grande di lei: la Natura. “At ten o’clock the house began to die” (*Ibid.* 253): un semplice soffio di vento dà inizio a una reazione a catena e la casa inizia a bruciare. L’ultimo esempio vivente dell’ingegno scientifico dell’uomo non può far nulla contro il fuoco. La potenza – e l’indifferenza – della Natura viene preannunciata subito prima dello scoppio dell’incendio, quando la casa recita la poesia preferita di Mrs McClellan, *There Will Come Soft Rains* di Sara Teasdale⁶, scritta durante la Prima guerra mondiale, la Prima guerra industriale mondiale. In particolare, viene preannunciato che sarà il fuoco l’assassino su commissione, quando viene nominato l’inceneritore che con un umano “sighing vent” raccoglie tutta la polvere, le cartacce, i resti della vita che i topolini aspirano. Inceneritore che distrugge bruciando e che è nascosto alla vista, seduto in un angolo buio come un “evil Baal”, falso dio, demone del tuono, della tempesta, della pioggia. Il demone Baal è la tecnologia, il falso idolo a cui ci pieghiamo a nostro rischio e pericolo.

3.2 James Ballard

There are computers that compose poetry, sand-yachts and sound-emitting sculptures, which seemed to be fantasies in the 1950s but have long since come to pass. I trust that my other inventions, like the houses sensitive to their owners' moods, and the sculptures who carve the clouds, will soon follow. One day in the near future, perhaps, in Arizona or the south of France, I will wake up and realize that the world I longed for all those decades ago has taken concrete shape around me. (Ballard, 1992)

Vermillion Sands è un “overlit desert resort”, un sobborgo esotico partorito dalla mente di James Ballard che, a differenza di altri autori di fantascienza, non intende scrivere una *cautionary tale*: Vermillion Sands è un posto in cui sarebbe felice di vivere, tanto che “I wait optimistically for it to take concrete shape around me” (Ballard, 2001, p. 7). In questo sobborgo urbano tutte le case sono psicotrope, come quella protagonista di *The Thousand Dreams of Stellavista* (1962): case progettate per registrare e riflettere lo stato psicologico degli abitanti.

Howard e Fay sono alla ricerca di una casa in questa sorta di colonia, “the one-time playground of movie stars, delinquent heiress and eccentric cosmopolites, perché posto ideale per andare alla ricerca di potenziali clienti, essendo Howard un avvocato. Inoltre, vivere in una *psychotropic house* avrebbe aiutato a stabilizzare il loro rapporto: il ricordo delle risate di famiglie felici, l’armonia di un matrimonio riuscito, i riflessi di “a prosperous bank president and his devote spouse” (*Ivi* p. 190) avrebbero risanato gli screzi che cominciavano a incrinare la loro relazione. Visitano diverse case, una composta da sei grandi sfere di alluminio sospese nel cielo, una a forma di ziggurat, un’altra ancora ricordava un *submarine pen*. La casa che alla fine comprano è senza alcun dubbio appartenuta a una donna,

⁶ *There will come soft rains and the smell of the ground,/And swallows circling with their shimmering sound;/And frogs in the pools singing at night,/And wild plum trees in tremulous white,/Robins will wear their feathery fire/Whistling their whims on a low fence-wire;/And not one will know of the war, not one/Will care at last when it is done./Not one would mind, neither bird nor tree/If mankind perished utterly;/And Spring herself, when she woke at dawn,/Would scarcely know that we were gone.*

Shaped like an enormous orchid, it was set back on a low concrete dais in the centre of a blue gravel court. The white plastex wings, which carried the lounge on one side and the master bedroom on the other, spanned out across the magnolias on the far side of the drive. Between the two wings, on the first floor, was an open terrace around a heart-shaped swimming-pool. The terrace ran back to the central bulb, a three-storey segment containing the chauffeur's apartment and a vast two-decker kitchen. (*Ibid.*)

Una casa in ottimo stile Art Nouveau, che convince esteticamente i coniugi Talbolt, ma quando l'agente immobiliare "switched the house on" Howard avverte qualcosa di strano: una personalità "powerful and oblique", che tenta di adattarsi ai visitatori, dando la sensazione che qualcosa di strano fosse accaduto lì dentro, come se stesse contenendo una possibile esplosione di passione,

The responses were undefined, but somehow eerie and unsettling [...] Inclining my head, I seemed to hear other echoes, delicate and feminine, a graceful swirl of movement reflected in a brief, fluid sweep in one corner, the decorous unfolding of an archway or recess. Then, abruptly, the mood would invert, and the hollow eeriness return. Fay touched my arm. 'Howard, it's strange.' (*Ibid.* 191)

La casa era appartenuta a Gloria Tremayne, una famosa attrice che Howard aveva aiutato a difendere nel processo per l'assassinio del marito, Miles Vanden Starr. Howard non può lasciarsi sfuggire l'occasione di vivere tra le eco della personalità di cui si era infatuato anni prima, ma questa decisione ha risvolti negativi: comincia a ignorare Fay, per andare a caccia di Gloria. Ne diventa ossessionato, tanto che Fay cerca di distruggere, cancellare la memoria che conteneva le tracce della donna, per cercare di salvare il suo matrimonio, per non dover condividere il marito con "a homicidal neurotic who died five years ago" (*Ivi* p. 197). I vari litigi che seguono portano all'emergere di un'altra personalità, piena di rabbia, risentimento: una eco maschile, quella di Vanden Starr, che aveva costruito quella casa per la moglie e in cui era morto. Aspetto fondamentale delle case psicotrope è la risonanza, in particolare quando le personalità sono su una frequenza simile si rinforzano vicendevolmente:

All too soon I began to assume the character of Vanden Starr, and my increased exasperation with Fay merely drew from the house a harder front of antagonism. Later I knew that I was, in fact, treating Fay in exactly the way that Vanden Starr had treated Gloria Tremayne, recapitulating the steps of their tragedy with consequences that were equally disastrous. (*Ibid.* 198-199)

Le senso-celle risucchiano la rabbia, la frustrazione da Howard, assorbono tutte le emozioni. La scarica di questo accumulo di irritazione si sfoga contro Fay: la casa cerca di uccidere la donna, facendole cadere il soffitto addosso.

L'apice si raggiunge quando Fay fa istanza di divorzio. Howard arrabbiato e ubriaco si addormenta, ma si sveglia poco dopo, perché la casa ha iniziato a reagire,

The entire house started to shake and writhe [...] the bedroom contracted and expanded like the chamber of a dying heart, the ceiling rising and falling. [...] The air pressure mounted. [...] Trapped in the room, I was suffocating as it duplicated the expiring breaths of Vanden Starr after he had been shot. [...] The whole house seemed to have been ruptured. Walls were buckled. Floors furling at their edges. Water was pouring out of the pool as the unit tipped forwards on the weakened foundations. The glass slabs of the staircase had been shattered, the razor-like teeth jutting from the wall. (*Ibid.* 204-205)

Howard si salva, l'unica consolazione è che Fay se ne sia andata appena in tempo, prima che Gloria potesse spingerla a seguire le sue orme e a ucciderlo. La casa viene spenta, ma Howard non si trasferisce e non cancella Gloria dalla memoria. Un giorno, prima o poi, potrà di nuovo accenderla. Potrà di nuovo sentirla.

Un'altra casa viva, un'altra casa umanizzata, un'altra casa che cerca di uccidere. La versione tecnologica delle case infestate vittoriane o del più tardo *Monster House*⁷, Gloria Tremayne e Miles Vanden Star diventano presenze eerie che annullano il senso di sicurezza. Di più, la (non)presenza Vanden Star irrompe e spazza via le familiari vibrazioni di Gloria. Questa casa psicotropa e la sua descrizione nel momento del tentato omicidio ricorda la *adjustable house* in *Gather, Darkness!* di Fritz Leiber (1950) – “Fu come se un vulcano fosse entrato in azione. La casa stregata s'illuminò, fiammeggiando, si contorse, emise nubi di vapore” (Leiber, 1978, p. 114) – e quella di Cancroregina – “E costei che non vuole abbandonare la sua preda. Essa mi avvelena, mi soffoca coi gas del suo intestino o, più classicamente, coi vapori dei suoi ipocondri” (Landolfi, 1993, p. 77).

4 Conclusioni

Non stupisce che una casa del genere esca dalla penna del padre dell'*inner space*: sul numero di maggio del 1962 della rivista britannica “New Worlds” appare un articolo di Ballard dal titolo *Which Way To Inner Space?* che diventa ben presto il manifesto programmatico dell'avanguardia letteraria New Wave. Ballard criticava, assieme ad altri suoi conazionali e grandi nomi della fantascienza come Moorcock, Aldiss, Spinrad, il blocco che la fantascienza stava subendo, il suo essere entrata in un loop di vecchi argomenti e modi di scrivere. Si doveva riorientare la fantascienza, facendola diventare una sorta di mito contemporaneo, farle affrontare i problemi, le rivoluzioni, i sogni contemporanei. La *space opera* non poteva più essere il solo bacino di idee e non ci si poteva più affidare a grandi nomi, ad autori del calibro di Ray Bradbury, in grado di trasformare il trito e ritrito pianeta rosso in un mondo complesso, privato: si doveva voltare le spalle ai viaggi interstellari, agli omini verdi, al repertorio di idee di H.G. Wells e spiccare il volo verso un altro universo, molto meno conosciuto, molto più insidioso, quello della psiche umana. Il vero mondo perturbante. Portare tutte le sue pieghe, tutte le sue oscurità alla luce. Una fantascienza obliqua, archeopsichica, meta-biologica, una cupa e schizofrenica fantasia della scienza. Come scriveva Bradbury nell'introduzione a *Science Fact/Fiction* (Farrell *et al.*, 1974) la fantascienza è eccezionale nell'immaginare i prodotti della scienza prima che questa li metta sul mercato, ma il suo compito primo è provare a prevedere come l'essere umano reagirà a queste novità, come le userà, come crescerà con loro e come verrà distrutto da loro. Scendere nei meandri del rapporto di contiguità tra la tecnica e l'umano, tra l'umanizzazione della prima e la tecnologizzazione del secondo, tra la Singolarità e l'esistenza singolare. Non raccontare solo la forza dell'uomo, colonizzatore e gladiatore spaziale, e del suo peccato di *hybris*, ma anche quel disagio radicale per la propria condizione umana, con cui si comincia a fare i conti quando il mondo si rivela per essere imperfetto, casuale. Quando si comincia a fare i conti con l'asincronizzazione tra noi e le macchine, più complete, lineari, efficaci di quanto noi saremo mai.

Chi *sono* io mai – domanda il Prometeo del giorno d'oggi, il nano di corte del proprio parco macchina, - chi sono *io* mai? (Anders, 2007, p. 17)

⁷ Kenan G. (2006), *Monster House*, USA, 90'.

Venire a patti con il nostro inconscio e con la tecnologia attorno a noi che pian piano lo assorbe, umanizzandosi, e lo sfrutta contro di noi. Viviamo sempre più immersi in una *uncanny valley*, in cui “we experience a eerie sensation” (Mori, 2012, p. 99) che come un fantasma vittoriano ha trapassato le mura delle nostre case a bordo dei feticci tecnologici di cui ci siamo circondati per soddisfare qualche desiderio, per facilitarci la vita, per decorare nel miglior modo possibile il nostro guscio, così che il nostro Ego possa sentirsi al sicuro. Il divenire-apparato delle nostre case ha permesso a queste di diventare *novum* narrativo della fantascienza, che ha accolto e portato alle estreme conseguenze l’effetto della presenza e dell’interazione di *estrangement and cognition* (Suvin, 1979), facendo esplodere la sensazione *unheimlich*, dell’essere non-a-casa appena ci si chiude la porta alle spalle. Nell’Ottocento fu compito del soprannaturale e del terrore tenere in scacco l’inquilino di queste case mostruose, ma dal Novecento il weberiano disincanto del mondo ha comportato il ripudio del ricorso a spiegazioni animistiche, magiche, a favore di risposte razionali: i fantasmi cominciarono a scomparire, a smettere di infestare le case, che diventavano luoghi per la narrazione di saghe familiari, di decadenze, di storie di formazione. Il regno dell’invisibile però non è mai scomparso del tutto e pian piano si è infiltrato di nuovo, ha animato i nuovi oggetti, i nuovi prodotti, ha dato loro una personalità, il dono delle lingue, li ha trasformati in piccole persone che parlano.⁸

Essere in grado di costruire un posto che possa corrispondere all’immagine che abbiamo di noi crea un sentimento di essere a casa: la casa è un atto di territorializzazione, un continuo processo di *spacing*. Lo spazio si riempie di componenti, apparati che hanno qualità, che evocano emozioni, che ci ancorano al mondo, ma che, come mostrano Bradbury e Ballard, ci aprono anche alla deterritorializzazione, nel momento in cui questi apparati prendono vita, in cui la casa si anima e il suo compito di protezione si trasforma in una paranoide ansia di autoprotezione.

Bibliografia

- Anders G. (2007), *L'uomo è antiquato*, voll.I-II, Torino, Bollati Boringhieri.
- Arendt H. (2011), *Vita activa*, Milano, Bompiani.
- Bachelard G. (2006), *La poetica dello spazio*, Bari, Edizioni Dedalo.
- Ballard J. (1962), *Which Way To Inner Space*, New Worlds, In Id. (1999), *Fine millennio: istruzioni per l'uso 1962-1995*, Milano, Baldini Castoldi Dalai Editore.
- (1992), *Sculptors Who Carve The Clouds*, “The Independent”, 24 ottobre, https://www.jgballard.ca/non_fiction/jgb_remembers_vermillion_sands1992.html.
- (2001), *Vermillion Sands*, Londra, Vintage.
- Benjamin W. (2000), *Opere complete. IX I «passages» di Parigi*, Torino, Einaudi.
- Bollnow, O. (1961), *Lived-space*, Philosophy Today, 5:31-39, Chicago, DePaul University.
- Bradbury R. (1997), *The Martian Chronicles*, New York, Avon Books.
- (2001), *The Illustrated Man*, New York, Harper Perennial.

⁸ Cfr. Bruckner P. (2001) pp. 48-49, In Pecchinedda G. (2008), *Homunculus. Sociologia dell'identità e autonarrazione*, Napoli, Liguori Editore, p. 169.

- (2008), *Troppo lontani dalle stelle*, Milano, Mondadori.
- Brooks M. (1974), *Frankenstein Junior*, USA, 105'.
- Collins, J., Jervis, J. (2008), *Document: On the Psychology of the Uncanny (1906): Ernst Jentsch*, In Collins, J., Jervis, J. (eds) *Uncanny Modernity*, Palgrave Macmillan, London. https://doi.org/10.1057/9780230582828_12
- Burns S. (2012), "Better for Haunts": *Victorian Houses and the Modern Imagination*, "American Art" 26, University Chicago Press, pp. 2-25
- Dekkers W. (2011), *Dwelling, house and home: towards a home-led perspective on dementia care*, "Med Health Care and Philos" 14, 11 gennaio, pp. 291-300.
- Didino G. (2020), *Essere a casa. Sulla condizione di vivere in tempi strani*, Roma, Minimum Fax.
- Dovey K. (1985), *Home and Homelessness*, In Altman I., Wener C.M. (eds.), *Home Environments*, Utah, University of Utah, pp. 33-64.
- Farrell E.J., Gage T.E., Pfordresher J., Rodrigues R.J. (eds.) (1974), *Science Fact/Fiction*, Illinois, Scott Foresman and Company.
- Freud S. (1993), *Il perturbante*, Musatti C. L. (a cura di), Roma, Edizioni Theoria.
- Heidegger M. (1991), *Saggi e Discorsi*, Milano, Mursia.
- Kenan G. (2006), *Monster House*, USA, 90'.
- Landolfi T. (1993), *Cancroregina*, Milano, Adelphi.
- Leiber F. (1978), *L'alba delle tenebre*, Milano, Editrice Nord.
- Molinari L. (2020), *Le case che siamo*, Milano, Nottetempo.
- Mosi M. (2012), *The Uncanny Valley*, trans. MacDorman K.F., Kageki N., "IEE Robotics & Automation Magazine" 19, 6 giugno, pp. 98-100, doi: 10.1109/MRA.2012.2192811
- Papadopoulos K.R. (2006) (a cura di), *L'assistenza terapeutica ai rifugiati*, Roma, Edizioni Magi.
- Pecchedda G. (2008), *Homunculus. Sociologia dell'identità e autonarrazione*, Napoli, Liguori Editore.
- Piga Bruni E. (2022), *La macchina fragile. L'inconscio artificiale fra letteratura, cinema e televisione*, Roma, Carocci Editore.
- Simmel G. (2018), *Sociologia*, Roma, Meltemi.
- Suvin D. (1979), *Metamorphoses of Science Fiction*, Massachusetts, Yale University Press.
- Van de Velde H. (1903), *Renaissance im modernen Kunstgewerbe* in Benjamin W. (2000), *I «passages» di Parigi*, a cura di Ganni E., Torino, Einaudi.
- Vidler A. (1987), *The Architecture of the Uncanny: The Unhomely Houses of the Romantic Sublime*, "Assemblage" 3, MIT Press, luglio, pp. 6-29.