

Il viaggio nel Tempo al crocevia dei generi: percorsi angloamericani

a.calanchi@uniurb.it

Il problema è: come uscire dal labirinto
dell'istante (Ferrarotti).

Il viaggio nel Tempo è una delle poche frontiere che non sono ancora state raggiunte o superate nella realtà, e dunque come tale occupa un posto particolare nell'immaginazione letteraria. Sono stati ormai sperimentati, infatti, ogni sorta di viaggi: per terra, per mare, sottoterra, nello spazio, nel corpo, nella memoria; ma il viaggio nel Tempo rimane ancora una porta chiusa. Sebbene, non più tardi di alcuni mesi fa, uno scienziato russo avesse proclamato di aver finalmente costruito una macchina capace di far viaggiare i topi per alcuni minuti avanti o indietro nel tempo e avesse preannunciato incredibili sviluppi per l'uomo, la notizia – trasmessa addirittura alla radio in Italia – non ha avuto altro seguito.

Il viaggio nel Tempo è da un lato un viaggio estremo, impossibile; e per questo, parlando di letteratura, non pertinente all'ambito del *novel* realistico, ma a quello del *romance*. Dall'altro lato, il viaggio nel Tempo si configura come un soggetto degno d'attenzione sia per la letteratura popolare o *pulp*, soprattutto per la *science fiction*, sia per la letteratura più "alta" che fa capo all'utopia, alla distopia e al romanzo sociale. Essendo un viaggio che non si è mai "compiuto" nella realtà, come si diceva, il viaggio nel Tempo offre un terreno fertilissimo per l'immaginazione e per la rappresentazione letteraria e cinematografica, ponendo una serie di interrogativi e di suggestive ipotesi di lavoro e di discussione.

In ambiente anglosassone il primo scrittore a parlare di Macchina del Tempo non fu, come molti credono, H.G. Wells, l'autore inglese che pubblicò *The Time Machine* nel 1895, ma un americano, tale Edward Page Mitchell, che

già nel 1874 aveva scritto un racconto basato sulla possibilità di viaggiare a una velocità più elevata di quella della luce grazie alla disintegrazione e reintegrazione delle particelle di cui è fatto un corpo (“The Tachipomp”) e nel 1881 aveva descritto il primo prototipo di una Macchina del Tempo in un racconto, pubblicato anonimo su *The Sun*, che si intitolava “The Clock That Went Backward”. Questo racconto anticipava anche il tema dell’inversione temporale, un tema che avrebbe trovato fortuna non solo nella fantascienza – due casi esemplari sono “Mr F Is Mr F” di J.G. Ballard (1961) e *Clockwise Work* di Philip K. Dick (1967) – ma anche in romanzi fortemente connotati in senso ideologico, come *Time’s Arrow* di Martin Amis (1991).

Raccontando i momenti del viaggio, da un lato il *time traveller* wellsiano insiste sulle proprie sensazioni ed emozioni, parlando di “peculiar sensations”, “horrible anticipation”, “hysterical exhilaration” (Wells 1953:24-5), e appropriandosi di un linguaggio tra lo scientifico e l’enfatico, ricco di pause ed esitazioni atte a rendere la difficoltà di descrivere la sua esperienza:

I was, so to speak, attenuated – was slipping like a vapour through the interstices of intervening substances! But to come to a stop involved the jamming of myself, molecule by molecule, into whatever lay in my way: meant bringing my atoms into such intimate contact with those of the obstacle that a profound chemical reaction – possibly a far-reaching explosion – would result, and blow myself and my apparatus out of all possible dimensions – into the Unknown. (Wells 1953:26).

D’altra parte, il professore che descrive l’orologio che funziona all’incontrario nell’omonimo racconto di Mitchell è – con straordinario anticipo sui tempi – maggiormente interessato all’aspetto esistenziale dell’inversione temporale (anche in relazione alle teorie evoluzionistiche, all’epoca di recente diffusione) e alla condizione del Tempo come arbitraria e *non* assoluta:

Time is a condition, not an essential. Viewed from the Absolute, the sequence by which future follows present and present follows past is purely arbitrary. Yesterday, today, tomorrow; there is no reason in the nature of things why the order should not be tomorrow, today, yesterday [...] Past, present, and future are woven together in one inextricable mesh. Who shall say that this old clock is not right to go backward? [...] Does the descendant owe everything to the ancestor, and the ancestor nothing to the descendant? Does destiny, which may seize upon our existence, and for its own purposes bear us far into the future, never carry us back into the past?” (Mitchell 1973:79-86).

Il desiderio di viaggiare avanti e indietro nel tempo risale in realtà a molto prima dell’Ottocento, ma mentre fino all’incirca a metà di quel secolo era affi-

dato a strategie quali sogni, allucinazioni, incontri con fantasmi o con ombre provenienti dal passato, dal futuro o dall'oltretomba, lo sviluppo tecnologico, scientifico e anche sociologico di quegli anni (1852, formulazione della II legge della termodinamica, quella che introduce il concetto di entropia, da parte di Sir William Thomson; 1859, pubblicazione de *The Origin of Species* di Darwin) incoraggia una notevole produzione letteraria in questo campo. Anche la maggior parte dei *voyages extraordinaires* di Verne appartengono agli anni '60 dell'Ottocento.

Ma è soprattutto a partire dal 1880 e fino allo scoppio della prima guerra mondiale che si diffonde un senso del tempo particolare, quasi un'ossessione che non ha precedenti se non in certi racconti di Edgar Allan Poe.¹ Ne sono responsabili da un lato la fine del secolo, che secondo Briggs viene esperita come una possibile "end of history" o "*post-histoire*" (Briggs 1996:204); dall'altro, la nuova percezione del tempo causata da una serie di innovazioni radicali in campo tecnologico e culturale: 1864, il telegrafo; 1869: completamento della prima linea ferroviaria transcontinentale; 1876, il telefono; 1893, la prima proiezione cinematografica; e poi, in rapida successione, i raggi X, l'automobile, l'aereo, e l'invenzione della psicanalisi.

Se nel 1687 Newton aveva formulato una nozione di tempo assoluto, come una strada a senso unico, un tempo oggettivo che fluisce senza alcuna relazione con la realtà circostante, e già nel 1781 Kant aveva modificato tale nozione postulando una percezione soggettiva del tempo, questa posizione sarebbe stata ulteriormente approfondita grazie alla teoria dello spazio-tempo avanzata da Minkowsky fra il 1864 e il 1909 (per cui il tempo diventa una quarta dimensione); al concetto bergsonianiano di *durée* (come l'effettiva natura dell'esistere dell'uomo nel tempo); e alla formulazione del relativismo (Einstein 1905 e 1916).

Per quanto concerne più strettamente la letteratura americana, è opportuno da un lato non trascurare la spinta a riformulare secondo nuovi criteri e in nuove direzioni l'energia propulsiva della "frontiera", dichiarata ufficialmente chiusa nel 1893, e dall'altro tenere presente il particolare rapporto che esiste in America fra letteratura e Storia. Da un lato, infatti, gli scrittori americani sperimentano non uno, ma più livelli della Storia – la storia del Continente prima dell'arrivo degli europei; la Storia dell'Europa, percepita come il passato che gli americani si lasciano alle spalle; e la Storia come ellissi, come mancanza, il medioevo che l'America non ha avuto, e così via. In realtà è so-

¹ Sulla presenza simbolica, costante e ossessiva, dell'orologio nella narrativa di Poe si rimanda a Jean-Paul Weber, che lo definisce "the maniac of time" (Weber 1967:97).

prattutto con questo terzo livello che gli autori si trovano a dover fare i conti nel momento in cui sono impegnati a costruirsi un'identità nazionale.

Non è un caso che in uno dei racconti più interessanti della letteratura americana, "Rip Van Winkle" di Washington Irving (1820), il protagonista si addormenti per risvegliarsi nel futuro, ovvero vent'anni più tardi, e scoprire che nel frattempo c'è stata nientemeno che la rivoluzione americana: "la realizzazione di un mondo nuovo, dell'utopia democratica che si è incarnata nella Storia americana, mentre lui [Rip Van Winkle] dormiva come un ghiro, con la Guerra di Indipendenza" (Pagetti 1989:1). Questo è già una specie di viaggio nel Tempo, anche se non c'è né una Macchina, né la coscienza del viaggio.

Lo stesso espediente del sonno come mezzo per accedere a una realtà temporale diversa era già stato utilizzato in Francia nel '700 da quello che può essere definito l'inventore dell'"ucronia", ovvero Louis-Sébastien Mercier, autore di *An 2440. Rêve s'il en fut jamais* (1771), dove il protagonista, dopo aver dormito per più di seicento anni, si risveglia in una società futura luminosa e felice (Trousson 1992:150-6). Lo stesso espediente della proiezione temporale legata al sonno e al risveglio si ritroverà ancora più volte nella letteratura americana, da *Looking Backward* di Edward Bellamy (1888) a *A Connecticut Yankee in King Arthur's Court* di Mark Twain (1889: lo stesso anno in cui in Inghilterra usciva "When the Sleeper Wakes" di H. G. Wells, anch'esso basato sul sonno e sul risveglio in un tempo differente).

Questo non accade solo nella letteratura e nell'Ottocento, perché ritroveremo l'identico espediente nel film *The Sleeper* di Woody Allen (*Il dormiglione*, 1973); vi sono dunque delle tematiche e delle modalità ricorrenti, che passano anche dalla letteratura al cinema. A questo proposito, è chiaro che mentre la letteratura si affida preferibilmente a un linguaggio simbolico, metaforico, allusivo, il cinema ricorre piuttosto a immagini e suoni a effetto, spesso eludendo la problematizzazione dell'inquietudine che scaturisce dal viaggio nel Tempo a vantaggio di speculazioni pseudoscientifiche e colpi di scena. Inoltre, mentre la fantascienza è più incline a creare macchine fantasiose o a immaginare setting *impressive*, la produzione utopica, o sociale, preferisce infatti non soffermarsi sui mezzi con cui si attua il viaggio quanto sulle conseguenze, serie o paradiche o drammatiche che siano, del viaggio stesso, e sul senso di precarietà temporale e attesa dell'apocalisse.

Looking Backward è forse il testo più rappresentativo di questo ambito. Scritto verso la fine dell'Ottocento, il suo precipuo motivo d'interesse non è dato dalla modalità con cui il protagonista si ritrova in un tempo "altro", quanto dalle sue emozioni, dalle sue ansie, dai suoi progetti nel momento in cui si volta indietro a guardare la società da cui proviene. In realtà uno dei

momenti migliori del romanzo, che pecca senza dubbio di didatticismo in alcune sue parti, è rappresentato dal dialogo in seguito al quale l'ignaro protagonista scopre di trovarsi in un altro Tempo:

"[...] You say you were in your own house when you fell into that sleep. May I ask you when that was?"
"When?" I replied. "when? Why, last evening, of course, at about ten o'clock. [...]"
" [...] And now can you tell me a little more explicitly when it was that you fell into that sleep, the date, I mean?"
"Why, last night, of course; I said so, didn't I? that is, unless I have overslept an entire day. [...] It was Decoration Day that I went to sleep."
"Decoration Day?"
"Yes, Monday, the 30th."
"Pardon me, the 30th of what?"
"Why, of this month, of course, unless I have slept into June, but that can't be."
"This month is September."
"September! You don't mean that I've slept since May! God in heaven! Why, it is incredible."
"We shall see," replied my companion; "you say that it was May 30th when you went to sleep?"
"Yes."
"May I ask of what year?"
I stared blankly at him, incapable of speech, for some moments.
"Of what year?" I feebly echoed at last."
"Yes, of what year, if you please? After you have told me that I shall be able to tell you how long you have slept."
"It was the year 1887," I said.
[...]
"[...] this is the tenth of September in the year 2000, and you have slept exactly one hundred and thirteen years, three months, and eleven days."
(Bellamy 1996:14-5).

L'effetto del dialogo è soprattutto comico; all'autore non interessa qui soffermarsi sulle dinamiche del "viaggio" né spiegare le ovvie incongruenze oggettive dell'accaduto, quanto calare il suo personaggio in una realtà sociale mutata in senso utopico in modo da trarne un insegnamento per le generazioni a venire.

Anche il testo di Twain è interessante, in quanto rappresenta la "dissoluzione della visione utopica americana, che fallisce anche nella dimensione immaginaria di un Medioevo tecnologico" (Pagetti 1989:I). E' bene sottolineare che nel 1991 Bud Foote dedica una monografia a questo romanzo, che egli invita a riscoprire e rivalutare in quanto "paradigm for understanding later varieties of time-travel stories" (Zins 1992:123). Il libro di Foote, intitolato *The*

Connecticut Yankee in the Twentieth Century: Travel to the Past in Science Fiction, diventa un'occasione preziosa per riesaminare cinque diversi tipi di percezione della Storia da parte degli americani: la nostalgia del passato; la rivisitazione del vecchio mondo come turisti; lo sfruttamento imperialista dei territori occupati dai nativi; la curiosità riguardo a fantasie del passato; la figura del *time traveller* come "alienated stranger" (*ibid.*).

L'analisi compiuta da Foote sollecita il lettore e il critico contemporaneo a individuare anche in altri racconti di viaggio nel Tempo alcune componenti precedentemente trascurate. In special modo, tematiche quali lo sfruttamento o colonizzazione del territorio e l'alienazione del viaggiatore possono essere esaminate con profitto in relazione ai *time travels* novecenteschi². A questo proposito è assolutamente centrale il racconto "A Sound of Thunder" di Roy Bradbury (1952), in cui è possibile partecipare a "safari" nel passato e sparare ai dinosauri. Cito dal cartello che campeggia nella prima pagina:

TIME SAFARI, INC.
SAFARIS TO ANY YEAR IN THE PAST.
YOU NAME THE ANIMAL.
WE TAKE YOU THERE.
YOU SHOOT IT. (Bradbury 1965:211).

Il protagonista del racconto, attirato da questo sport letteralmente estremo, decide di farsi trasportare dalla Macchina del Tempo – accompagnato da una personale "Safari Guide in the Past" all'epoca dei tirannosauri, ovvero "sixty million years to bag the biggest game in all of Time" (*ibid.*:211-13). Avvertito dalla guida che non potrà per alcuna ragione uscire dal sentiero – "Step on a mouse and you crash the Pyramids. Step on a mouse and you leave your print, like a Grand Canyon, across Eternity. A little error here would multiply in sixty million years, all out of proportion" – il protagonista, preso dal panico alla vista dell'enorme *tyrannosaurus rex* a cui dovrebbe sparare, corre nella direzione sbagliata provocando la morte, solo in apparenza insignificante, di una farfalla (*ibid.*:215). Tornato nel suo tempo, avverte immediatamente che si sono verificati dei drammatici cambiamenti, e si toglie la vita col suo fucile da caccia.

Le implicazioni del racconto a livello di imperialismo culturale sono evi-

² Nel periodo compreso fra gli anni '20 e gli anni '40 J. B. Dunne scrive *An Experiment with Time* (1929), *The Serial Universe* (1934), *The New Immortality* (1938), *Nothing Dies* (1940); e P. J. Farmer, nel suo racconto "Sail On, Sail On" (1952), parla già di mondi paralleli.

denti. Il safari è emblematico di una situazione di sbilanciamento socioeconomico, anello estremo di congiunzione fra il nord e il sud del mondo, simbolo di un incontrollato “viaggio” di scoperta e di sfruttamento territoriale e faunistico. Passatempo coloniale privilegiato, secondo solo al genocidio dei nativi, qui il safari iscrive il viaggio nel Tempo in un chiaro percorso di egemonia culturale e politica. Il danno derivante dall’irruzione in un Tempo “altro”, come si legge infatti al termine del racconto, non è di tipo superficiale, ma tanto radicale da coinvolgere addirittura il linguaggio come struttura di pensiero e le scelte politiche della classe dirigente. L’effetto farfalla deriva non tanto da una pur prevedibile casualità, ma dalla stessa scelta, imperialista e devastante, del viaggio come safari.

Negli anni ’50 e ’60, gli anni d’oro della *sci fi* americana, emerge accanto a Bradbury un altro grande protagonista: Philip K. Dick. Nel suo romanzo *The World Jones Made* (1956) il personaggio centrale vive una doppia vita: una nel presente, una nel futuro fino a un anno di distanza; sa dunque tutto quello che accadrà, perchè per lui è già accaduto, ma non può modificare nulla né invertire l’ordine temporale. In questo caso, il personaggio partecipa per così dire due volte all’inquietudine esistenziale umana; se la visione del futuro lo trasforma in un moderno “veggente”, consentendogli un certo grado di immunità, l’impossibilità di intervenire sugli eventi ne fa un uomo comune a tutti gli effetti, vulnerabile dunque a tutte le crisi e a tutti gli interrogativi irrisolti che sperimenta l’uomo in qualità di semplice “personaggio” nel grande *plot* della Storia.

Nel successivo *The Man in the High Castle* (1962), che inaugura il fortunato (sotto)genere degli *if novels*, la seconda guerra mondiale è stata vinta dalla Germania e dal Giappone, che ora dominano l’America; e, con un totale ribaltamento, la Storia che ci è conosciuta forma la materia di un romanzo sovversivo e illegale che viene letto di nascosto dai personaggi del libro stesso. E’ il ruolo stesso dell’uomo nella Storia che viene qui messo in discussione; anzi, forse è lo stesso principio della “vita” a essere messo in forse. La vita vera e il racconto si scambiano l’identità, e allo stesso modo che la Storia, che è corpo “sociale”, il corpo individuale perde progressivamente di consistenza e di riconoscibilità.

Si diffonde dunque anche nella fantascienza il senso del corpo come frontiera mobile fra passato e futuro, e fra memoria privata e memoria storica. Dico “anche” nella fantascienza perché già nei citati romanzi e racconti di Irving, Bellamy e Twain il corpo si addormentava, e quindi non aveva bisogno di macchine: era assolutamente autonomo rispetto a un discorso tecnologico. E ora proprio sul corpo e intorno al corpo che, nei romanzi di Dick e di altri

autori della sua generazione, le tessere del Tempo e della Storia iniziano a mescolarsi e a confondersi, tracciando una mappa dell'identità sempre più frammentaria ed elusiva.

Nella narrativa degli anni '50 e '60 la strada a senso unico di cui parlavo all'inizio si è già trasformata in una carreggiata a due corsie, lungo la quale è ragionevolmente possibile, a un certo punto, invertire la marcia e andare nell'una o nell'altra direzione. Un esempio eloquente è offerto dal romanzo *Guardians of Time* di Poul Anderson (1960), dove un gruppo di "Chrono-detectives" si sposta avanti e indietro nel tempo grazie a una macchina chiamata "transferrer". Del resto, questi sono gli anni in cui Gerald Feinberg introduce il termine "tachions" per definire particelle che viaggiano a una velocità superiore a quella della luce, e in cui Richard Feynman ricorre a queste stesse particelle per formulare il suo "principio di reinterpretazione" (Benford 1993:184-185).

L'immagine dei "tachions", suggestiva e piena di promesse, è ancora ben vivida nel 1980, quando Gregory Benford pubblica il suo romanzo *Timescape*: al viaggiatore solitario di Wells si sostituisce più verosimilmente un'equipe di scienziati, e il concetto di relatività si combina con la meccanica quantistica. Siamo già prossimi a un altro *fin de siècle*, un periodo su cui si concentra in modo particolare Stephen Hawking nel suo *A Brief History of Time* (1988), aprendo una riflessione che scaturirà nella definizione del Tempo "at the end of the twentieth century" come "terminal and space orbital" (Briggs 1996: 224).

Nella produzione più recente, parallelamente allo sviluppo di tecnologie sofisticate come il videoregistratore, il computer, o il telefono cellulare, gli scrittori cercano ulteriori soluzioni per superare questa condizione "terminale" del tempo. Nell'ambito della fisica, i tre paradossi principali del viaggio nel Tempo non sono mai stati peraltro risolti: mi riferisco al citato "effetto farfalla", ovvero all'impossibilità di alterare il passato senza che venga inevitabilmente modificato il presente; al cosiddetto "grandfather's paradox", per cui una persona che viaggia nel passato potrebbe uccidere suo nonno e poi tornare nel proprio tempo senza essere mai nata; e al paradosso per cui un individuo potrebbe incontrare se stesso più giovane o più anziano. Fra le altre soluzioni, per sfuggire a questi ostacoli gli scrittori contemporanei ipotizzano l'esistenza di universi alternativi, o mondi paralleli, o tempi paralleli, all'interno dei quali immaginano la presenza di varchi o passaggi detti "portali".

Per farsi un'idea dell'evoluzione del viaggio nel Tempo ci si può riferire alla serie cinematografica di *Back to the Future* di Robert Zemeckis, dove il primo episodio (1985) presenta una Macchina del Tempo di tipo relativamente

tradizionale (un'automobile), e il viaggio si compie all'indietro; nel secondo episodio (*Part II*, 1989), abbastanza simmetricamente col primo, il viaggio si compie in avanti; nel terzo episodio (*Part III*, 1990) per colpa della deviazione del continuum temporale i viaggi s'infittiscono, s'incrociano, ed è sempre più difficile ritornare all'ordine temporale "normale". Si impone l'immagine del labirinto, o del *network* pluridimensionale, che sostituisce quella della strada, o dell'autostrada; e il treno che irrompe fuori dal binario nel terzo episodio è una parabola molto suggestiva di questo sfondamento estremo dei confini precedentemente tracciati.

Parlando di labirinti. Nel romanzo *The Coming of the Quantum Cats* di Frederik Pohl (1986) gli stessi personaggi esistono, con qualche differenza somatica o psicologica, in più universi paralleli, fra i quali non dovrebbe esserci comunicazione; ma ogni tanto c'è qualche "Paratemporally Displaced Person" che attraversa clandestinamente un portale, sconfinando in un'altra dimensione temporale. Nel romanzo *The Third Force* di Marc Laidlaw (1996), invece, persone appartenenti a epoche diverse organizzano incontri grazie alla possibilità di cavalcare le onde d'urto che s'intersecano nei vari livelli temporali. Nel citato *Time's Arrow* di Martin Amis (1991), una delle denunce più originali e drammatiche dell'Olocausto, il narratore – un medico nazista colpevole di molteplici atrocità – percorre al contrario tutta la propria esistenza, dal momento della morte al momento della nascita, ribaltando così il senso stesso della Storia e della responsabilità individuale e collettiva. In questo romanzo il Tempo, visto come una "freccia", è dotato di una sola direzione ma di due possibili sensi. È dunque il senso *inverso* quello che viene vissuto dal protagonista; ma il punto interessante è che per rendere possibile la storia l'autore ha dovuto sdoppiare e talora triplicare la coscienza del suo protagonista (il corpo e l'anima, o la parte visibile e la psiche, o il personaggio e il narratore), il quale parla ora in prima persona ("I"), ora in terza persona ("he"), ora addirittura in prima persona plurale ("we"), cosicché intorno alla "freccia" si crea un'immagine dell'identità umana molto più simile a quella di un labirinto.

In campo cinematografico, mentre i vari *sequels* e film tratti da *The Time Machine* di Wells non presentano elementi particolarmente innovativi³, due film più interessanti degli ultimi anni sono *Twelve Monkeys* (*L'esercito delle dodici*

³ Il sequel *The Time Ships* di Stephen Baxter (1985), peraltro l'unico autorizzato dagli eredi di Wells, dopo un brillante inizio si perde per centinaia di pagine nei meandri dei tempi paralleli. Dei film *The Time Machine* (George Pal, 1960), *Time after Time* (*L'uomo venuto dall'impossibile*, N. Meyer, 1979) e *The Time Machine* (Simon Wells, 2002, il più intrigante è il secondo, una sorta di parodia in cui Jack the Ripper si impadronisce della Macchina del Tempo per scappare dalla Londra di fine secolo nella New York degli anni '70.

scimmie, T.Gilliam, 1995) e il *remake* di *Planet of the Apes* (Franklin J. Shaffner, *Il pianeta delle scimmie*, 1968, che aveva già visto ben quattro seguiti) a opera di Tim Burton (2001), dove i viaggi di andata e ritorno si moltiplicano fino a rendere perplesso lo spettatore e fin quasi a forzare il finale, lasciando aperte varie interpretazioni.

I temi dell'identità e della memoria legati alla percezione del Tempo sono affrontati in modo particolarmente efficace da David Lynch, il quale, prima in *Lost Highway* (1997) poi in *Mulholland Drive* (2001), esplora l'inconsistenza del concetto tradizionale di "plot", la contaminazione fra la realtà e l'ignoto, e la stessa qualità onirica dell'esistenza creando trame che si svolgono su più livelli temporali e personaggi che compaiono e scompaiono come in un labirinto a più dimensioni.

Ma i viaggi nel Tempo più interessanti raccontati a partire dagli anni '90 riguardano forse il mondo virtuale ed elettronico, che nella realtà cosiddetta postmoderna suscita un certo groviglio di ansie, emozioni e desideri. Nel romanzo di George Foy *The Shift* (1996), per esempio, il protagonista ha inventato un videogioco che si chiama *Real Life*, ambientato nella New York dell'Ottocento, dal quale il personaggio di un serial killer fugge per inseguire le sue vittime nel mondo attuale e reale; nel romanzo di Connie Willis *Remake* (1995) i personaggi possono recitare virtualmente nei film d'epoca, ma la protagonista trova il modo di entrarci in carne e ossa; nel film *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995) il protagonista è un "corriere elettronico" che si è fatto asportare i ricordi del proprio passato per fare da contenitore di informazioni altrui. In questo caso la sua storia si configura metaforicamente come un lungo processo atto a recuperare la propria identità esistenziale.

Si ha quasi l'impressione che dal viaggio nel Tempo si sia tornati a una sorta di tempo individuale, mediante un "processo di riattualizzazione della memoria" (Ferrarotti 1987:67). Rivivere l'infanzia precedentemente cancellata porta a superare l'*horror vacui*, la paura del nulla e la verità del Tempo diventa per il personaggio conquista dialogica, intersoggettiva (*ibid.*:93, 23). Scrive Ferrarotti: "La memoria è il filo d'Arianna che garantisce l'uscita dal labirinto e la salvezza" (*ibid.*:42). E vengono in mente le parole di Jones nel romanzo di Philip K. Dick, quando a proposito del Tempo, proprio lui che aveva il dono di vivere ogni istante della propria vita con un anno di anticipo sugli altri, diceva che nessuno può scegliere, che tutti – i personaggi come gli uomini, ci par di capire – sono incatenati come schiavi.

Il *time traveller*, dunque, è stato variamente rappresentato come dormiente (Irving, Bellamy, Twain), esploratore (Wells), straniero alienato (Foote), fuggiasco (Foy), cacciatore (Bradbury), schiavo (Dick), corriere (Longo). Non esi-

ste un solo viaggiatore, così come non esiste un unico viaggio; esistono invece innumerevoli itinerari, tutti virtualmente possibili, e tutti senza eccezioni riguardano molto da vicino i sogni, le paure e le dinamiche dei progetti individuale e sociali. A questo punto si aprono molti interrogativi, su cui sarebbe interessante costruire delle ipotesi di lavoro. Per esempio, se il *time travelling* possa/debba definirsi un genere (o sottogenere) oppure un tema. Perché il *time traveller* non è quasi mai una viaggiatrice, almeno fino ai romanzi di Ursula K. Leguin e alle analisi critiche di Lucie Armit. Cosa cambia se il viaggiatore è solo o in gruppo. Quali sono le implicazioni del viaggio a livello etnico, sociale, e di incontro interculturale. Qual è il contraccolpo risultante dall'esperienza del corpo atomizzato e ricomposto. E ancora: se il *time travelling* possa/debba iscriversi in una struttura egemonica (scoperta, conquista, colonizzazione), se e quanto tenga conto di un possibile confronto con l'alterità, se si configuri più frequentemente come fuga allucinata dalla realtà, viaggio di ricerca consapevolmente utopica, inabissamento distopico... Il campo è aperto a percorsi e soluzioni; e, perlomeno finché il viaggio nel Tempo sarà un viaggio "impossibile", ogni sentiero e ogni strada saranno ugualmente percorribili⁴.

1. FONTI PRIMARIE

- Bellamy, E. (1888, repr. 1996), *Looking Backward*, New York, Dover.
Bradbury, R., 1965, "A Sound of Thunder", da *R is for Rocket*, in AA.VV., *Classic Stories - I*, New York, Bantam Books, 1990, 211-24.
Mitchell, E.P. (1973), "The Clock That Went Backward", in S. Moskowitz (ed.), 1973:71-86.
Moskowitz, S. (ed., 1973), *The Crystal Man. Stories by Edward Page Mitchell*, Garden City, New York, Doubleday & Company, Inc.
Wells, H.G. (1895, repr. 1953), *The Time Machine*, London, Pan Books.

2. FONTI SECONDARIE

- Benford, G. (1993), "Time and Timescape", *Science-Fiction Studies*, Volume 20, 184-190.

⁴ Un grazie sincero ai dottorandi, che con i loro suggerimenti e consigli e con il loro partecipe entusiasmo hanno contribuito attivamente e proficuamente alla stesura definitiva di questo articolo.

- Briggs, A. (1996), "The 1990s. The Final Chapter", in Briggs, A. & Snowman, D. (eds, 1996), 197-233.
- Briggs, A. & Snowman, D. (eds, 1996), *Fins de siècle: How centuries end, 1400-2000*, New Haven, Yale University Press.
- Ferrarotti, F. (1987), *Il ricordo e la temporalità*, Roma-Bari, Laterza.
- Pagetti, C. (1989), *Cittadini di un assurdo universo. Poe, Mark Twain, Bierce, Lovecraft, Burdekin*, Milano, Editrice Nord.
- Trousson, R. (1992), *Viaggi in nessun luogo. Storia letteraria del pensiero utopico* (trad. a cura di V. Fortunati), Ravenna, Longo (orig. *Voyage au pays de nulle part. Histoire littéraire de la pensée utopique*, 1975).
- Weber, J.-P. (1967), "Edgar Poe or the Theme of the Clock", in R.Regan (ed), *Poe. A Collection of Critical Essays*, Englewoods Cliffs, Prentice-Hall, Inc., 79-97.
- Zins, D. L. (1992), "Remaking the Past", *Science-Fiction Studies*, vol.19, Part 1, March, 122-4.