

Cenni generali

Il termine distopia è un neologismo coniato nel 1868 dal filosofo ed economista britannico John Stuart Mill (1806-1873) come contrario del termine utopia. Laddove il romanzo utopico è la descrizione di una immaginaria società ideale, in cui regnano la pace, l'armonia e la giustizia, il romanzo distopico è la prefigurazione di un sistema sociale e politico del futuro descritto in termini fortemente negativi.

Nonostante questa apparente simmetria, esistono tuttavia alcune importanti differenze fra la letteratura utopica e quella distopica.

In primo luogo la letteratura utopica si colloca spesso a metà strada fra la finzione letteraria e la trattatistica filosofico-politica. Per esempio *L'Utopia* di Tommaso Moro contiene nella sua parte iniziale degli elementi romanzeschi (Moro infatti immagina di incontrare un viaggiatore di nome Itlodeo che ha visitato l'isola di Utopia); tuttavia questo registro narrativo viene presto abbandonato a favore di un modello di tipo saggistico (descrizione sistematica degli usi e dei costumi, dell'economia e delle istituzioni politiche del paese immaginario). Al contrario la letteratura distopica appartiene interamente all'ambito della fiction.

In secondo luogo la letteratura utopica precede cronologicamente quella distopica. *L'Utopia* di Thomas More risale al 1516, *La città del sole* di Tommaso Campanella al 1623, *I viaggi di Gulliver* (*Gulliver's Travels*) di Jonathan Swift, un'opera che contiene elementi sia utopici che distopici, al 1726. E la *Repubblica* di Platone, il testo considerato la fonte ispiratrice di tutto il pensiero utopico, risale al V secolo a. C. Nel XIX secolo appaiono ancora alcuni libri importanti, come *Guardando indietro* (*Looking Backward, 2000-1887*) dell'americano Edward Bellamy o *Notizie da nessun luogo* (*News from Nowhere*, 1891) di William Morris, mentre nel XX secolo non viene pubblicato più nulla di significativo. Al contrario la narrativa distopica è quasi inesistente prima del XIX secolo e fiorisce soltanto nel XX secolo: i due più importanti romanzi distopici, *Il mondo nuovo* (*Brave New World*) di Aldous Huxley e *1984* di George Orwell, escono rispettivamente nel 1932 e nel 1949. Questo successo tardivo dipende dal fatto che si tratta di un fenomeno tipicamente novecentesco. Infatti l'immaginario distopico ha origine da un duplice trauma: da una parte lo shock prodotto dall'accelerazione forsennata del progresso tecnico-scientifico, visto come agente di disumanizzazione e di alienazione oppure di distruzione dell'ambiente e dell'umanità stessa, dall'altra quello provocato dall'affermazione nella prima metà del XX secolo di regimi totalitari come quelli fascista, nazista e stalinista, che hanno ispirato ampiamente la letteratura distopica.

In terzo luogo la distopia si presta meglio dell'utopia alla fiction narrativa (letteraria e cinematografica che sia) perché solitamente il racconto nasce da un conflitto (fra un protagonista e un antagonista, che può essere un individuo ma anche un gruppo, o un'intera società). Al contrario in una utopia non può esserci conflitto perché ogni individuo vive in armonia con il prossimo e con la comunità. La società utopica, in quanto perfetta, è una società statica, sempre uguale a se stessa, in cui non succede mai nulla, e risulta quindi poco appetibile sia per il romanziere che per il lettore.

La letteratura distopica appartiene alla **narrativa di anticipazione**, che descrive in termini pessimistici il futuro dell'umanità. Si tratta di un macro-genere imparentato con la fantascienza ma che non coincide necessariamente con essa (in quanto non comporta necessariamente innovazioni tecnologiche o scientifiche e può invece descrivere una società più arretrata della nostra). La narrativa di anticipazione può essere suddivisa in due grandi filoni, quello **distopico** in senso stretto e quello **post-apocalittico**, che descrive le peripezie dei sopravvissuti dopo che una catastrofe ha distrutto la società umana. Tale catastrofe può essere una guerra atomica, come nel film *L'ultima spiaggia* (*On the Beach*, 1959) di Stanley Kramer, oppure un'epidemia, come nel film *Io sono leggenda* (*I Am a Legend*, 2007) di Francis Lawrence, o ancora un mutamento climatico, come nel romanzo *Deserto d'acqua* (*The Drowned World*, 1962) di J.C. Ballard o nel film *Waterworld* (1995) di Kevin Reynolds. A differenza della narrativa distopica, che comporta una società altamente organizzata e sviluppata, questo tipo di racconto descrive il crollo di qualsiasi struttura sociale e la regressione a una condizione pre-civile.

Per concludere, distingueremo due tipi di racconto distopico: **generale** o **integrale** (che descrive in maniera esaustiva la società del futuro in cui la vicenda è ambientata, come *1984* o *Il mondo nuovo*) e **particolare** o **parziale** (che si concentra su un aspetto specifico di tale società evitando di descrivere in modo preciso le sue caratteristiche generali: è il caso della maggior parte dei film e dei romanzi che prenderemo in esame).

1984

È il più celebre romanzo distopico in assoluto, scritto nel 1948 da George Orwell (1903-1950) e pubblicato nel 1949. In esso il mondo è diviso fra tre superpotenze (Oceania, Eurasia ed Estasia) continuamente in guerra fra di loro. L'Oceania, in cui la vicenda è ambientata, comprende la Gran Bretagna, l'Irlanda, l'Australia, la Nuova Zelanda, la parte meridionale dell'Africa e tutto il continente americano. La sua capitale è Londra. La sua forma di governo è l'**Ingsoc**, abbreviazione di "Socialismo inglese". Il potere è detenuto da un unico partito il cui capo supremo è il Grande Fratello. Il partito è suddiviso a sua volta in interno (**Inner Party**: comprendente i dirigenti) ed esterno (**Outer Party**: comprendente i burocrati di livello più basso). Il resto della popolazione (circa l'80%) è costituito dai **prolet**, ovvero dalla classe lavoratrice, che conduce un'esistenza subumana.

Ogni forma di dissenso e di libertà di pensiero tra i membri del partito è proibita e severamente punita. Esiste una polizia segreta detta **psicopolizia (Thought Police)** il cui compito è smascherare gli **psicoreati**. Perfino i rapporti sessuali se non finalizzati alla procreazione sono visti con sospetto e in alcuni casi puniti come **sex crimes** (esiste addirittura la **Lega giovanile Antisesso**).

I membri del partito sono controllati giorno e notte dai **teleschermi (telescreen)**, apparecchi televisivi dotati di una telecamera e quindi in grado sia di trasmettere notiziari e altri programmi, sia di spiare i "proprietari", sia di interagire con loro. Si tratta dell'unico elemento fantascientifico presente nel libro.

La storia e la cronaca vengono continuamente manipolate a vantaggio del partito (il protagonista, Wilbur Smith, è un impiegato incaricato appunto di correggere i libri e gli articoli già pubblicati per eliminare eventuali riferimenti a persone cadute in disgrazia o conformarli alle previsioni del partito).

Il partito ha creato una lingua artificiale detta **Neolingua (Newspeak)** allo scopo di semplificare la lingua inglese dal punto di vista grammaticale e lessicale ma anche di rendere impossibili gli psicoreati. Tipici della neolingua sono i termini composti di due parole abbreviate, come **Ingsoc (English Socialism)**, **Minluv (Ministry of Luv)** o **Thinkpol (Thought Police)**.

Il protagonista è un membro del Partito esterno che prende coscienza di vivere in un sistema perverso. A un certo punto conosce una ragazza di nome Julia che come lui detesta segretamente il partito. I due iniziano una relazione amorosa e affittano una stanza dove si incontrano segretamente. Poi Wilbur prende contatti con O'Brian, un alto funzionario del

partito interno che dice di fare parte dell'opposizione clandestina, ed entra insieme a Julia nell'organizzazione, ma si tratta di una trappola e i due vengono immediatamente arrestati.

Il sistema politico descritto da Orwell è chiaramente ispirato all'Unione Sovietica e in particolare al regime staliniano (Orwell era un socialista libertario che negli anni '30 aveva combattuto nella Guerra civile spagnola e nel 1945 aveva pubblicato il romanzo satirico *La fattoria degli animali*, che descrive in forma allegorica la degenerazione del comunismo sovietico). Innumerevoli sono gli elementi comuni: la dittatura del partito-stato, l'ossessione della deviazione ideologica, la presenza di un arci-nemico e super-traditore di nome Emmanuel Goldstein, che allude chiaramente a Trotsky, la manipolazione dell'informazione, la stessa neolingua, i cui neologismi sono ispirati a quelli introdotti in Russia dalla rivoluzione sovietica, come **Agitprop** (Agitazione e propaganda), **Komintern** (Internazionale comunista) o **Proletkult** (cultura proletaria), e imitati poi dal fascismo (**Minculpop** = Ministero della Cultura Popolare) e dal nazismo (**Gestapo** = Geheime Staatspolizei). Tuttavia non coincide esattamente con il modello sovietico ma costituisce piuttosto una sua evoluzione, come è spiegato chiaramente nel libro). In particolare viene meno l'egualitarismo marxista e ricompaiono le differenze di classe (al vertice il partito interno, alla base i prolet e nel mezzo il partito esterno).

1984 ha avuto un adattamento televisivo prodotto dalla BBC e trasmesso il 12 dicembre 1954. Il ruolo di Wilbur Smith era interpretato da Peter Cushing. La trasmissione fece scandalo e diede luogo a un'interrogazione parlamentare. Secondo la prassi corrente nella televisione dell'epoca venne interpretata dal vivo e trasmessa in diretta. Tuttavia fu replicata il 16 dicembre e in questa occasione venne filmata: è uno dei primi *teleplay* della BBC che si sono conservati. Il primo adattamento cinematografico del romanzo risale al 1956. La regia è di Michael Anderson, gli interpreti principali sono Edmond O'Brien, Michael Redgrave e Jan Sterling. Il secondo adattamento risale al 1984 ed è diretto da Michael Radford. Gli interpreti principali sono John Hurt, Richard Burton e Suzanna Hamilton. La casa di produzione (Virgin Films) impose al regista il colore e un accompagnamento musicale composto dagli Eurythmics (mentre era già stata scritta una partitura di tipo più tradizionale). Gli Eurythmics hanno pubblicato la loro musica nell'album *1984 (For the Love of Big Brother)*, che contiene la hit *Sexcrime* (assente nel film). Nei primi anni '70 David Bowie voleva trarre un musical dal romanzo ma non ottenne i diritti: l'idea confluì in parte nell'album *Diamond Dogs* (1973), che contiene le canzoni *1984* e *Big Brother*.

La decima vittima (1965)

In numerosi racconti distopici, sia letterari che cinematografici, i cittadini della società del futuro in cui si svolge l'azione sono dediti in qualità di concorrenti o di semplici spettatori a un gioco che può configurarsi come una competizione sportiva estremamente violenta, come una crudele caccia all'uomo, individuale o di squadra, o anche – più raramente – come un gioco di società in apparenza innocuo ma dalle conseguenze imprevedibili. Promosso e incoraggiato dallo stato, che di solito è di tipo autoritario, tale gioco svolge un ruolo importante come strumento di sublimazione degli istinti violenti e di controllo sociale. Esso inoltre può essere più o meno mediatizzato, vale a dire presentato sotto forma di spettacolo televisivo, fino ad assumere l'aspetto di un vero e proprio reality show.

Il prototipo di queste narrazioni è *La settima vittima (The Seventh Victim)* dell'americano Robert Sheckley, (1928-2005), pubblicato nel 1953 su "Galaxy Science Fiction" e incluso poi nella sua prima raccolta di *short stories, Mai toccato da mani umane (Untouched by Human Hands, 1954)*. Il racconto si svolge in un futuro imprecisato in cui i governanti della terra, per preservare la pace, hanno deciso di legalizzare l'omicidio in una forma rigidamente regolata.

"L'Ufficio della Catarsi Emotiva era stato creato alla fine della quarta guerra mondiale. In quell'epoca si era imposta la necessità assoluta di una pace definitiva e duratura. La ragione era semplice: la potenza, l'efficienza, la capacità di sterminio era andata aumentando a ogni guerra, un altro passo e si sarebbe giunti alla distruzione totale. Ma gli uomini che dovevano organizzare il mondo erano gente pratica e si chiesero perché nel passato la pace non fosse mai durata. Perché agli uomini piace combattere, fu la loro risposta. Quegli uomini pensarono quindi di organizzare una pace che durasse anche dopo la loro scomparsa, che impedisse alla specie di distruggersi senza alterare le tendenze che lo spingevano a farlo. L'unica soluzione era quella di incanalare diversamente la violenza dell'uomo. Il primo passo importante fu il ripristino degli antichi giochi dei gladiatori, senza risparmio di sangue e di crudeltà. Ma non bastava. La sublimazione funzionava fino a un certo punto, oltre il quale la gente aveva bisogno di una partecipazione più diretta. Così, l'assassinio venne legalizzato, su basi strettamente individuali e solo per coloro che lo richiedevano. I vari governi si accordarono per creare gli Uffici della Catarsi Emotiva. Chiunque desiderasse uccidere poteva iscriversi all'U.C.E., e se rispondeva ai requisiti necessari, gli veniva concessa una Vittima. Ogni individuo poteva commettere tutti gli omicidi che desiderava, ma tra l'uno e l'altro doveva fare un turno come Vittima. Se riusciva a uccidere il suo Cacciatore, poteva ritirarsi o mettersi

in lista per un altro assassinio. Alla fine dei primi dieci anni risultò dalle statistiche che un terzo della popolazione dei paesi civili aveva usufruito almeno una volta del diritto di uccidere. La percentuale scese poi a un quarto e si stabilizzò a questa quota. Una volta accettato, il gioco non tardò a dare luogo a ogni genere di grosse e proficue speculazioni. Si era sviluppata tutta una grossa industria al servizio delle Vittime e dei Cacciatori. L'U.C.E. estraeva a sorte i nomi delle Vittime e dava ai Cacciatori due settimane di tempo per ucciderle. Un cacciatore aveva l'obbligo di agire da solo. Gli venivano forniti nome, indirizzo e connotati della Vittima. Doveva usare una rivoltella del calibro prescritto e non gli era permesso di indossare indumenti corazzati. La Vittima riceveva la notifica con una settimana di anticipo sul Cacciatore, del quale però non le veniva rivelata l'identità. Poteva scegliere le armi e le corazzature che voleva, e poteva assoldare degli individuatori. Un individuatore non poteva uccidere, ma poteva individuare un forestiero o costringere un Cacciatore nervoso a rivelarsi. Pene severissime venivano comminate a chi uccideva o feriva per errore un estraneo, dato che l'assassinio, fuori dai limiti consentiti dalla legge, era rigorosamente vietato. La bellezza del sistema consisteva nel fatto che chi aveva voglia di uccidere poteva farlo, e chi non voleva, ossia la massa della popolazione, era libero di non farlo. Almeno così non c'erano più grandi guerre, né calde né fredde. C'erano solo centinaia di migliaia di piccole guerre."

Dopo questa premessa, inizia la storia vera e propria. Stanton Frelaine, un uomo d'affari sulla sessantina iscritto all'U.C.E., riceve per posta il nominativo della sua settima vittima e apprende con stupore e disappunto che gli è stata assegnata una giovane donna di nome Janet Patzing. Giunto a New York, dove vive la ragazza, Frelaine rimane ancora più sorpreso nel trovarla seduta a un tavolino di un bar, sola e senza alcuna protezione. Incapace di fare fuoco su una vittima indifesa, l'uomo si siede accanto a lei e attacca discorso. La donna gli confessa subito di essere stata sorteggiata, ma gli fa credere di essere disarmata e di avere deciso di lasciarsi uccidere. I due passano la sera insieme. Alla fine lui le confessa di essere il suo cacciatore, ma afferma di non volere ucciderla perché si è innamorato di lei. Per tutta risposta lei gli spara a bruciapelo e lo ammazza, esclamando: "Adesso potrò entrare nel Decaclub!" (cioè nella lista dei cacciatori che anno totalizzato dieci vittime). Apprendiamo così che quella di Janet Patzing era una strategia perfettamente calcolata, e che la ragazza aveva più esperienza nella caccia di Frelaine.

Il racconto di Sheckley anticipa il nucleo centrale di successivi film e romanzi distopici come *L'implacabile* o *Hunger Games*, quello cioè di una società del futuro dedita a una violenta caccia all'uomo. Tuttavia se ne discosta fortemente per due aspetti importanti. In primo luogo

in Sheckley la partecipazione a questa caccia è del tutto libera e volontaria: essa non avviene né per costrizione, come in *Hunger Games*, né per bisogno economico, come nella versione romanzesca di *L'implacabile*, ma per puro piacere. In secondo luogo nella *short story* il confronto fra il Cacciatore e la Vittima non viene in alcun modo spettacolarizzato, come accade nella maggior parte dei film successivi, e si svolge in maniera del tutto privata.

Nonostante le sue notevoli potenzialità narrative e drammatiche, stranamente *La settima vittima* non è mai stato portato sullo schermo nel suo paese di origine. Esiste invece un singolare adattamento italiano del 1965, *La decima vittima*, diretto da Elio Petri (1929-1982), sceneggiato da Tonino Guerra ed Ennio Flaiano e interpretato da due star internazionali come Marcello Mastroianni e Ursula Andress. Il film è una strana commistione, non del tutto riuscita ma molto interessante, fra commedia all'italiana e fantascienza (genere del tutto estraneo al nostro cinema). La sceneggiatura segue a grandi linee la novella di Sheckley ma introduce alcuni cambiamenti significativi. In primo luogo si assiste a un'inversione dei due ruoli principali: la donna (Caroline Meredith-Ursula Andress) diviene la Cacciatrice e l'uomo (Marcello Poletti-Marcello Mastroianni) la Vittima. In secondo luogo viene adottato un registro comico-satirico estraneo all'originale. In terzo luogo – ed è l'aspetto più interessante – la caccia all'uomo al centro del racconto viene qui mediatizzata pienamente, almeno nella parte finale. Infatti la decima uccisione di Caroline (quella di Marcello) è ripresa da una troupe televisiva e utilizzata per pubblicizzare una marca di tè.

***Rollerball* (1975)**

Diretto da Norman Jewison, il regista di *Jesus Christ Superstar*, e interpretato da James Caan (Sonny Corleone ne *Il padrino*), *Rollerball* è basato su una sceneggiatura originale di William Harrison. Il film è ambientato negli Stati Uniti nel 2018, dove il potere è detenuto direttamente da grandi corporation industriali. Sebbene sia molto vago riguardo alla sua organizzazione politica, si capisce chiaramente che si tratta di un governo autoritario, che esercita un controllo sull'informazione e sulla storia analogo a quello di 1984 (tutte le informazioni sul passato sono state inserite in un enorme computer e quando il protagonista tenta di consultarlo gli viene negato l'accesso). La principale fonte di svago per la popolazione è rappresentata dal Rollerball, un gioco di squadra estremamente violento che svolge un ruolo importantissimo come strumento di controllo sociale e di consenso (un po' come gli spettacoli dei gladiatori nell'antica Roma). Si tratta di un gioco immaginario che allude a vari sport esistenti: la pista inclinata verso l'interno fa pensare al ciclismo su pista, i pattini a rotelle ricordano il roller derby e l'hockey su pista, il placcaggio violento, il casco e le protezioni ricordano il football americano (mentre del tutto originale è la presenza dei motociclisti).

Il protagonista, Jonathan E, è il carismatico capitano della squadra di Houston. Dopo una vittoria contro il Madrid, il campione viene inspiegabilmente invitato a ritirarsi dal gioco. Apprenderemo a poco a poco che i dirigenti della corporation che controlla la squadra temono la sua popolarità. Poiché Jonathan si rifiuta di dare volontariamente le dimissioni, i dirigenti tentano di eliminarlo rendendo il gioco ogni volta più violento. Nella successiva partita contro la squadra di Tokio vengono eliminate le espulsioni, ma il protagonista ne esce indenne. Mentre nella partita contro la squadra di New York, con cui si conclude il film, il nuovo regolamento prevede addirittura: "niente espulsioni, niente sostituzioni e tempo illimitato". Il che significa dire che la partita continua fino a quando rimane in campo un solo giocatore. Jonathan se la cava anche questa volta e il film si chiude sull'immagine della folla che lo acclama.

Rollerball realizza una originale commistione fra fantascienza distopica e cinema sportivo. Nonostante sia incentrato su un gioco inesistente, è un autentico film sportivo in cui le sequenze dedicate alle partite, girate e montate in modo efficace, occupano più di un terzo della durata complessiva. Benché la televisione sia presente (le partite sono accompagnate dal commento di uno speaker e il ritiro di Jonathan deve essere annunciato durante una trasmissione televisiva), *Rollerball* non dedica molto spazio alla dimensione mediatica e si concentra piuttosto sulle reazioni del pubblico presente nell'arena. Nonostante il finale aperto

e il discreto successo ottenuto, il film non ha generato alcun sequel. Ne è stato prodotto un modesto remake diretto da John McTiernan nel 2002.

Anno 2000 – La corsa della morte (Death Race 2000, 1975)

Uscito due mesi prima di *Rollerball*, è un film a basso costo basato su un soggetto molto simile, diretto da un nome poco noto (Paul Bartel), ma prodotto da Roger Corman, famoso regista di *B movies*, e interpretato da due attori famosi: David Carradine (riportato al successo da Quentin Tarantino con *Kill Bill*) e Sylvester Stallone (che l'anno dopo sarebbe divenuto una star con il successo di *Rocky*).

Nel 2000 gli Stati Uniti sono divenuti uno stato autoritario governato da un dittatore megalomane. Per dar sfogo alla violenza insita nel genere umano, il potere organizza ogni anno una cruenta corsa automobilistica, la Transcontinental Road Race, nella quale i concorrenti non solo possono ricorrere ai metodi più sleali per eliminare gli avversari, ma guadagnano punti investendo e uccidendo i passanti. A ciò si aggiunge il fatto che gruppo terroristico clandestino avverso al dittatore ha deciso di sabotare la corsa.

Diversamente da *Rollerball*, *Death Race 2000* è caratterizzato da un registro volutamente satirico e grottesco, che si manifesta nelle bizzarre modifiche apportate alle automobili, nell'abbigliamento pittoresco dei piloti o nel tono entusiastico con cui gli speaker televisivi annunciano il punteggio attribuito alle vittime innocenti a seconda che si tratti di donne incinte, anziani o bambini. Rispetto al film di Jewison, assume maggiore importanza la dimensione mediatica: sono infatti spesso presenti dei giornalisti che commentano la gara e numerose sequenze mostrano trasmissioni televisive dedicate all'evento.

I gladiatori dell'anno 3000 (Deathsport, 1978) di Allan Arkush, prodotto anch'esso da Roger Corman, è considerato un remake del film di Bartel, anche se racconta una storia differente: nel 3000 la pena di morte è stata sostituita da una gara motociclistica in cui i criminali, per ottenere la libertà, si danno battaglia fino alla morte. *Anno 2000 la corsa della morte* ha ispirato i videogame *Death Race* e *Carmageddon*. Nel 2008 ne è stato tratto un remake intitolato *Death Race* e diretto da Paul W.S. Anderson.

L'implacabile (The Running Man, 1987)

Il film è tratto liberamente dal romanzo omonimo (titolo italiano: *L'uomo in fuga*) di Stephen King, edito nel 1982 con lo pseudonimo di Richard Bachman. Fra il 1977 e il 2007 King ha pubblicato con questo nome d'arte sette romanzi. Una simile scelta si può spiegare da una parte con il fatto che si tratta di opere meno impegnative di quelle firmate col suo vero nome e pubblicate fin dall'inizio in edizione paperback, dall'altra con il fatto che, a differenza dei romanzi maggiori, non appartengono al genere horror e sono privi di elementi soprannaturali. Quando esce *L'uomo in fuga* King è già uno scrittore affermato, anche se non ha ancora raggiunto l'enorme successo della seconda metà degli anni '80 e degli anni '90: ha pubblicato dieci romanzi (di cui tre firmati Richard Bachman), alcuni dei quali sono stati portati con successo sullo schermo, come nel caso di *Shining* (1980) di Stanley Kubrick.

Il libro si svolge nel 2025 in un'America distopica caratterizzata da disoccupazione, criminalità, inquinamento e forti differenze sociali. Le menti dei cittadini sono dominate dalla "tri-vu" (televisione tridimensionale), che tutte le famiglie sono obbligate a possedere e che trasmette quasi esclusivamente giochi a premi estremamente pericolosi e violenti. Il più popolare, intitolato appunto "The Running Man", consiste in una spietata caccia all'uomo in cui un unico concorrente viene inseguito da una squadra di esperti cacciatori coadiuvati dalle forze dell'ordine e dalla popolazione. Il fuggitivo può nascondersi o espatriare per far perdere le proprie tracce e ha diritto di armarsi per difendersi dagli inseguitori; guadagna 100 dollari ogni ora in cui resta in vita, 500 dollari se riesce a uccidere un inseguitore e 1 miliardo di dollari se alla fine dei 30 giorni di durata del gioco è ancora vivo; ogni giorno deve girare con una piccola telecamera un filmato per la trasmissione e spedire per posta la videocassetta all'emittente televisiva. Ben Richards, un disoccupato con la figlia gravemente malata e la moglie costretta a prostituirsi per mantenere la famiglia, decide di recarsi al Games Building per candidarsi come concorrente di un gioco e viene selezionato per "The Running Man".

Il romanzo riprende l'idea di *La settima vittima* introducendo nel plot delle importanti differenze. In primo luogo il protagonista non partecipa al gioco per divertimento ma per necessità economica. In secondo luogo la preda è una sola mentre i cacciatori sono molti. In terzo luogo la caccia all'uomo viene organizzata in funzione di uno spettacolo televisivo. Questo è l'aspetto più originale di *The Running Man*: Stephen King anticipa l'estetica del reality show, che si affermerà solo alla fine degli anni '90 del Novecento. Tuttavia il romanzo tradisce in parte le attese del lettore perché diventa un puro thriller d'azione, con sparatorie, esplosioni e inseguimenti, abbandonando sia l'elemento fantascientifico-distopico che quello

televisivo-mediatico. Ma il maggiore punto debole del libro è l'idea della videoregistrazione: non solo la videocassetta è un supporto troppo antiquato per una società del futuro in cui esiste già la televisione in 3-D, ma un filmato amatoriale di pochi minuti girato dallo stesso fuggitivo è evidentemente insufficiente per animare un programma televisivo di grande successo. King non riesce a risolvere una contraddizione presente nel plot del romanzo: il fuggitivo non può essere seguito da una troupe televisiva perché in tal caso sarebbe immediatamente localizzato ed eliminato.

L'adattamento cinematografico di *The Running Man*, distribuito nel 1987, è diretto da Paul Michael Glaser e interpretato da Arnold Schwarzenegger nel ruolo del protagonista Ben Richards. La sceneggiatura segue liberamente il romanzo, apportando notevoli modifiche:

1) L'azione si svolge nel 2017 in un'America distopica governata da un regime dittatoriale, contro cui combatte, come in *Anno 2000 – La corsa della morte*, un movimento di resistenza clandestino.

2) Il protagonista diviene un militare che si rifiuta di ubbidire all'ordine di sparare su una folla di manifestanti e viene incarcerato. Dopodiché viene notato per la sua forza fisica e la sua agilità da Damom Killian, il potente conduttore di "The Running Man", che lo costringe a partecipare al gioco.

3) Al posto di un unico fuggitivo è presente un quartetto composto da altri due uomini e da una ragazza, che devono affrontare a mani nude una serie di "campioni" abbigliati in modo bizzarro dotati di armi micidiali.

4) Gli scontri si svolgono su un terreno di gioco circoscritto e possono essere quindi ripresi da telecamere disseminate sul "set" e trasmessi in un reality show televisivo che prevede un presentatore (Killian), un corpo di ballo, il pubblico in sala, interviste, ecc.

Il film nel complesso è modesto, anche se divertente, ma assume una particolare importanza per quanto riguarda il rapporto fra distopia e gioco perché la satira della televisione, già presente in *Anno 2000 – La corsa della morte*, qui svolge un ruolo centrale. Ci troviamo anzi di fronte a una vera e propria distopia televisiva.

The Truman Show (1998)

Il modello di distopia televisiva prefigurato in *The Running Man* si è attuato alla fine degli anni '90 con la nascita della cosiddetta *reality television*. Tra i primi reality show in assoluto bisogna citare il "Grande Fratello", ideato dalla società di produzione televisiva olandese Endemol e trasmesso nei Paesi Bassi a partire dal 1999 e in Italia dal 2000, e "Survivor", format creato in Gran Bretagna nel 1992 ma andato in onda per la prima volta in Svezia nel 1997 e negli altri paesi all'inizio degli anni 2000 (in Italia non ha avuto successo ma ha ispirato nel 2003 il più fortunato reality "L'isola dei famosi"). Il rapporto fra *reality television* e distopia è così forte che una delle più famosi trasmissioni appartenenti a questo genere ha preso il nome dal dittatore del più celebre romanzo distopico in assoluto, *1984*, chiamato appunto il Grande Fratello. L'elemento comune, ovviamente, è il fatto che gli abitanti della casa vengono spiati giorno e notte da telecamere come i personaggi del libro, tuttavia altre caratteristiche del programma rinviano ad altri film e romanzi distopici: per esempio il confessionale, assente nel libro di Orwell, potrebbe essere ispirato al film di *L'uomo che fuggì dal futuro (TX 1138, 1971)* di George Lucas.

Il primo film che ha colto l'aspetto mostruoso e, se vogliamo, distopico della nascente reality tv è stato *The Truman Show (1998)*, diretto dal regista australiano Peter Weir e interpretato dall'attore americano Jim Carrey. In esso il trentenne Truman Burbank ignora di essere il protagonista di "The Truman Show", uno spettacolo televisivo sulla sua vita ripreso in diretta a sua insaputa dalla nascita, quando fu prelevato da una gravidanza indesiderata e adottato da un network televisivo. Nel corso del film una serie di indizi portano il protagonista prima a dubitare progressivamente della realtà in cui vive, poi a scoprire la verità. È evidente lo stretto rapporto che esiste fra il plot del film e l'opposizione utopia/distopia: Truman Burbank apparentemente vive in un mondo utopico, in cui tutti sono felici e si vogliono bene, ma che si rivela in realtà la peggiore delle distopie. Certo non si tratta di una condizione collettiva, bensì di una distopia individuale, di cui è vittima un unico personaggio.

***Battle Royale* (2000) di Kinji Fukasaku**

Il romanzo *Battle Royale* è stato pubblicato in Giappone nel 1999 ed è il primo e unico libro di Koushun Takami (1969-). L'autore lo ha scritto nel 1996 ma inizialmente ha fatto fatica a trovare un editore a causa del suo contenuto, giudicato eccessivamente violento, tuttavia alla sua uscita è divenuto un best-seller. Nel 2000 ne sono stati tratti un film diretto dal regista Kinji Fukasaku e un manga sceneggiato dallo stesso Takami e disegnato da Masayuki Taguchi, pubblicato a puntate in 15 volumi tra il 2000 e il 2005. Tradotto in inglese nel 2003, il romanzo è stato giudicato molto positivamente da Stephen King. In Italia è stato pubblicato nel 2009.

Battle Royale non è ambientato nel futuro, ma piuttosto in un presente alternativo, e si svolge in un immaginario paese dell'Estremo oriente che da una parte coincide con il Giappone (i nomi e i cognomi dei personaggi sono tutti giapponesi, così come i toponimi delle città e delle isole nominate nel romanzo), dall'altra non è una nazione democratica come il Giappone attuale ma uno stato denominato Repubblica della Grande Asia dell'Est, di cui ci viene detto solo che è governato da un regime autoritario e ostile all'occidente. Quali sono le ragioni di questa strana sovrapposizione? Da una parte l'autore vuole favorire l'identificazione dei giovani lettori giapponesi a cui si rivolge con i personaggi del film, dall'altra ci invita forse a leggere *Battle Royale* come una metafora del Giappone contemporaneo. E in effetti alcuni critici hanno interpretato il libro come una denuncia della competitività esasperata che caratterizza la società giapponese, a cui i ragazzi sono costretti fin dalla scuola.

Nella Repubblica della Grande Asia dell'Est, per una legge dello stato, ogni anno gli studenti di una classe scolastica selezionata mediante sorteggio vengono condotti su un'isola o in un altro terreno circoscritto, dove devono uccidersi a vicenda finché non rimane un solo vincitore. Le motivazioni di questa pratica crudele ma anche piuttosto insensata non vengono spiegate in modo chiaro e convincente nel romanzo. All'inizio del libro la classe selezionata, composta di 21 maschi e 21 femmine di 15 anni, viene fatta salire su un pullman che dovrebbe condurla a una gita scolastica. In realtà i 42 ragazzi vengono narcotizzati e portati su una piccola isola che è stata completamente svuotata degli abitanti. Quando si risvegliano si ritrovano in una classe davanti allo spietato Kinpatsu Sakamochi, responsabile del programma per conto del governo, che li istruisce sulle regole del gioco. Tutti i ragazzi hanno intorno al collo un collare che segnala la loro posizione ed esplode se tentano di toglierselo, entrano in zone proibite o cercano di fuggire dall'isola. Dopo essere stati dotati di un sacco contenente un'arma e il necessario per vivere, vengono fatti uscire a uno a uno dalla scuola. Inizia così la "battaglia", la

cui descrizione occupa quasi tutte le 600 pagine del romanzo. A intervalli regolari Sakamochi, attraverso una serie di altoparlanti disseminati sull'isola, fornisce ai superstiti la lista dei caduti.

L'adattamento cinematografico del romanzo è di Kinji Fukasaku (1930-2003), un regista famoso soprattutto per avere diretto negli anni '70 una serie di film sulla *yakuza* (la mafia giapponese). La sceneggiatura segue piuttosto fedelmente il plot del romanzo, abbreviandolo e semplificandolo in alcuni punti. Nel cast spicca la presenza di Takeshi Kitano (1947-), famoso attore e regista, nel ruolo di Sakamochi (che nel film viene ribattezzato Kitano). Quando è morto, Fukasaku aveva appena iniziato a girare il sequel *Battle Royale: Requiem* (2003), che è stato completato dal figlio.

Hunger Games (2012)

Hunger Games è una trilogia dell'americana Suzanne Collins (1962-) pubblicata tra il 2008 e il 2010 e composta dai romanzi *Hunger Games*, *La ragazza di fuoco (Catching Fire)* e *Il canto della rivolta (Mockingjay)*. Precedentemente la scrittrice aveva pubblicato una serie di romanzetti per ragazzi intitolata *Gregor (The Underland Chronicles)*, (2003-2007). La trilogia ha avuto un enorme successo internazionale. Tra il 2012 e il 2015 ne sono stati tratti quattro film perché il terzo episodio è stato suddiviso in due parti. Il primo è stato diretto da Gary Ross, gli altri tre da Francis Lawrence, il regista di *Io sono leggenda (I Am a Legend, 2007)*. Protagonista di tutti i quattro film è la giovane attrice Jennifer Lawrence (1990-), divenuta famosa per la sua interpretazione di Katniss Everdeen.

Hunger Games è ambientato in America in un futuro imprecisato. Al posto degli Stati Uniti troviamo la nazione di Panem, composta di 12 distretti e governata dal dispotico presidente Snow. Anni prima questi distretti si erano ribellati alla capitale (Capitol City) e da allora erano stati costretti per punizione a fornire ciascuno un ragazzo e una ragazza di età compresa fra i 12 e i 18 anni per partecipare agli "Hunger Games". Il gioco si svolge in uno spazio vasto ma delimitato chiamato "arena", nel quale i 24 concorrenti (detti "tributi") devono uccidersi a vicenda fino a quando uno solo resta in vita. Ma gli "Hunger Games" sono anche un popolare reality show televisivo durante il quale i concorrenti vengono costantemente filmati per il divertimento dei cittadini di Capitol City. La protagonista, Katniss Everdeen, appartiene al Distretto 12. Quando, durante la cosiddetta "mietitura" (la cerimonia in cui vengono estratti a sorte i tributi), esce il nome della sorellina minore Primrose, la ragazza per salvarla si offre volontaria al suo posto e diviene quindi una concorrente del gioco.

Hunger Games contiene numerosi riferimenti al mondo classico, greco e soprattutto romano. Secondo la mitologia greca il re di Creta Minosse, dopo avere vinto una guerra contro gli ateniesi, li aveva costretti a offrire ogni anno come tributo in segno di sottomissione e sconfitta sette fanciulli e sette fanciulle da sacrificare al Minotauro. Il nome dello stato in cui si svolge la vicenda, Panem, deriva dall'espressione latina *panem et circenses* ("Il popolo due sole cose ansiosamente desidera: pane e giochi circensi", scrive il poeta Giovenale). Numerosi personaggi hanno nomi latini, come Claudius, Caesar, Cinna o Seneca Crane, lo stratega del gioco costretto alla fine a suicidarsi come Lucio Anneo Seneca per ordine di Nerone.

È possibile anche vedere nel romanzo degli elementi di lieve critica sociale: la ricca capitale di Panem, contrapposta ai 12 distretti, alcuni dei quali poverissimi, si chiama Capitol City, nome che richiama al tempo stesso il Campidoglio (altra parola di origine latina) e il capitale. Lo

stupore con cui Katniss, proveniente dal distretto più povero di tutti, osserva il benessere e il progresso tecnologico di Capitol City, fa pensare quello di un immigrato del Terzo mondo che arriva per la prima volta negli Stati Uniti o nell'Europa occidentale.

Ma l'elemento più interessante della saga è costituito dalla satira della *reality television*. Gli "Hunger Games" assomigliano moltissimo a un reality show di sopravvivenza basato sull'eliminazione progressiva (in questo caso fisica) dei concorrenti, come "Survivor" o "L'isola dei famosi". E uno spazio molto ampio viene dedicato alle trasmissioni televisive con le interviste ai tributi, condotte nei film da un bravissimo Stanley Tucci nel ruolo del conduttore Caesar Flickerman (altrettanto brava è l'attrice Elizaberth Banks, che interpreta in modo grottesco Effie Trinket, l'accompagnatrice dei tributi del Distretto 12).

Si può affermare, per concludere, che la trilogia di *Huger Games* porta al massimo grado di complessità finora raggiunto lo schema proposto da *La settima vittima*, fondendo insieme il modello di *Battle Royale*, da cui vengono riprese le regole del gioco, con quello di *L'implacabile*, da cui deriva la struttura del reality show.