

# «Ciò che è accaduto accadrà di nuovo»: le inderogabili stagioni del mito in *Battlestar Galactica*

Andrea Cannas

È in un certo senso vero che la fantascienza, la migliore fantascienza, scopra nel futuro le metastasi di una malattia che ha avuto la sua prima manifestazione nel presente<sup>1</sup>: si tratta, in effetti, di un consistente investimento ‘politico’, una scelta di campo che il genere condivide con la vecchia letteratura utopistica. Nel lettore/spettatore più avveduto – il quale condividesse la portata del discorso – non v’è tanto una sospensione d’incredulità quanto una concessione di credito che attende lo sdipanarsi dell’intreccio narrativo, fino all’ultima svolta, per dismettere il proprio fondamentale scetticismo. Sotto questo aspetto, si tratta di una partita

---

<sup>1</sup> Effettivamente la fantascienza è attualmente uno dei generi letterari e cinematografici con la più spiccata propensione a intrattenere, con il pubblico, un discorso ‘politico’, e quello che più di ogni altro tende a prendere atto del ribaltamento del progetto utopico – ancora produttivo nell’Ottocento – nella speculare distopia novecentesca (e oltre). Cfr. in proposito, tra gli altri, Moylan 2000, Freedman 2000, Suvin 2000, Panella 2016. In particolare, scrive Pagetti (2003: 85) che «Il futuro inseguito dalla fantascienza non può essere altro che un presente modificato, ma pur sempre riconoscibile in base alle pulsioni che esso interpreta, anche quando contiene in sé la percezione di un cambiamento traumatico, o propone una frattura riguardo al presente investito dal vento della nostalgia e del rimpianto, ovvero suggerisce la qualità mitica di un luogo dove la scoperta e l’esplorazione di nuovi mondi rigenera lo spazio dell’avventura» e conseguentemente sottolinea il «discorso eminentemente politico della distopia novecentesca, in cui il futuro immaginato perde qualsiasi pretesa di oggettiva neutralità, e vuole essere esplicita riaffermazione di una ideologia capace di denunciare i guasti del presente e di individuare le responsabilità storiche e politiche di chi detiene il potere» (2003: 89).



condotta sul filo del rasoio nel corso della quale, affinché tutto vada per il meglio, occorre rispettare in modo ferreo le regole del gioco<sup>2</sup>. Come scriverebbe Darko Suvin<sup>3</sup>, la fantascienza non allestisce un modello sociale – con i suoi riflessi culturali, economici o religiosi – il quale induca a evadere dalla realtà, ma predispone un'alternativa che agisca sullo stesso piano ontologico cui pertengono le condizioni empiricamente verificabili dall'autore e dal 'fruitore' dell'opera. I migliori prodotti del genere sono, dunque, quelli che sviluppano la partita fino alle sue estreme conseguenze.

Partorito dal genio di Stephen Hawking, vede la luce nel 1988 nelle librerie di mezzo pianeta un testo che in breve tempo s'impone all'attenzione del pubblico, per lucidità e suggestioni immaginifiche, fino a diventare un classico della divulgazione scientifica: *A Brief History of Time*. Muovendosi con disinvoltura attraverso quell'orizzonte paradossale che prospettavano le nuove frontiere della fisica, l'astrofisico ci spiegava – tra molte altre cose – una delle conseguenze del *Big crunch*, ove considerassimo l'eventualità che il nostro universo, esaurita la fase dell'espansione, dovesse iniziare a collassare su se stesso: la freccia del tempo, a quel punto, si orienterebbe in senso inverso, col risultato che sorprenderemmo i frantumi di un bicchiere ricomporsi nella forma originaria – dal pavimento, dov'erano sparsi, fino a riguadagnare la superficie del tavolo, dove una mano distratta potrebbe stringerlo goffamente fra le mani. Sarebbe perfettamente coerente, in quest'ottica rovesciata, che l'esistenza individuale prendesse abbrivio dall'istante che precede (dal nostro punto di vista) lo spegnersi della vita biologica: in effetti la progressione inesorabile del tempo accompagnerebbe ciascun individuo verso un graduale ringiovanimento – che finirebbe per precipitare ogni essere umano al di là della propria fanciullezza... Ebbene,

---

<sup>2</sup> Estendendo il discorso a una prospettiva più ampia, esondando verso i più vasti territori del fantastico, come acutamente notava Italo Calvino (1995), il genere, «contrariamente a quel che si può credere, richiede mente lucida, controllo della ragione sull'ispirazione istintiva o inconscia, disciplina stilistica; richiede di saper nello stesso tempo distinguere e mescolare finzione e verità, gioco e spavento, fascinazione e distacco, cioè leggere il mondo su molteplici livelli e in molteplici linguaggi simultaneamente».

<sup>3</sup> Cfr. n. 13.

nel 1967 – vent’anni prima del best seller di Hawking – Philip K. Dick pubblica *Counter-clock World*, universo narrativo nel quale, a seguito di un evento di portata cosmica, la freccia del tempo ha effettivamente preso a scorrere all’incontrario: in un tale contesto, qualora venisse ‘inquadrato’ un personaggio col vizio del fumo, il lettore osserverebbe sulle sue labbra il mozzicone lentamente ricomporsi nella perfetta integrità di una ‘bionda’, la quale attende ancora il fatidico accendino. La vita inizia con una sorta di resurrezione dalla morte e si esaurisce nel momento in cui il neonato (per così dire) scompare nell’utero della madre. Dal piccolo accidente alle grandi coordinate cronotopiche, tutto nel romanzo è congegnato per corrispondersi senza alcuna contraddizione, mentre ogni elemento è incastonato, nel piano sequenziale degli avvenimenti narrati, affinché l’insieme funzioni in modo coerente – sebbene il tempo, come nel paradosso dell’astrofisico, proceda inesorabilmente all’incontrario.

Se *Battlestar Galactica* è probabilmente la miglior serie di fantascienza<sup>4</sup> che sia mai stata allestita per il piccolo schermo, in 73 puntate spalmate su 4 stagioni (più la miniserie pilota che costituisce il prologo), è proprio per

---

<sup>4</sup> Lo è senz’altro secondo il giudizio di una buona parte della critica, e il gran numero di riconoscimenti che le sono stati conferiti ne costituisce un’esplicita conferma. Andata in onda fra il 2004 e il 2009, com’è noto, la serie costituisce il *remake* di un’omonima e alquanto sfortunata stagione televisiva (1978-79). La miniserie del 2003, sostanzialmente divisa in due parti, costituisce una sorta di *backdoor pilot* che narra l’antefatto e impone lo scenario di un nuovo devastante conflitto fra umani e ciloni. In questa sede possiamo solo rapidamente fare cenno alla profusione di serie di fantascienza di ottima qualità – le quali spesso riprendono soggetti letterari – prodotte negli ultimi anni e non solo negli States: da *Black mirror* a *Westworld*, passando per *The Man in the High Castle* o *The Handmaid’s Tale*. Se, come notava ancora Pagetti (2003: 80), la *science fiction* aveva «trovato un suo sbocco naturale sullo schermo probabilmente anche perché i suoi scenari futuribili fanno parte della vena inventiva del cinema, del suo carattere esplicitamente finzionale, della sua qualità onirica, esaltata dal buio della sala cinematografica, dal veloce passaggio delle sequenze, dal gioco degli effetti speciali», il piccolo schermo, con le grandi saghe a puntate, si avvantaggia della possibilità di creare un rapporto di fidelizzazione col pubblico che è solo lontanamente paragonabile, in ambito letterario, all’orizzonte del *feuilleton*: in effetti, l’aspettativa in questo caso deve essere procrastinata fino alla stagione televisiva successiva.

il ferreo rispetto delle regole del gioco che vengono sviluppate fino alle loro estreme conseguenze.

L'incipit della saga, ideata da Ronald D. Moore, seduce lo spettatore fin dalle prime battute, oltre che in virtù delle coinvolgenti tecniche di ripresa, per il gran ritmo dettato dal rapido precipitare degli accadimenti: dopo un inciso durato quarant'anni, la tregua fra umani e cylonici viene franta da un attacco massiccio di questi ultimi teso allo sterminio totale del nemico, e dunque esteso a tutte le Dodici Colonie di Kobol. I cylonici sono le creature robotiche in continua auto-evoluzione le quali già si erano ribellate ai loro creatori fino a generare un primo devastante conflitto: vengono sprezzantemente definiti 'tostapane' dagli uomini, termine spregiativo ed esorcizzante ad un tempo, coniato per alludere alla loro consistenza meccanica che dovrebbe escludere qualunque implicazione emozionale o spirituale. Dunque a partire dall'antefatto emerge un'unica, essenziale e potente linea narrativa la quale, di fatto, fonde insieme tre robusti filoni che hanno fatto la fortuna del genere:

1) La lotta fra uomo e 'macchina'<sup>5</sup>, in primo luogo – vero topos fantascientifico, dal dramma *Rossumovi univerzální roboti* (1920) di Karel Čapek a *Do Androids Dream of Electric Sheep* (1968) di Philip K. Dick, passando per gli anime giapponesi – si pensi anche solo al mito nipponico di Kyashan. In effetti, fin dalle prime sequenze l'apparentemente

---

<sup>5</sup> Aveva giustamente marcato un fondamentale discrimine Ferrini (1970: 93-94), il quale distingueva fra due antitetiche tipologie di creazioni robotiche: «diremo che i robot e le altre creature artificiali, che si comportano in modo conforme alle tre leggi contenute nel Manuale della Robotica immaginato da Asimov, discendono dai lontani congegni meccanici del passato; tutte quelle creature, invece, che vi trasgrediscono direttamente, per via di filiazione, dal golem e dagli omuncoli, in preda alla loro tradizionale voglia di trovare la loro vera natura». L'essere artificiale sarà in tutto e per tutto simile all'uomo, secondo il ragionamento di Ferrini, quando sarà in tutto e per tutto padrone di se stesso; condizione che può manifestarsi, oltreché in quella fondamentale 'irrequietezza' che trasmette instabilità al sistema, quasi esclusivamente nella piena auto-realizzazione della macchina senziente. Cfr. sull'argomento Warrick 1980.

inconciliabile antinomia assume le fattezze di una sensuale cylone<sup>6</sup> che sopprime deliberatamente un neonato nel suo passeggino, approfittando di un momento di distrazione della madre: e, tuttavia, non sappiamo se il gesto brutale derivi dall’invidia provata dal cyborg nei confronti di una maternità lungamente agognata, oppure dalla determinazione di risparmiare al bambino la violenza atomica che sta per dilagare sulla capitale, Caprica city; ovvero sia da imputare al capriccio di un cervello al silicio, assecondato per testare la resistenza del collo della fragile creatura.

2) La minaccia dell’apocalisse<sup>7</sup> – la quale, accampandosi fin dal principio della serie, s’incarna nel massiccio bombardamento atomico ad opera dei cyloni, intenzionati a spazzare via l’intera civiltà umana. L’icastica deflagrazione del fungo nucleare ha la stessa funzione narratologica del teschio che si fa scoprire, da una prospettiva anamorfica, nell’opera di Hans Holbein gli *Ambasciatori* a romperne l’equilibrio armonico: è l’incubo reale del nostro recente passato, latente nel nostro presente, che esplode entro una finzione che appare (almeno in apertura) tutta declinata al futuro.

3) L’odissea nello spazio – e il riferimento va, più che a Stanley Kubrick, a un altro prodotto televisivo, certo datato (1973) ma ancora oggetto di ‘culto’, ovvero *Spazio 1999*: la serie italo-britannica prende abbrivio da una piccola catastrofe cosmica, peraltro ancora d’origine nucleare, a causa della quale la Luna e una comunità di poche centinaia di uomini, ospitati nella base spaziale *Alpha*, si trovano sbalzate dall’orbita

---

<sup>6</sup> In effetti i robot nella loro evoluzione hanno raggiunto lo stadio dei cyborg (*skinjobs*, ‘lavori in pelle’, come vengono appellati dai loro nemici per distinguerli dai ‘tostapane’) e sono del tutto indistinguibili dagli umani – pur avendo le loro stesse capacità biologiche, compresa (ma non senza complicazioni) la procreazione.

<sup>7</sup> Come ha sottolineato Panella (2016: 224), esiste «una continuità fondamentale tra le diverse forme della letteratura distopica [...] e il filone della letteratura di anticipazione post-apocalittica (come dimensione narrativa che descrive ciò che potrebbe accadere dopo grandi catastrofi di tipo ecologico o in conseguenza di una guerra atomica totale). In realtà, l’aspetto più propriamente distopico della narrazione del futuro prossimo venturo ingloba quasi sempre al suo interno la dimensione apocalittica e rende quest’ultima, di conseguenza, un suo sottogenere in cui aspetti della distopia letteraria propriamente detta compaiono esplicitamente connotati in senso catastrofistico, disumanizzato ed emotivamente spietato».

terrestre e iniziano un viaggio che condurrà i superstiti ben oltre i limiti del sistema solare, incontro a un universo affatto incognito.

Le tre linee di forza, confluendo in una sola precipitevole fuga, alimentano una crescente tensione che non si disperde mai nei mille rivoli alimentati delle vicende di ogni singolo personaggio<sup>8</sup>: l'individualità dei punti di vista si dischiude per partecipare coralmemente alla costruzione di un dramma condiviso. Lo spettatore è dunque messo nelle condizioni di districarsi rapidamente entro tale orizzonte degli eventi, e partecipa empaticamente alle gesta, sospeso appena sopra la soglia di una quotidiana disperazione, di quelli che ritiene essere gli ultimi e sparuti discendenti dell'umana schiatta. Poiché, almeno al principio, un buon numero di spettatori è con tutta probabilità fermamente persuaso che quella flottiglia in esilio ospiti i nostri discendenti: l'appartenenza di *Battlestar Galactica* a un genere così peculiare e marcatamente definito sembra suggerire, fin dal titolo e dalle relative immagini promozionali, l'opportunità di portare in avanti le lancette del nostro orologio. Tranne scoprire, strada facendo, che i conti non tornano.

Per esempio, gli abitanti delle Dodici Colonie, discendenti dalle altrettante tribù del pianeta madre, Kobol, rievocano con una studiata correlazione le dodici tribù di Israele, mentre ciascun insediamento richiama le costellazioni dello Zodiaco (a partire dal cuore della civiltà umana, il pianeta Caprica): ma per quale ragione venerano un pantheon di divinità del tutto assimilabili a quello dell'antica Grecia? E com'è che il monoteismo – con i suoi evidenti aspetti messianici, i quali suggeriscono l'accostamento al cristianesimo delle origini – è del tutto minoritario? La questione non è affatto secondaria, dal momento che – se gli umani sono per la stragrande maggioranza politeisti, mentre i cyloni hanno abbracciato

---

<sup>8</sup> È pur vero che neanche in questo caso gli sceneggiatori rinunciano alla tecnica dell'*entrelacement* che ha fatto la fortuna dei *serial* televisivi, contribuendo a fomentare quel rapporto di fidelizzazione di cui si parlava. Se non altro si oscilla frequentemente dalla prospettiva del personaggio umano a quello cylone, con un costante relativismo dei punti di vista – e fatte salve tutte quelle circostanze in cui uno dei protagonisti, su entrambe le barricate, attraversa una vera e propria crisi d'identità.

la fede nell’unico Dio cui sentono di dover affidare la propria anima<sup>9</sup> – le ragioni originarie del conflitto esondano verso altri ambiti col rischio d’invischiare lo spettatore nell’*impasse* di un’insidiosissima contrapposizione religiosa.

In verità, la patria originaria delle colonie umane è, come si accennava, Kobol, mentre la Terra verrà presto evocata come il luogo della speranza, della palingenesi, una vecchia/nuova<sup>10</sup> patria da rintracciare al prezzo di «cento mila perigli» la quale possiede la consistenza fantasmatica di un miraggio.

Originale nei risultati, se non nel metodo, appare dunque la mescolanza di svariate matrici mitiche, in una continua oscillazione fra cultura classica greco-latina, ebraismo e cristianesimo. Già la ribellione della macchina nei confronti dei loro programmatori richiama esplicitamente lo schema di *Genesi*, ovvero, seppure mediante riduzione parodica, la disobbedienza dei primi uomini che colsero il frutto dall’albero della conoscenza del bene e del male, infrangendo il divieto del loro creatore. Considerando invece la faccenda dalla parte dell’uomo, è il comandante del *Galactica* a confessare, al cospetto dei suoi uomini, il peccato originale che ha determinato, con l’inizio della civiltà robotica, il principio stesso dell’apocalisse: «abbiamo voluto giocare a fare Dio». Inoltre, la guida dei sopravvissuti è affidata a una donna morente e lungimirante – il Presidente di quel che resta delle Dodici Colonie, Laura Roslin – che, alla stregua di un Mosè ironicamente decaduto, potrebbe non avere il tempo di vedere la terra promessa. Le tappe dell’odissea, almeno fino a un certo punto, vengono scandite da un libro sacro il quale recupera, da un remoto passato, le ambigue tracce legendarie che consentano di

---

<sup>9</sup> Alcuni modelli clyoni valutano l’opportunità di considerarsi quali emissari dell’unico Dio che – attraverso la distruzione delle Dodici Colonie – ha cancellato Sodoma. Eppure la divinità misericordiosa dei Vangeli, che s’incarna nell’uomo destinato alla croce, è beffardamente evocata, nella serie, dal volto sofferente del traditore/salvatore Gaius Baltar.

<sup>10</sup> Quando i superstiti approderanno sulla Terra, la mitica tredicesima colonia, il pianeta risulterà essere stato abitato, in un passato neanche troppo remoto, dai clyoni, e nuclearizzato in uno dei periodici conflitti coi i loro creatori: dunque è del tutto inospitale.

ricostruire un futuro tollerabile. E, infine, chi è che promette a quelle poche decine di migliaia di uomini, scampati alla nuclearizzazione dei loro mondi, il fantasma di una Terra promessa? Nella prima stagione, una scena vanta probabilmente il maggior numero di indizi per una lettura prettamente metamitologica – protagonista è un uomo di grande carisma e anzianità di servizio, dal nome tanto eloquente da imporsi come una prefigurazione: il comandante William Adama<sup>11</sup>, l'autorità assoluta sul ponte dell'ultima (o quasi) nave da battaglia, raduna attorno a sé la tribù e offre l'epifania di un mito e, insieme, dispiega un orizzonte condivisibile, ovvero il racconto della tredicesima colonia. Un mito che, si badi bene, è consapevolmente una finzione cui è necessario credere perché «non è sufficiente vivere, serve qualcosa per cui valga la pena vivere».

Da qui in avanti, si confermerà vitale quel potenziale livello di fruizione dell'opera, che s'è definito metamitologico, il quale riemerge ogni qual volta una o più voci facciano riferimento alle gesta dei combattenti con la consapevolezza che queste s'incarneranno in una narrazione da tramandarsi di generazione in generazione. Dal motto che reiteratamente scandisce i momenti cruciali si può cogliere, invece, un'allusione al nocciolo stesso del mito: «Ciò che è accaduto accadrà nuovamente». È la formula distillata da una strategia che struttura la narrazione articolandola nelle stagioni di un tempo circolare, quello dell'eroe che risorge dalle sue ceneri ma anche quello della relazione fra uomo e macchina robotica, fra creatore e creatura, che necessariamente degenera periodicamente, alternandosi il ruolo del carnefice e quello della vittima, fino a innescare una nuova immane ecatombe: l'ineluttabile circuito della caduta e della rigenerazione cui gli antichi attribuivano il volto ineffabile del Fato. Il passato costituisce in definitiva la prolessi di ciò che potrà avvenire in futuro, e tuttavia una sorta di disegno provvidenziale pare sollecitare il libero arbitrio dei singoli individui a prendere una posizione dalla quale

---

<sup>11</sup> Il comandante Adama rappresenta la guida militare e anche morale di un popolo di politeisti alla deriva nello spazio, e tuttavia proprio il suo nome allude paradossalmente, con altrettanta evidenza, al primo uomo delle tradizioni religiose monoteistiche ebraica e cristiana.



dipende la vita o la morte di un pugno di uomini – il che equivale, nel nostro caso estremo, all’opportunità di salvare l’umanità intera.

I sacri testi, oggetto di devozione o perlomeno di studio da parte di entrambe le parti in lotta, sono in un tale contesto prodighi di oracoli e profezie. Se, dal punto di vista dei ‘lavori in pelle’, le Scritture possono anche essere considerate come favole che tendono a nascondere la vera natura degli uomini, e le loro barbarie, gli ibridi che comandano le grandi navi base cylon, cionondimeno, si esprimono attraverso formule che paiono enigmatiche e, al limite, deliranti ma che racchiudono il più delle volte barlumi di futuro: le loro parole sconnesse si dispongono come i vaticini vergati sulle foglie sparse dal vento nell’antro della Sibilla Cumana. Così un ibrido può predire all’eroina Starbuck – in un certo senso, il primo cavaliere del comandante Adama – che sarà proprio lei a condurre gli ultimi rappresentanti della stirpe umana alla loro fine. Le profezie, si sa, sono fedeli a se stesse e ineluttabili come lo scorrere del tempo, se non fosse che ogni fine è anche un nuovo inizio: l’Apocalisse è pur sempre l’ipotesi di una Genesi<sup>12</sup>.

Il persistente pullulare di riferimenti a matrici mitologiche di varia natura, vampirizzate dai più eterogenei contesti culturali e religiosi, può cogliere fino a un certo punto di sorpresa il cultore del genere: in effetti, in più di una circostanza le risorse immaginifiche delle grandi saghe concepite alla maniera di *Star Wars* sono state associate dagli addetti ai lavori<sup>13</sup> – talvolta con generosa approssimazione – ai processi mitopoietici

---

<sup>12</sup> Richiamando il celebre paradosso di Darko Suvin, anche Pagetti (1970) rileva una perdurante linea narrativa, attiva in generale entro la *science fiction*, che prospetta una concezione deterministica del progredire storico, per la quale si passa dalla caduta alla rigenerazione con il rischio che il nuovo ciclo ricalchi esattamente le orme del passato: ogni apocalisse presuppone l’opportunità di trovare un giardino incantato, e ogni Eden annuncia la possibilità di una nuova caduta.

<sup>13</sup> Si vedano in proposito Ferrini 1970, Caillois 1985, Ghezzi 1988; De Turrís, Fusco 2016. Darko Suvin (2016), in particolare, ha ribadito a più riprese come fantascienza e mito abbiano in comune il ricorso allo straniamento come strategia prospettica dominante – e tuttavia, se il mito ha la pretesa di fornire una spiegazione valida una volta per tutte sull’essenza dei fenomeni, la fantascienza invece tende a problematizzarli. A differenza del racconto mitologico, inoltre, la fantascienza non vuole condurre il lettore, o lo spettatore, verso una realtà sublimata ma proporre un’alternativa valida sullo stesso

dell'epica antica. È vero che anche la narrazione fantascientifica d'ampio respiro, con il suo complesso sistema di personaggi che interagiscono fra loro secondo ruoli consolidati, funziona come un sistema mitico e produce i suoi riconoscibili attanti. E, d'altra parte, nello sviluppo del racconto non di rado si fa riferimento a un fatto originario che s'impone con l'autorevolezza dell'archetipo e a partire dal quale s'innesca un intreccio di varianti ad alto tasso di ambiguità. Inoltre, se per l'impianto narratologico il più delle volte è vitale mantenere attiva una forte connessione con il sacro («May the Force be with you», per citare la formula topica di *Star Wars*), al tempo stesso l'articolato congegno finzionale, con le sue grandi campate, fornisce un'esauriente spiegazione sull'origine e sull'organizzazione di una compagine sociale, per quanto essa possa essere stata dislocata in un altro tempo o in una galassia lontana lontana. Se mito c'è, insomma, nella costruzione immaginifica che caratterizza l'epica fantascientifica, non è mito di secondo grado, come accade per la maggior parte degli altri generi della narrativa contemporanea: ovvero, non si tratta di un mito degradato parodicamente, destrutturato, o desemantizzato come nell'*Ulysses* di James Joyce o in *The Ground Beneath Her Feet*, rivisitazione della vicenda di Orfeo ed Euridice

---

piano ontologico della condizione empiricamente verificabile dall'autore nella propria realtà quotidiana. Anche quando la fantascienza dà l'impressione di evadere dal contesto cui appartiene il lettore, questa fuga costituisce un'illusione ottica: si ricerca invece un punto di vista dal quale cogliere la realtà più in profondità, innescando appunto lo straniamento storico. Dal canto suo Ghezzi (1988: 23) riflette sulle modalità per le quali, nella letteratura di fantascienza, «ritroviamo alcuni temi suscettibili di acquisire, al di là della veste scientifica o parascientifica, una profondità simbolica e archetipica non distante da quella che arricchisce la genuina letteratura del mito», ma soprattutto su una possibile relazione speculare tra fantascienza e mito in relazione ai cronotopi di riferimento: «riguardo la differenza delle strutture del tempo nella narrazione, è quella tra le due rispettive dislocazioni temporali della vicenda rispetto al tempo dell'autore: il mito è rivolto al passato, la fantascienza (quasi sempre) al futuro» (1988: 118). Dunque, tanto la *science fiction* quanto il mito si allontanano dal presente, prospettiva che «permette di dilatare le dimensioni cronologiche del racconto, così che vi risultino comprese vicende degne di memoria, che spiccano sullo sfondo del quotidiano agitarsi della gente» (1988: 122). Si tratta in definitiva in entrambi i casi di «un'avventura gnoseologica oltre la ristrettezza del mondo conosciuto» (1988: 124).

vergata alla fine dello scorso millennio da Salman Rushdie. È piuttosto un mito che – riallacciandosi a schemi collaudati di consolidato successo – deve essere pensato in grande e può funzionare a pieno regime proprio perché agisce all’incontrario, sovvertendo le premesse: se il racconto mitologico originariamente si sforzava di ricondurre l’inconoscibile, ciò che l’uomo non poteva spiegare e neanche lontanamente metabolizzare, a una misura razionale e tollerabile, la fantascienza paradossalmente risolve il problema della relazione fra l’individuo e una realtà tecnologicamente evoluta cercando di reintrodurre l’inconoscibile e l’indeterminabile entro una struttura razionale, certificata come misurabile dal linguaggio delle macchine e dunque apparentemente nota e prevedibile nei rapporti di forza. Cosa c’è di più imponderabile, in effetti, di un cavaliere Jedi capace con la sua spada lucente di sbaragliare un intero reparto di cloni corazzati; dell’affetto di un padre redento (Darth Vader) che riesca a mettere in crisi un impero – un regime totalitario e terrorizzante tanto progredito da annoverare nel proprio arsenale una macchina in grado di annichilire un intero pianeta con un solo ‘colpo’ di cannone laser! – o, per tornare a *Battlestar Galactica*, cosa c’è di più indefinibile dell’evidenza per cui una guerriera predestinata, di nome Starbuck, può resuscitare dalla morte giusto per condurre gli ultimi rappresentanti del suo popolo fino alla nuova Terra promessa?

Se la saga fantascientifica possiede insomma l’empito narrativo dei grandi resoconti eroici del mondo antico, allora dobbiamo parlare di un’epica proiettata nel futuro che cionondimeno, come l’epica tradizionale, si muove tendenzialmente fra la minaccia della catastrofe (il punto di abbrivio) e la speranza della palingenesi (il punto d’approdo). A partire da quest’orizzonte di eventi consolidato, proprio *Battlestar Galactica*, con un progetto che si intuisce ben pianificato e gestito in modo congruo dalla prima all’ultima stagione, e non assecondante il gradimento incostante del pubblico, come pure è accaduto per altri prodotti televisivi, si gioca sul paradosso di una fantascienza che scruta la preistoria nell’evoluzione del genere umano. A un certo punto, in effetti, anche lo spettatore più disattento si rende conto che i superstiti delle Dodici Colonie di Kobol non rappresentano l’ultima propaggine del nostro albero genealogico ma piuttosto gli antenati. Conseguentemente, il sistema mitico di cui essi sono

i portatori non veicola l'epilogo di un lungo discorso sospeso, l'estremo retaggio di una civiltà che ha come madre patria la Terra, ma piuttosto può vantare lo spessore fantasmatico dell'inarrivabile archetipo: i naufraghi dello spazio sono i custodi dei racconti originali sui quali si fonderà la religione politeistica della Grecia classica di là da venire, insieme alla relativa letteratura epica; mentre i cylon, a loro volta, tramandano le matrici di quelle che sapranno imporsi come le grandi religioni monoteistiche e messianiche del pianeta. Sia l'archetipo un eco, oppure una vibrazione di fondo, *Battlestar Galactica* le consegna un corpo e una voce articolata, ed essa risuona all'unisono col ritmo tribale del tamburo – strumento portante della colonna sonora di Bear McCreary – e dei cannoni della nave da guerra *Galactica* guidata dal Comandante Adama a inseguire un sogno.

## Bibliografia

- Bordoni 2013 = C. Bordoni (a cura di), *Guida alla letteratura di fantascienza*, Odoia, Bologna 2013.
- Caillois 1985 = R. Caillois, *Dalla fiaba alla fantascienza*, a cura di P. Repetti, Edizioni Theoria, Roma-Napoli 1985.
- Calvino 1995 = I. Calvino, *La letteratura fantastica y las setras italianas* ora col titolo *Il fantastico nella letteratura italiana*, in *Saggi. 1945-1985*, a cura di M. Barenghi, i Meridiani Mondadori, Milano 1995.
- De Turrís, Gallo 2001 = G. De Turrís, C. Gallo (a cura di), *Le aeronavi dei Savoia – profantascienza italiana 1891-1952*, Nord, Milano 2001.
- De Turrís, Fusco 2016 = G. De Turrís, S. Fusco, *Le meraviglie dell'impossibile. Fantascienza: mito e simboli*, a cura di L. Gallesi, Mimesis, Milano-Udine 2016.
- Dondossola 2001 = P. Dondossola, *Fantascienza e libertà – gli archetipi letterari e il valore della diversità*, "Culture – Annali dell'Istituto di Lingue della facoltà di Scienze Politiche dell'Università degli studi di Milano, 2001.

- Ferrini 1970 = F. Ferrini, *Che cosa è la fantascienza*, Ubaldini, Roma 1970.
- Freedman 2000 = C. Freedman, *Critical Theory and Science Fiction*, Wesleyan U.P., Hanover (N.H.) 2000.
- Ghezzi 1988 = D. Ghezzi, *Fantascienza e mito*, Tirrenia stampatori, Torino 1988.
- Moylan 2000 = T. Moylan, *Scraps of the Untainted Sky. Science Fiction. Utopia. Dystopia*, Westview Press, Boulder (Colorado) 2000.
- Pagetti 1970 = C. Pagetti, *Il senso del futuro. La fantascienza nella letteratura americana*, Edizioni di Storia e Letteratura, Roma 1970.
- Pagetti 2003 = C. Pagetti, *Il futuro immaginario della fantascienza. Vivere un altro presente*, in C. Martino, F. Monteleone (a cura di), *Science fiction*, Bulzoni, Roma 2003.
- Panella 2016 = G. Panella, *Il disastro prossimo venturo. Distopia, apocalisse, fantascienza: tra Saramago e Ballard passando per Cormac McCarthy*, in N. Turi (a cura di), *Ecosistemi letterari: luoghi e paesaggi nella finzione novecentesca*, Firenze University Press, Firenze 2016.
- Sobchack 1980 = V. Sobchack, *The Limits of Infinity: The American Science Fiction Film 1950-1975*, A S Barnes, New York 1980.
- Suvin 2000 = D. Suvin, *Afterword: with Sobered Estranged Eyes*, in P. Parrinder (a cura di), *Learning from Other Worlds. Estrangement, Cognition and the Politics of Science Fiction and Utopia*, Liverpool U.P., Liverpool 2000.
- Suvin 2016 = D. Suvin, *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*, Peter Lang, Oxford, Oxfordshire, 2016.
- Warrick 1980 = P. Warrick, *The Cybernetic Imagination in Science Fiction*, Massachusetts Institute of Technology, 1980.

## L'autore

### Andrea Cannas

Andrea Cannas è ricercatore e docente di Letteratura italiana presso il Dipartimento di Filologia, Letteratura e Linguistica dell'Università di Cagliari, ha pubblicato monografie e saggi su autori quali Leopardi, Bruno, Galilei, Pavese, Calvino, Deledda, Satta, Atzeni. Si è occupato di riscritture novecentesche del mito e di forma breve; ancora, della canzone d'autore (De André) e del fumetto. È autore di racconti e redattore della rivista di letteratura *Portales*.

Email: [deandrade@libero.it](mailto:deandrade@libero.it)

## L'articolo

Data invio: 04/05/2018

Data accettazione: 30/05/2018

Data pubblicazione: 30/09/2018

## Come citare questo articolo

Andrea Cannas, «Ciò che è accaduto accadrà di nuovo»: le inderogabili stagioni del mito in *Battlestar Galactica*, "Medea", IV, 1, 2018, DOI: <http://dx.doi.org/10.13125/medea-3488>