Paolo Gulisano - Filippo Rossi

La Forza sia con voi

Storia, simboli e significati della saga di Star Wars

ANCORA

Introduzione

Tanto tempo fa…

«Tanto tempo fa… In una galassia lontana lontana».

È questo il famosissimo *incipit* della saga di *Star Wars*.

Tanto tempo fa, o meglio, quarant'anni fa, usciva nelle sale cinematografiche un film di un giovane regista, George Lucas, destinato a diventare la più grande saga di fantascienza di tutti i tempi. La parola «fantascienza» tuttavia appare riduttiva: *Star Wars*, Guerre Stellari, in realtà è un'opera in cui confluiscono *fantasy*, mito, epica, narrativa d'avventura.

Questo libro è un viaggio nei contenuti quarantennali del mondo di *Star Wars* narrato da Lucas. Una guida alle fasi del racconto, ai temi leggendari, ai riferimenti letterari di una serie di film hollywoodiani che da tempo si sono fatti ricco *franchise* multimediale e vera saga mitopoietica oltre il cinema, figlia legittima della modernità.

Il viaggio dell'eroe per guarire una terra desolata nel nome della speranza evoca temi antichi ma sempre affascinanti. In *Guerre Stellari* la «speranza» è la Forza: «un campo energetico creato da tutte le cose viventi», l'energia vivente dell'universo ma anche l'espressione della tensione umana verso il soprannaturale. Una saga che è l'immagine del più profondo senso religioso presente nell'uomo. Così come della lotta per non cedere al Lato Oscuro.

Questa saga rappresenta una sorta di ultima utopia: l'ambientazione non è la nostra terra, nemmeno la nostra galassia, bensì un luogo cosmico «altrove». E la sua collocazione temporale? Sembrerebbe un «futuro» estremamente lontano ma a volte sembra di trovarsi persino in un certo «passato», che forse non è nemmeno

il *nostro* passato. O invece sì? Non importa. Nemmeno importa se noi terrestri ci siamo, in questa storia, se questi personaggi di cui seguiamo le avventure ci siano «vicini» o siano «come noi» o siano «noi» – pur interpretati da attori inglesi o californiani o africani o cinesi.

Tra quei personaggi «diversi», in quel passato «senza tempo», in quel luogo così lontano che è un «nessun luogo», avvennero (o avverranno?), forse là o forse qua, delle Guerre Stellari.

Star Wars è comunemente ritenuta una serie cinematografica *kolossal*, un'opera di «fantascienza multi-genere», ma è molto di più. È una sorta di epica, l'ultima epica espressa dalla modernità, in cui i confini da esplorare appaiono infiniti, oltre l'iperspazio, ma che in realtà sono anche i confini altrettanto vasti dell'abisso dell'animo umano.

Il suo Omero è un giovane regista californiano di nome George Lucas, un ragazzo della provincia americana inquieta degli anni Sessanta e Settanta, gli anni della Guerra fredda, della tragica guerra del Vietnam, della rivoluzione dei costumi sessantottina.

Prodotta dalla sua piccola *Lucasfilm*, ideata, scritta, filmata, costantemente sviluppata e modificata più volte fin dall'inizio degli anni Settanta, da semplice storia raccontata in un unico film autoconclusivo si trasforma in una serie coerente di capitoli filmici, definiti episodi, strutturati nella forma di *sequel* (seguiti) e *prequel* (antefatti).

I tre film iniziali, girati dalla fine degli anni Settanta all'inizio degli Ottanta e poi definiti «trilogia classica» di *Star Wars*, raccontano una storia con inizio «a metà delle vicende», hanno una durata narrativa di quattro anni e una conclusione definita. Sono ampliati dal loro creatore tra la fine dei Novanta e la prima metà degli anni Duemila con la cosiddetta «nuova trilogia dei prequel», facendo assumere al ciclo la forma altisonante di «esalogia». Questi tre episodi sono ambientati nella generazione precedente, trentadue anni prima dei fatti raccontati nel film iniziale, e coprono un tempo narrativo di tredici anni collegandosi allo stesso capostipite.

Il ciclo originale è in questi anni ampliato dalle nuove produzioni della Disney: la terza trilogia ambientata trent'anni dopo la conclusione, e altri capitoli *spin-off*, ossia estrapolati o inter-narrativi, perfettamente inseriti. Tutti realizzati senza il contributo di Lucas, se non a livello nominale.

Da quattro decadi, dunque, la popolarità mondiale di quest'opera aumenta esponenzialmente.

Tutto inizia in un modo assolutamente sorprendente: il film numero uno, dapprima intitolato solo *Guerre Stellari*, è in programmazione mercoledì 25 maggio 1977 negli Stati Uniti e venerdì 21 ottobre 1977 in Italia in anteprima. Appare dal nulla ed è un immediato fenomeno globale grazie, tra i tanti motivi, al sorprendente impatto visivo e all'elegante e inedita miscela di *media* – cinema, fumetto, televisione – e di generi: fantascienza, *fantasy*, western, bellico, epica cavalleresca, commedia. Inoltre è di sicuro molto divertente, il che non guasta affatto e contribuisce al grande successo.

Le varie e contemporanee *novelization* – versioni romanzate o a fumetti della sceneggiatura – riportano una specie di introduzione che inquadra *Guerre Stellari* «in chiave ottocentesca», come capitolo principale di un misterioso manoscritto alieno apparentemente trovato da Lucas nel giardino di casa. Il titolo è *Il Primo Libro delle Cronache dei Whill*, tomo definito come *Le avventure di Luke Skywalker*.

L'opera viene rinominata in seguito usando la numerazione episodica IV e il sottotitolo *A New Hope*, per farne l'origine dei due *sequel* (Episodio V ed Episodio VI) e, vent'anni dopo, dei tre *prequel* (Episodi I, II e III).

Le pellicole *starwarsiane* di pura matrice *lucasiana* sono quindi sei, le tre della Trilogia Classica o prima trilogia:

- il *Guerre Stellari* originale, *Episode IV - A New Hope* (*Episodio IV - Una nuova speranza, 1977*);
- il seguito diretto *Episode V - The Empire Strikes Back* (*Episodio V - L'Impero colpisce ancora*, 1980);
- il finale *Episode VI - Return of the Jedi* (*Episodio VI - Il ritorno dello Jedi*, 1983).

Dopo sedici anni, con il ritorno di Lucas dietro la macchina da presa, l'antefatto della Nuova Trilogia o seconda trilogia:

• *Episode I - The Phantom Menace* (*Episodio I - La minaccia fantasma*, 1999);

• il seguito *Episode II - Attack of the Clones* (*Episodio II - L'attacco dei Cloni*, 2002);

• lo spartiacque narrativo *Episode III - Revenge of the Sith* (*Episodio III - La vendetta dei Sith*, 2005).

Il primo film che *va oltre* l'esalogia, senza il coinvolgimento diretto di Lucas, è, una decade dopo, il seguito dell'Episodio VI e inaugurale della terza trilogia firmata Walt Disney: *Episode VII - The Force Awakens* (*Episodio VII - Il risveglio della Forza*, 2015). La Disney continua con *Episode VIII - The Last Jedi* (*Episodio VIII - Gli ultimi Jedi*) nel Natale 2017, nel quarantennale del primo *Guerre Stellari* di Lucas, e con il conclusivo *Episodio IX*, previsto per il maggio 2019. Allo stesso tempo la *major* decide di realizzare gli *spin-off*, film che approfondiscono le situazioni interne agli episodi conosciuti, senza essere episodi. Il primo di questi è *Rogue One: A Star Wars Story* (2016).

Avvertenza doverosa

Oltre alle principali opere filmiche *starwarsiane* esiste una vastissima e popolare produzione di materiale correlato sullo stesso mezzo di comunicazione (film d'animazione o minori) e altri (*cartoon* televisivi, romanzi, fumetti, videogiochi, *gadget*) che espande a dismisura l'universo narrativo. Cercando, grazie al contributo di autori più o meno appassionati, di completare il molto e affascinante «non detto» presente nelle sceneggiature originali. In questo volume scegliamo però di concentrarci su quanto scritto nei soli *script* dei film di *Star Wars*: lo facciamo per chiarezza, per rispetto delle fonti ma anche per precisione. Le pellicole sono le fondamenta decisive, necessarie e sufficienti della storia galattica. Già confezione autonoma di una narrazione articolata, ancora da chiarire

nel profondo. Si tratta dell'autentico «canone» autoriale lucasiano/disneyano, costitutivo e caratterizzante le vicende narrate: la saga di *Star Wars* rimane nel profondo una serie cinematografica. Il resto del cosiddetto «universo espanso» multimediale è assimilabile a materiale «apocrifo», pur se ufficiale: a volte interessante e commercialmente una miniera d'oro, ma non indispensabile; spesso contraddittorio, corretto a ripetizione, annullato e rifondato dalla stessa *Lucasfilm*.

Raccontiamo di una grande storia che vede nel corso degli anni una decisa evoluzione e che, da opera prima autonoma, diviene una galassia plurimillenaria di storie, tutte ruotanti intorno al nucleo fondamentale: il destino di un Cavaliere Jedi, Anakin Skywalker, poi Lord Darth Vader e infine padre inconsapevole di una nuova speranza, di un nuovo Jedi, suo figlio Luke, in una sorta di «Anakineide».

Un'unica saga, con punti forti e debolezze. Per dirla con C-3PO che si rivolge all'inseparabile amico R2-D2: «Carognetta dal funzionamento difettoso».

1
C'era una volta la «Fanta e Scienza»

«Ma io non ci vengo ad Alderaan!»
Luke Skywalker, 1977

La trilogia, poi esalogia cinematografica di *Star Wars*, e infine ennealogia, racconta avventure, collocate in un'indefinita galassia cosmica, di varie specie di «umani» e «alieni», dove gli umani sono indubbiamente più al centro della storia di quanto non siano gli alieni. Troviamo grandi quantità di invenzioni tecnologiche e robotiche, diversi e peculiari sistemi solari e addirittura stazioni da battaglie spaziali: tutti elementi immediatamente riconoscibili come fondanti di un genere preciso, la fantascienza. Ma è anche un'epica di principesse prigioniere e fantasmi eterei, di armi fatate e draghi da sconfiggere, di costumi medievaleggianti e superpoteri mistici, senza alcuna plausibile spiegazione. Se pensiamo a *Star Wars* pensiamo sia alle astronavi, sia ai Signori Oscuri, tanto all'iperspazio, quanto ai cavalieri cosmici.

Si parla quindi di pura *science fiction* (che in Italia abbiamo tradotto appunto come fantascienza) o di fiabesco *fantasy*? Speculazione o favola? Cosa spinge la saga di Guerre Stellari in un Lato o nell'altro della Forza?

Ciò che vediamo in *Star Wars* è collegato alla tecnologia più o meno avanzata, il che sembrerebbe inserirlo nel genere fantascienza. Non possediamo dei motori a iperguida che rendono possibile il viaggio interstellare al Millennium Falcon, ma possiamo facilmente presumere che le navi *starwarsiane* in grado di viaggiare su altri mondi siano la naturale conseguenza del nostro approdo sulla luna o dell'invio di sonde robotiche verso gli altri pianeti del sistema solare.

L'importanza della Forza

È, comunque e soprattutto, l'esistenza della Forza a spostare *Star Wars* dalle parti del *fantasy*: ci sono tanti elementi che contribuiscono, sia narrativi (personaggi e situazioni fiabeschi, come la regina guerriera o la principessa prigioniera da salvare) che visivi (costumi antichi tipo i mantelli e le armature, armi esotiche come le spade, creature mostruose e pianeti immaginari in abbondanza), ma questo concetto, questa semplice idea di sceneggiatura che si fa da subito simbolo potentissimo e onnicomprensivo è di importanza decisiva.

The Force, la Forza, è un campo di portata galattica – anche se possiamo presumere intergalattica e universale, quindi assoluta –, di energia mistica che conferisce degli incredibili poteri, in apparenza magici, a chi ne fa uso, con intenzioni e finalità speculari e opposte: i Cavalieri Jedi nel campo del bene; gli Oscuri Signori dei Sith (seguiti poi dai Cavalieri di Ren) nel campo del male.

La prima definizione della Forza viene data da Obi-Wan Kenobi nel *Guerre Stellari* originale, a oggi l'unica spiegazione concreta della sua natura: «La Forza è quella che dà al Jedi la possanza. È un campo energetico creato da tutte le cose viventi. Ci circonda, ci penetra. Mantiene unita tutta la Galassia».

Il cosiddetto campo energetico può essere interpretato come elemento proprio della fantascienza… ma la sua «creazione» da parte di «tutte le cose viventi», compreso il regno vegetale, i più piccoli organismi, definiti da Kenobi come «tutte le cose», il suo «penetrare» i corpi al di là della materialità degli stessi, la sua facoltà benigna di «mantenere uniti» spazi così enormi oltre la stessa forza scientifica della gravità o in parallelo con essa, tutto ciò rende il concetto meno tecnico e più spirituale.

Chi pratica le vie della Forza lo fa come se si trattasse di una religione, più che di una scienza. Darth Vader – che è passato al Lato Oscuro della Forza – non accetta che se ne metta in dubbio l'esistenza: «Trovo insopportabile la tua mancanza di fede» dice

rabbiosamente all'ufficiale imperiale che ride di quelle che ritiene «teorie da stregone».

I Jedi e i Sith non sono dei semplici corpi militari scelti. Si parla di ordini religiosi e templi presso i quali avviene un vero e proprio cammino di formazione, sotto la guida di maestri come Yoda. Inoltre, nel corso della saga, Lucas ci presenta la Forza associata al concepimento verginale di Anakin Skywalker, parlerà di profezie e volontà superiori.

Le facoltà che l'uso della Forza conferisce agli esseri sensibili, tramite addestramento e preparazione adeguati, sono straordinarie, sovrumane, simili ai leggendari superpoteri dei supereroi dei fumetti. Per citarne solo alcune: controllo del pensiero, telecinesi, iper-sensibilità sviluppate, capacità fisiche inaudite (forza, resistenza, agilità), fattori di guarigione, preveggenza, fluttuazione, fino alla possibilità di restare nel mondo in una forma eterea anche dopo la morte, come accade a Kenobi, il cui «spirito» continua ad assistere con consigli preziosi il suo discepolo Luke.

Molte di queste facoltà sono pertinenti al campo fantascientifico, ma è la loro misura o la facilità d'uso che le rende estremamente simili alla magia fantastica, o al soprannaturale, creando delle figure che appaiono quasi come stregoni e streghe spaziali, a cui mancano solo le formule magiche.

L'idea lucasiana usata nella Nuova Trilogia *prequel* dei Midi-chlorian, introdotta in *Episodio I*, poi accennata in *Episodio III,* cerca di dare una spiegazione scientifica non della natura della Forza, che rimane assolutamente mistica, ma solamente di come essa si manifesti e venga usata in modi differenti dagli esseri viventi, dai Cavalieri Jedi e dagli Oscuri Signori dei Sith. Si tratterebbe di microorganismi presenti nel sangue di tutte le creature in varia misura, che permetterebbero la vita e fungerebbero da «antenne» nella ricezione dell'energia fantastica: più se ne possiedono, più si sarebbe potenti nel sentire e usare questa enigmatica magia. Usiamo il condizionale perché, all'interno della saga, aleggia il meraviglioso dubbio che la teoria dei Midi-chlorian sia solamente

un costrutto decadente degli stessi Jedi, atto a quantificare l'inquantificabile.

La magia, in ogni caso, è per definizione misteriosa: nemmeno i Midi-chlorian dei Jedi di George Lucas possono spiegare come la Forza possa far svanire i cadaveri dei caduti e farne diventare lo spirito un vero e proprio fantasma, in grado di interagire con i vivi.

Star Wars: un *fantasy* scientifico

È proprio la Forza a fare di *Star Wars* un'opera più vicina al *fantasy* di J.R.R. Tolkien e C.S. Lewis che alla fantascienza di Isaac Asimov o Frank Herbert. Sospendiamo l'ipotesi che la Forza abbia a che fare con lo Spirito di Dio e con una visione esplicitamente religiosa. Prendiamola in considerazione come una forma di magia. Ma cosa intendiamo con questo termine? Per molti essa non è che una semplice sopravvivenza dell'epoca medioevale, spazzata via dalla scienza. In realtà si praticava pochissima magia nel medioevo: è il rinascimento l'epoca in cui si assiste al trionfo delle pratiche magiche, in particolare nel Cinquecento e nel Seicento.

Si tratta di un conflitto che coinvolge l'uomo dall'alba dei tempi: lo scontro tra l'accettare la natura per come essa è, e come Dio ce l'ha donata, e la tentazione di dare l'assalto al cielo per prendere il posto di Dio, sfida dove tutti i mezzi messi a disposizione dal nemico sono leciti.

Occorre prendere dunque sul serio quella pratica definita magia, specie in un tempo come il nostro, dove negromanzia, esoterismo, occultismo sembrano avere un gran fascino. Capire la magia – anche semplicemente per capire quella presente nella letteratura – può essere utile per evitare di cadere in equivoci e demonizzazioni, come purtroppo è accaduto nel caso della magnifica saga di Harry Potter dell'inglese J.K. Rowling.

Tolkien aveva detto chiaramente, nel suo saggio *Sulle fiabe* (in *Albero e foglia* del 1964), che l'uomo può spingersi al massimo a essere un *sub-creatore*, qualcuno che plasma una materia che un

Altro gli ha fornito. Perfino in un racconto fantastico, in una fiaba, l'uomo può dedicarsi solo alla subcreazione. Ne *Il Signore degli Anelli* (1954-1955) questa pretesa diabolica di poter essere come Dio, di farsi Dio, è condannata nella figura dello Stregone Saruman, costruttore di Anelli fatati, che vorrebbe realizzare dei servi, forgiare delle creature come gli Uruk-hai, prodotti da una sorta di magica ingegneria genetica, ma alla fine crea solo dei mostri.

Questo tipo di magia è rifiutato anche da C.S. Lewis, l'autore de *Le Cronache di Narnia* (1950/1956). Dopo aver chiarito che il mago non è roba da medioevo, raffigura e condanna il volto inquietante di una modernità affamata di potere a ogni costo.

Nel rinascimento il pensiero magico andò a fiorire su un terreno di dottrine filosofiche, arricchito da idee derivanti dall'esoterismo. A seconda dell'uso che se ne faceva, la magia veniva distinta in bianca o nera, come accade nella saga di *Star Wars*, dove accanto all'uso buono della Forza da parte dei Jedi c'è il Lato Oscuro dei Sith. Chi operava nell'ambito delle regole della natura per districare le situazioni riguardanti le persone (anche solo con le parole) attuava magia bianca; chi, al contrario, tendeva a dividere, creare conflitti, imporre il proprio volere ad altri (in maniera palese oppure occulta), e perciò tendeva a distorcere il normale corso degli eventi, attuava magia nera.

Dal Mago Merlino delle antiche leggende celtiche fino a Gandalf e Aslan la magia contraddistingue un certo tipo di narrazione fantastica. La Forza e i suoi epigoni fanno dunque di *Star Wars* un'opera peculiare del mondo narrativo fantastico.

D'altra parte, fantascienza e *fantasy* hanno molti sottogeneri, con elementi in comune tra loro. Uno di questi è la *hard sci-fi*: fantascienza «dura/pesante», la cui scienza deve essere accurata e a prova di errore. Un autore di questo sottogenere è un vero scienziato: deve, per esempio, fare delle ricerche approfondite per essere sicuro che l'astronave che ha creato funzioni secondo criteri scientifici conosciuti o plausibili. Diversamente, un autore di un tipo di fantascienza più *soft*, come ad esempio la cosiddetta *space*

opera, si può accontentare di dire che la sua astronave vola: il come essa lo faccia non è importante ai fini della storia.

Star Wars rientrerebbe dunque nel sottogenere della *space opera*, che trae molti elementi dalla narrativa d'avventura. Qui si parla di intrecci, personaggi e abilità, battaglie e guerre su scala enorme, volutamente enfatizzata (tutto ciò è molto *starwarsiano*), il cui fine è esclusivamente rendere ancora più coinvolgente ed espressivo il racconto.

La tecnologia e gli altri elementi frutto della ricerca scientifica devono essere logici nel loro apparire, ma sono spesso o inaccurati o possiedono solo un sapore superficialmente e vagamente «tecnico», come ad esempio la gestione dei Midi-chlorian per spiegare la sensibilità alla Forza.

In *Star Wars* infatti i termini, i dati, i concetti tecnico-scientifici sono usati soprattutto per rendere più divertenti i dialoghi e sono scritti in modo enfatizzato e inventivo, quasi poetico.

Nella fantascienza *hard* la scienza è la storia; in *Star Wars* la scienza è lo scenario indistinto, una vaga seppur effettiva scenografia contro la quale si svolge la storia: questo però non rende *Guerre Stellari* «meno *science fiction*».

Esiste un filone ibrido nella fiction speculativa: lo *science fantasy*, più o meno il «*fantasy* scientifico»; detto anche *space fantasy*, «*fantasy* spaziale», il sottogenere che unisce, fonde e integra il *fantasy* alla fantascienza, rispettando entrambi. Ciò significa che dona elementi di fantasia pura a una storia pensata come *sci-fi*, o il contrario. La forma narrativa che rende possibile l'impossibile, ovvero che conferisce del realismo a situazioni che nel nostro mondo concreto non potrebbero accadere. Lo *science fantasy* può arricchire di sfumature magiche e immaginifiche delle storie fantascientifiche che tali sfumature normalmente non avrebbero, come mettere in mano un'antica bacchetta magica a un ingegnere aerospaziale che deve costruire una stazione orbitante per salvare l'umanità dall'estinzione per un virus pandemico; oppure può spiegare scientificamente elementi di norma inverosimili presenti

nelle storie *fantasy*, come argomentare che un drago sputafuoco innamorato di una principessa, che terrorizza una contea e deve essere ucciso da un eroico cavaliere errante, in realtà sia un'aberrazione genetica creata in laboratorio da uno scienziato pazzo.

Una buona risposta al quesito «che genere è *Star Wars*?» è «un po' di più di *fantasy* e un po' di meno di fantascienza». Da un lato, relegarlo alla *science fiction* elimina i suoi preponderanti elementi puramente *fantasy*, come la Forza, e le sue dimensioni soprannaturali, ma definirlo *fantasy* ne trascura l'ambientazione interplanetaria e la diffusa sensazione di tecnologia avanzata… Un peccato.

Un'etichetta adeguata e non errata per *Guerre Stellari* potrebbe essere quella di *science fantasy*: il sottogenere, il filone ibrido che riesce ad amalgamare principi tecnologici a quelli sovrannaturali, senza sacrificare i primi o ignorare i secondi. Componenti che lavorano insieme, pur se da posizioni differenti, in perfetta armonia.

Passato più futuro uguale Altrove

Il tempo e il luogo nella saga di *Star Wars* meritano una riflessione. La fantascienza riguarda soprattutto vicende realistiche inserite nel nostro tempo, nello specifico dal passato storico al presente alternativo al futuro probabile. Un flusso logico di causa-effetto riconoscibile e legato all'umanità, al nostro pianeta terra, al suo sistema solare, alla sua galassia e al suo universo. D'altra parte lo stesso *high fantasy* tolkieniano, con la Terra di Mezzo (*Middle-earth*) del mito, può avere un'interpretazione di passato ancestrale alla base della nostra terra moderna, come anche l'Era Hyboriana nell'*heroic fantasy* del Conan il Barbaro di Robert E. Howard.

Ma *Star Wars* no. In *Star Wars* non ci siamo noi, come esseri umani del pianeta terra, non ci sono i nostri tempi né i nostri luoghi. C'è una versione parallela, indistinta, fantasiosa e sfrenata di un impossibile «altri noi» in un tempo-luogo «altro», a contatto con «altre» cose e «altri» esseri.

L'uomo non umano; i mostri e le creature inumane; i luoghi così caratterizzati da divenire simboli astratti; la Forza santa e dannata, due facce dello stesso universo mistico; la dominante scienza/tecnologia umanizzata o demonizzata; la reazione vincente della natura; i traumatici rapporti padre/figlio; le potenti figure femminili; il fascino sinistro del sadico tiranno in essere… tutte tematiche profonde dell'umanità da sempre usate e che qui svelano il gioco *starwarsiano* delle astronavi iperveloci, immagine dei destrieri, e delle immani basi planetarie, immagine dei castelli cavallereschi. Una fusione di passato e futuro terrestri che produce l'Altrove.

Star Wars non è astronomia, storia o scienza, né «pure» né «speculative». Fin dal 1977 la saga non ha nessuna logica né rispetta leggi fisiche: è una fiaba che usa termini *sci-fi* come «iperspazio» o «iperguida», come si usano le carrozze fatte di zucche e i sentieri di briciole in una favola.

La *lightsaber* («sciabola di luce», in Italia *spada laser*) è una di quelle trovate che rappresenterebbero in apparenza la parte fantatecnologica realistica di *Star Wars*, ma che tecnologia o realismo non sono.

Una futuristica arma laser, un improbabile fascio di energia amplificata da dei rari cristalli che ritorna all'origine del proiettore creando una lama senza filo né peso, che «taglia tutto», ma che è però a tutti gli effetti un'antica spada, tra fioretto e katana. Puro simbolo, un po' come l'Unico Anello di Tolkien o la mela di Biancaneve. La spada laser di Lucas è *solamente* l'immagine concreta della nobiltà di un mondo passato e perduto che cerca di rifarsi strada di nuovo in una civiltà ormai corrotta.

Come non è tecnologia fantascientifica l'astronave scassata di Han Solo, chiamata romanticamente Millennium Falcon, che in realtà ha la stessa funzione delle aquile (falconi?) salvifiche di Tolkien; o la terribile stazione da battaglia imperiale Morte Nera, in effetti né più né meno che il castello/antro del drago cattivo delle fiabe. Di più: l'iperguida delle astronavi, concetto assolutamente *science fiction*, qui al contrario ricopre il comodo ruolo, a volte ad-

dirittura scherzoso, del *deus ex machina* per gli spostamenti nella geografia fanta-cosmica. Un po' come dei buoni cavalli bianchi in un qualsiasi *fantasy* medioevale.

Come in un *fantasy* che si rispetti, in *Star Wars* incontriamo, oltre agli «pseudo-umani», anche numerosissime razze non umane: in chiave fantascientifica diventano gli «alieni», ma sono come gli elfi, gli orchi, i troll, i goblin di Tolkien. Questi alieni abitano in regioni planetarie – dette sistemi – non realistiche: ciascun pianeta ha il proprio caratteristico clima ed ecosistema così unico, particolare e predefinito da trasformarsi programmaticamente nella zona o parte geografica di un grande «continente» onnicomprensivo (quindi, la Galassia degli Skywalker come la Terra di Mezzo degli Hobbit). Si tratta di concetti tipici delle opere di genere *fantasy* che portano alla classica e irrinunciabile «mappa del continente fantastico» da percorrere, esplorare e salvare.

La galassia è un insieme di sistemi stellari bene ordinati che si possono visitare, e nemmeno con la realistica difficoltà di spostamento che troviamo ne *Il Signore degli Anelli*, ma con la facilità del «passò un po' di tempo a cavallo» di una favola dei Grimm.

Non ci si pone mai il problema del realismo astronomico o tecnologico: basta inforcare un caccia stellare monoposto, sperare che non cada a pezzi per la mancanza di biada atomica, dargli un calcio se non ingrana e gettarsi rombando nel non meglio definito ma sempre utilissimo iperspazio, magari con le giuste coordinate nel *navicomputer* che permettano di non passare attraverso una supernova… Ecco che compaiono il desertico e ostile Tatooine o l'equatoriale e cinguettante quarta luna di Yavin, il vaporoso e gassoso Bespin o la forestale e orsacchiottesca luna di Endor, il metropolitano e inquinato Coruscant e l'oceanico e piovoso Kamino, l'arido e insettoide Geonosis o il vulcanico e asfissiante Mustafar, e un'infinità di differenti e assurdi pianeti mono-climatici e/o monostrutturati che sono senza dubbio puri e precisi luoghi della fantasia.

È una direzione espressiva astratta, anacronistica e disorientante, con un'insistita patina che dal classico favolistico riesce qualche

volta a divenire retro-futuristica (un futuro pensato dal passato) o più spesso, e soprattutto, futuro-*rétro* (il passato pensato dal futuro). In ogni caso la regola numero uno è la straniante rinuncia al realismo contemporaneo e quando l'eccezione conferma la regola – ad esempio in dettagli di *look*, acconciature, vestiti – addirittura essa potenzia il senso di straniamento.

Si fa decisiva nel DNA di *Star Wars* la personalizzazione della tecnologia: soprattutto l'umanizzazione dei robot (chiamati Droidi) ma anche l'animalizzazione dei caccia/falconi o cargo spaziali/cavalli, degli *Star Destroyer* imperiali/draghi. In questo modo l'elemento della scienza fantasiosa diventa, incredibilmente, basilare per *Star Wars*: gli elementi fantascientifici, che non sono nemmeno pochi, sono costantemente allusi, dati per scontati, non espressi ma presenti; non sono superficiali e contribuiscono in maniera decisiva sia al contenuto che alla forma del racconto.

Nelle avventure della Forza vi è effettivamente la scienza, pur essendo una scienza immaginaria, divertita, irreale, più sociale che tecnica: la Forza è anche fanta-filosofia, non solo semplice magia. Inoltre l'apparato fantascientifico (astronavi, pianeti, robot, alieni) è comunque basilare.

È l'assenza di futuro, presente o passato dal punto di vista degli umani terrestri, che spinge la saga lontano da qualsiasi etichetta e la proietta oltre.

Ciò che non è umano si umanizza, mentre chi sarebbe uomo o donna si disumanizza, nel bene e nel male.

La velocità è tutto

La reale innovazione lucasiana nell'ambito della letteratura dell'immaginario è tutta rinvenibile nell'iniziale trilogia di *Star Wars*. In essa sono evidenti la ricerca estrema, istintiva, di un nuovo genere cinematografico «di sintesi»; la cura sperimentale e consapevole nella tecnologia della rappresentazione visiva e nella scrittura concettuale; la presenza, tra le righe e non invasiva, di no-