Fabio Ivan di Bari

"Do Androids Dream of Electric Sheep?" : un'analisi narratologica

Annales Neophilologiarum nr 4, 27-39

2010

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

MUZEUM HISTORII POLSKI

ANNALES NEOPHILOLOGIARUM 4
Rok 2010

FABIO IVAN DI BARI[*]
Uniwersytet Szczeciński

DO ANDROIDS DREAM OF ELECTRIC SHEEP? UN'ANALISI NARRATOLOGICA

Tematiche e cosmologia

Dick, Philip Kindred (Chicago 1928 – Fullerton, California 1982), fu un autore fertile e controverso, dalla vita disordinata e tumultuosa, alla quale non furono estranee esperienze di droghe e allucinogeni. Seppure spesso cesellato dalla critica dei suoi tempi con una immagine di prolifico scrittore di paperback scadenti, Dick ha creato una cosmologia tutta personale, nella quale si delineano con pessimistica chiarezza le ferite aperte della apparentemente normale realtà quotidiana. Come ben analizza Carlo Pagetti, P.K. Dick ha ormai abbandonato la possibilità di rimanere fedele ad un genere definito procedendo in una operazione di ibridizzazione, in cui fantastico puro, gotico, poliziesco si mescolano in quella scrittura che chiamiamo "postmoderna".

Anche se si continua a considerare Dick imbrigliato nelle reti della Science Fiction, siamo in una fase di abbandono dell'idea di una utopia futuribile, mentre ci si sposta su una riflessione sulla realtà americana contemporanea. Analogamente agli autori suoi contemporanei, la missione abbracciata da Dick era quella di criticare la società di massa americana. Alcuni temi sono perciò frequenti nei suoi lavori: la minaccia (o gli effetti) di una guerra nucleare, le conseguenze nefaste del capitalismo e delle logiche di mercato, l'influenza dei media d'intrattenimento con la televisione al primo posto. Una missione. O più

---

[*] Fabio Ivan di Bari – mgr, lektor języka włoskiego, kultury i cywilizacji Włoch. Zatrudniony w Katedrze Filologii Romańskiej Uniwersytetu Szczecińskiego.

semplicemente, un'ossessione, lontana dalle proteste... un delirio dispiegato pubblicamente solo sulle sue pagine dattiloscritte, alla fioca luce elettrica del suo piccolo chalet fuori città.

Ma il tema che maggiormente pervade l'opera di Dick ha un'altra matrice, ancora più intima: l'ossessione di una offuscata realtà altra, della confusione tra sogno e veglia, delle repliche meccaniche indistinguibili dagli originali di *Do Androids Dream Of Electric Sheep?*, le allucinazioni "più vere della realtà" indotte dalla droga, come in *Flow Tears, Said The Policeman*[1]. Perseguitato da un tema inestricabile, che pervade ogni sua creazione: L'identità. Ma questi topoi, che nella narrazione si affacciano nei pensieri dei personaggi sono spesso accompagnati da altri temi, altre problematiche nelle quali a volte i protagonisti sono talmente immersi da non vederli. Temi la cui attualità si sarebbe manifestata in pieno circa trenta anni dopo: l'illusione di essere liberi, il controllo sociale e l'annullamento della privacy. Non a caso le visioni di Dick ispireranno gli esponenti del genere cyberpunk, creando uno frattura letteraria rispetto alla fantascienza Asimoviana.

In *Ma Gli Androidi Sognano Pecore Elettriche?* si accavallano diversi temi. L'imminente disfacimento biologico a seguito della catastrofe radioattiva, la disillusione contro la fede anche se illusoria (setta televisiva), l'umanità ed il labile confine che la differenzia dal suo simulacro, l'ibridazione, l'identità ed i suoi dubbi, l'intontimento dei sensi dei mass media dalla risata facile. Ma anche qualcos'altro fa capolino tra le righe: la piattezza della vita ed il disagio domestico del personaggio di Iran, l'emarginazione, come quella di Isidore e inevitabilmente il razzismo.

Narratore e focalizzazione

P.K. Dick ama giocare con i suoi lettori. I suoi libri sono spesso strutturati con una serie di inganni diegetici, che sconvolgono le sicurezze narrative del lettore. Il narratore non è onnisciente, o quantomeno l'onniscienza è limitata a favore di un maggiore grado di mimesi narrativa. La cosa è particolarmente evidente nel secondo capitolo, dove John Isidore ricorda a se stesso il mondo in cui vive. La descrizione d'impianto del mondo viene fatta da Isidore ed è fi-

[1] P.K. Dick, *Flow Tears, Said The Policeman*, 1974.

nalizzata a Isidore stesso. Quello che sappiamo è quello che Isidore percepisce e ricorda. Sappiamo che c'è stata una guerra nucleare, ma non sappiamo come ha avuto inizio, chi l'ha condotta, chi l'ha vinta.

Da qui si deduce che il narratore ci restituisce nient'altro che quello che sanno i protagonisti, quello che potrebbe sapere un abitante qualsiasi della Terra o delle colonie spaziali. Sappiamo solo degli effetti devastanti, che nel capitolo precedente avevamo esperito attraverso i sensi di Deckard. La narrazione è quindi soggettiva, la focalizzazione è interna e variabile, dal momento che Rick Deckard e John Isidore si passano il testimone del "punto di vista". Non mancano però casi di focalizzazione esterna, che rendono il romanzo di Dick più vicino al noir e al poliziesco, generi cui l'autore è sempre un ispirato debitore. Il narratore è assente dalla storia, quindi eterodiegetico. All'interno del romanzo non c'è alcun riferimento che possa portare a tracciare il profilo di un narratario.

Tipologie di discorso

Il discorso è trasposto, di tipo indiretto. Il narratore interviene con dei verbi dichiarativi sempre poco dopo che il personaggio ha iniziato a parlare o a riflettere. Gli interventi di questo tipo sono sempre brevissimi, scevri da analisi. Queste dichiarazioni non tornano a ripresentarsi durante il resto del dialogo e vista l'assenza di virgolette durante le autoriflessioni, spesso il discorso tende a confondersi con la narrazione stessa, si arriva a pensare più di una volta d'essere di fronte ad un discorso indiretto libero.

Le descrizioni sono filtrate dal punto di vista dei personaggi, a volte ibridate con quella del narratore, sempre discretamente, dando luogo a percezioni da soggettive ad indirette libere. Un ottimo esempio lo troviamo all'inizio del sesto capitolo, dove Isidore si fa coraggio e finalmente decide di presentarsi ai, presunti, vicini. Presunti perché il narratore non ci assicura della loro presenza, ma è stato John ad averne qualche sparuta avvisaglia, come la percezione delle vibrazioni del pavimento. Una volta giunto al piano inferiore riesce ad udire più distintamente un televisore, ma non appena bussa a quella porta il televisore non solo si zittisce, ma addirittura cessa d'esistere, "scomparendo nel non-essere" dei suoi sensi. Le descrizioni sono quindi diegetiche, perché non interrompono mai l'azione in atto ed hanno necessari risvolti narrativi.

Non è semplice leggere la simbologia delle descrizioni di Dick. A lui si ispirerà la passione Techno-gothic dei cultori del Cyberpunk. Alcune accenni li incontriamo nella descrizione della centrale di polizia "replicante": gusto barocco, intricata e moderna. Tuttavia è assiepata su di una terra ormai ridotta ad un cumulo di macerie, di palta (kipple), ormai più simile ad uno scoglio verdastro che ad un pianeta brulicante di vita. I dententori della ricchezza cercano di tirarsi fuori dalla povertà imperante, magari innalzando costruzioni invalicabili, regni prigioni, promuovendo spietati controlli a tappeto della polizia. E se teniamo conto che quello immaginato da Dick vuole essere un immagine futuribile della società, non possiamo che leggere le sue descrizioni come "avvertimenti" di quello che ci aspetta. Di sicuro all'interno del romanzo la causa di questo disfacimento è da attribuire alla guerra nucleare, ma se Dick fosse vissuto nel nostro decennio avrebbe narrato degli organismi geneticamente modificati e della nanochirurgia come concause dello sfacelo. Collocare i personaggi all'interno di questo ambiente non può che essere una operazione ad effetto. Le descrizioni rendono una atmosfera arida, perennemente in bilico verso la disgregazione finale al leitmotiv di "Emigrate o degenerate". Megalitici palazzi abbandonati o fatiscenti e brulli paesaggi naturali sono luoghi ricorrenti.

Durata e sequenze

Le sequenze sono tagliate da brevissime ellissi "cinematografiche", che sopprimono gli elementi irrilevanti ai fini del progresso narrativo, come gli spostamenti da un luogo ad un altro, mantenendo focalizzata l'attenzione sull'istanza drammatica. Inoltre il narratore non indugia particolarmente su descrizioni fotografiche dettagliate, motivo per cui la durata della fruizione è molto vicina allo svolgimento reale dell'azione. Queste brevi descrizioni sono spesso mediate dal punto di vista dei personaggi.

Il Tempo del racconto, della storia, della lettura

Il racconto è da considerarsi isocronico per diversi motivi. Prima di tutto perché l'ordine con cui ci vengono presentati i fatti è coevo all'ordine che i fatti realmente hanno nella loro successione temporale, tanto che non abbiamo una

differenza sostanziale tra fabula ed intreccio. Inoltre non esistono motivi liberi, perché ogni descrizione, dialogo e riflessione porta in nuce un significato essenziale ai fini della migliore comprensione della storia e del messaggio di Dick. Le coordinate temporali non vengono sconvolte da prolessi. Esistono tuttavia delle particolari analessi, che ben lontane dall'essere dei veri e propri salti all'indietro nel passato, si limitano a rievocare sommariamente episodi accaduti. Ho usato il termine "rievocare" perché sono richiamate alla mente da un qualche personaggio. Il modus operandi di Dick permette che un'operazione del genere non venga percepita come un vero e proprio flashback in cui il personaggio è come se si "abbandonasse" al ricordo e non è nemmeno il lettore a tuffarsi in un tempo remoto per rivivere le esperienze di qualche personaggio. I personaggi sembrano rimanere del tutto vigili al presente. Questa operazione di "riassunto del passato" viene usata soprattutto per informare il lettore degli elementi "cosmologici" del mondo di Dick. Dal momento che non abbiamo dati sul cosa sia uguale e cosa diverso del 1992 post-atomico del libro, sono i personaggi a farne un sommario, in genere in prima persona. Gli elementi che vengono riportati in riassunto diretto sono di solito tasselli euristici: si pensi al sommario sugli androidi, sul test Voigt Kampff e l'empatia. Questi ricordi, ben lontani da essere dei "motivi statici" risultano sempre utili ai fini di un approfondimento della psicologia dei personaggi, del mondo di Dick e delle sue caratteristiche naturali e sociali.

Per spiegare e distinguere più chiaramente questa analessi/sommario rispetto al classico flashback possiamo rifarci al linguaggio cinematografico. Al cinema, Il flashback viene presentato come il "rivivere" un momento: Abbiamo prima una parentesi espressiva che ci prefigura il flashback, in genere una dissolvenza, che interrompe il normale procedere della storia. Dopodiché abbiamo una storia, che seppure accaduta in un tempo passato, viene mostrata al presente. Il ricordo/sommario di Dick, al cinema potrebbe essere esposto come una inquadratura, al presente, del personaggio muto, con la sua voce fuori campo che riassume brevemente un episodio del passato, senza farlo rivivere e senza spezzare il normale prosieguo del tempo.

Il tempo della storia e del discorso coincidono in grossa parte, nonostante le brevissime notazioni di narrazione eterodiegetica volte a punteggiatura del "role taking" dei personaggi. Gli unici processi del discorso che aprono degli incisi rispetto allo scorrere della storia e del suo tempo sono le esperienze dei personaggi con la scatola empatica e la conseguente ascesa di/con Mercer. Durante questa fusione empatica il tempo sembra fermarsi o dilatarsi seppure vengano

descritte delle azioni che definiremmo "fisiche". Se consideriamo che il tempo della storia e del discorso coincidono quando la narrazione ci restituisce la loro coesione, durante le sedute alla scatola empatica, prima di tutto cambia il tipo di spazio e di tempo. Se il primo è un ambiente virtuale, una "illusione consensuale collettiva"[2] per dirla alla Gibson, il secondo è ben diverso dalla temporalità fisica, ma si configura come una temporalità mentale, la quale è percepita come normale durante la comunione Merceriana, ma potrebbe essere alterata (o quantomeno "sfasata") rispetto a quella puramente fisica dei personaggi. A dispetto di questa coesistenza di diverse tipologie di percezione, perché il tempo non esiste da sé, ma è percezione, infine la storia si svolge durante una ordinaria giornata di lavoro, seppure più significativa e fruttuosa del solito non solo per reddito ma anche per i risvolti religiosi e morali di Rick. A ben vedere il tempo di lettura di questa storia, che si rifà ad una temporalità tipica del dialogo, potrebbe coincidere con la durata degli eventi narrati. Il tempo di fruizione è di circa 5 ore per un lettore medio, per cui avremmo una coincidenza non solo del tempo di fabula ed intreccio, ma anche (pressappoco) del tempo di fruizione.

Secondo la definizione di Gerard Genette, questa storia non dovrebbe essere isocronica. Infatti nella definizione di "analessi"[3] rientrerebbero, oltre ai flashback a tutto tondo, anche i ricordi raccontati in prima persona. A voler adottare una tale definizione, nel romanzo di Dick non avremmo più uno stato di isocronia, ma uno sfasamento tra tempo della fabula e tempo dell'intreccio, configurato in questo modo:

Fabula/successione cronologica

Infanzia di Mercer (narrata da Isidore), guerra atomica (narrata da Rick), costruzione dei "guerrieri della libertà" (narrata da Rick) epidemia e morte degli animali (raccontata da Rick), colonizzazione di Marte (narrata da Isidore), costruzione dei primi modelli avanzati di androidi (narrata da Rick), interesse sulla Voigt Kampff da parte della WPO (narrata da Rick), vita del gruppo di androidi su Marte (narrata da Pris,), instaurazione sulla terra degli androidi fuggitivi (narrata da Pris, Luba, Roy, Irmgard, Garland), rapporto sessuale tra Rae-

[2] W. Gibson, *Tre romanzi cyber*, Arnoldo Mondadori, Milano 1996, p. 15.

[3] U. Eco, *Sei passeggiate nel bosco narrativo*, Bonpiani, Milano 1994, p. 34.

chel e Phil (narrato da Phil e Raechel), ritrovamento del codice della depressione (raccontato da Iran), morte della pecora vera (raccontato da Rick), risveglio alla Penfield (inizio della storia /presente), risveglio di Isidore ed incontro con Pris, assegnazione della missione di ritiro degli androidi, Rendez-vous con i Rosen, agguato di Polokov, ritorno a casa di Isidore e incontro con gli androidi, tentato ritiro di Luba Luft, arresto di Rick, ritiro di Garland, ritiro di Luba, acquisto della capra nubiana, incontro amoroso con Raechel, morte della capra nubiana, ritiro di Pris e dei Baty, viaggio nel deserto e fusione con Mercer, ritorno a casa.

Intreccio/ordine della narrazione

Risveglio con il Penfield (inizio della storia /presente), ritrovamento del codice della depressione (raccontato da Iran), epidemia e morte degli animali (raccontata da Rick), guerra atomica (narrata da Rick), morte della pecora vera (raccontato da Rick), risveglio di Isidore, colonizzazione di Marte (narrata da Isidore), infanzia di Mercer (narrata da Isidore), assegnazione della missione di ritiro degli androidi, costruzione dei "guerrieri della libertà" (narrata da Rick), costruzione dei primi modelli avanzati di androidi (narrata da Rick), interesse sulla Voigt Kampff da parte della WPO (narrata da Rick), Rendez-vous con i Rosen, agguato di Polokov, ritorno a casa di Isidore, incontro con Pris e incontro con gli androidi, vita del gruppo di androidi su Marte (narrata da Pris), tentato ritiro di Luba Luft, arresto di Rick, instaurazione sulla terra degli androidi fuggitivi (narrata da Pris, Luba, Roy, Irmgard, Garland), ritiro di Garland, ritiro di Luba, rapporto sessuale tra Raechel e Phil Resch (narrato da Phil), acquisto della capra nubiana, incontro amoroso con Raechel, ritiro di Pris e dei Baty, morte della capra nubiana, viaggio nel deserto e fusione con Mercer, ritorno a casa.

La riconfigurazione degli elementi secondo la loro cronologia diviene particolarmente difficile perché non esistono delle indicazioni temporali precise in quelle particolari analessi/sommari analizzati precedentemente.

Analisi dei personaggi

L'analisi dei processi psichici non è mediata dal narratore, giacché questo è ben mimetizzato nella narrazione. Tuttavia vengono forniti degli "indizi" dagli

stessi personaggi, che offrono materiale da analizzare, su cui riflettere. La brevità di questo tipo di descrizione degli stati d'animo potrebbe far pensare a dei "Flat Characters" tipici dei racconti d'avventura, dotati di una psicologia piatta a vantaggio dell'azione. I personaggi sono invece da considerare "a tutto tondo" (Whole Characters) perché sono individui a tutti gli effetti, con i loro disagi, emozioni, sentimenti, ma vengono appiattiti dalla contingenza della società del 1992 post-atomico di Dick: si pensi solo alla necessità di avere in casa uno "stimolatore di emozioni Penfield", ai frequenti casi di "piattezza di affetti" o di "assenza di affetto adeguato" per cui il modulatore Penfield diventava l'unica ancora di salvezza per non "percepire l'assenza di vita" malsana che infesta il pianeta. O ancora si pensi alle caratteristiche intrinseche degli androidi stessi, privi di emozionalità. Ben distanti dall'essere privi di psicologia, i personaggi si allineano tutti ad uno stato di scarsa emozionalità, per scelta autoriale. Basti pensare quale effetto incide sul lettore sapere che Raechel Rosen prova invidia e gelosia per la capra di Rick. La piattezza dei personaggi è una maschera, necessaria per mettere sullo stesso piano replicanti ed umani ormai alla deriva, per creare confusione e generare riflessione sul tema.

I personaggi principali, che, come detto precedentemente, si contendono il testimone del punto di vista, sono Rick Deckard e John Isidore. Sono dei casi interessanti perché si collocano al confine tra umanità ed altro (nel caso di Isidore tra umanità e "palta"). Hanno caratteristiche biologiche che fanno pensare agli umani, ma il primo è affetto da "piattezza dell'emozionalità", il secondo si sta gradualmente disfacendo a livello psichico e viene considerato ad un gradino più in basso rispetto agli androidi di tipo Nexus-6, seppure Isidore sia biologicamente umano al 100%.

Rick Deckard

Sospeso tra natura e società, è un uomo instabile che non ha molte aspettative nella vita se non quella di migliorare il proprio status sociale, o meglio la sua immagine, con un animale vero. Il suo interesse non è quello di acquisire livelli di empatia superiori come detta il Mercerianesimo, ma semplicemente quello di esibire un animale costoso sulla terrazza di casa propria. La storia che si sviluppa intorno a lui ha un triplice aspetto. Quella più evidente è la lotta, lo scontro fisico con gli androidi, combattimento che avrà per lui esito positivo.

Ad un livello più profondo abbiamo una interessante crescita del personaggio, che si avvicina alla religione, che acquisisce empatia e con essa un barlume di umanità, se non addirittura di vera e propria misericordia. Non a caso si fonde con Mercer (mercy = misericordia) mentre tutti gli altri semplicemente, durante la scalata della montagna (forse una voluta rievocazione del mito di Sisifo) sono "con" Mercer, ma mai dentro di lui. Tuttavia questa non è esattamente una esclusiva di Rick, dal momento che Isidore è fuso con Mercer ancora prima di lui. Dick, con un abile espediente narrativo confonde i due punti di vista, facendo raccontare la storia personale di Mercer in prima persona da John Isidore.

La terza traccia è il leitmotiv di Rick, i suoi pensieri soffocanti che tuttavia non troveranno risposta. Cosa distingue realmente un umano da un androide? Rick Deckard crede di trovare una risposta: "l'empatia", ma le sue sicurezze e convinzioni verranno rovesciate. Avrà a che fare con un cacciatore di taglie molto più freddo e spietato di un androide, e di contro una androide che forse si innamora, forse prova dolore, ma sicuramente prova gelosia nei confronti della capra artificiale tanto anelata dal protagonista.

Tutte le caratterizzazioni del personaggio potrebbero indurci a pensare che Rick stesso sia un replicante, magari illuso da una "falsa memoria". Il tema dell'identità vera e dell'identità presunta è, non a caso, un pensiero ossessivo proprio di Dick, e nel film di Ridley Scott verrà reso magistralmente, velato e frequente, tanto che la maggior parte degli spettatori non prende mai in considerazione tale possibilità. Nel libro, Rick Deckard non dà mai sfogo alla propria emotività ed empatia con un animale, ma li considera solo per il loro valore di scambio stampigliato sul bollettino della Sidney. Si pensi alla reazione per la morte della adorata capra nubiana: nessuna.

Sostiene di essere stato spesso sottoposto al test di Voigt Kampff, ma durante la storia si sottopone ad una sola domanda, che per di più non riguarda l'empatia nei confronti di esseri umani o animali, ma di replicanti. All'apparizione del ragno mutilato di John Isidore, Rick non proverà quel senso di pena che lo salverebbe da un Voigt Kampff, ma corre a controllare il prezzo di listino dell'animale... Una reazione tutt'altro che empatica. Una ulteriore traccia la troviamo nel titolo stesso *Do Androids Dream of Electric Sheep?* tradotto nella versione italiana con *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?* La riflessione nasce prima ancora della lettura stessa del libro, in quanto il quesito lasciato nel titolo può farci pensare che si riferisca, ad esempio, all'abitudine di "contare le pecore" per facilitare il sonno. Con buona probabilità, invece, il titolo potrebbe riferirsi allo stesso Deck-

ard. Rick, che desidera e poi acquista la sua capra nubiana nera in seguito alla morte per tetano della sua vera capra. Tuttavia non troveremo risposta al quesito, perché è proprio di questo libro il tema irrisolto: Come è possibile "quantificare" il senso dell'umanità?

John Isidore

Individuo diversamente abile, o meglio Speciale. Ha delle capacità psichiche inferiori alla media (ancora il concetto di quantità di umanità), ma tutto sommato è l'esemplare meglio rappresentativo del genere umano. Già protagonista di *Confessioni Di Un Artista Di Merda*[4], Isidore ha un ruolo narrativo importante. In una modalità narrativa dove il narratore vuole sublimarsi nel punto di vista dei personaggi, è impossibile spiegare una trama parallela a quella del protagonista, che non può essere onnipresente. John ci accompagna nel suo Condapp a conoscere gli altri personaggi, gli androidi, che in questo modo possono essere meglio compresi ed approfonditi, per meglio rendere poi il progetto narrativo del paragone tra umani e replicanti. Il suo ruolo da co-protagonista si scioglie all'arrivo di Deckard. Non sappiamo nulla di Isidore dopo la morte dei replicanti, ma continuiamo a seguire Rick. Lasciamo Isidore piangente sulle scale di casa sua.

Analisi mediologia

L'oggetto *Ma Gli Androidi Sognano Pecore Elettriche* nasce all'interno del circuito dei paperback. Non ha grandi pretese, e lo stesso Dick secondo la critica a lui contemporanea si occupa di opere di fantascienza scadenti, pallide repliche di una "vera" letteratura. E' quindi ideato come un prodotto di consumo seriale, anche se Dick è riuscito a ritagliavi all'interno spazi per tematiche e riflessioni interessanti, che oggi a quaranta anni dalla pubblicazione risultano estremamente attuali. Analizzare oggi il testo "produzione di Dick" porterebbe a risultati ben diversi rispetto ad una analisi condotta durante la vita dell'autore. Di forte influenza è stata l'industria cinematografica, alla quale Dick ha fornito materiali (se vogliamo involontariamente) che oggi si allegano in un Corpus Inscriptionum

[4] P.K. Dick, *Confessioni di un artista di merda*, Fanucci, Roma 2002, p. 32.

ben più massiccio. Converrebbe fare una analisi di Dick sceneggiatore, oltre che scrittore. Si pensi a *Paycheck*, *Total Recall*, *Minority Report*, *A Scanner Darkly*, allo stesso *Blade Runner* per citare solo alcuni di quei film che si sono ispirati "ufficialmente" alla produzione di Dick. A questi si aggiungono una serie di prodotti che si collocano oltre quella sottile linea del "liberamente ispirato". Limitandoci a questo romanzo non possiamo non considerare il suo passaggio attraverso due diversi media. L'editoria e la cinematografia.

Quando il romanzo venne ideato e distribuito aveva le caratteristiche e gli obiettivi di qualsiasi paperback, a livello di share e target. Oggi, vista la crescita di feedback nei confronti dell'autore e grazie soprattutto alle ispirazioni Hollywoodiane, ha aggiustato la sua mira, raccogliendo successi oltre la nicchia dei lettori di fantascienza. Il romanzo riesce in diversificati usi e gratificazioni per i lettori, come nel soddisfare i bisogni cognitivi, ma anche di allentamento e, in un certo grado, di integrazione sociale. L'obiettivo si è pure modificata nel corso degli anni. Se inizialmente l'ordine del giorno era sempre rivolto alla catastrofe nucleare e alla critica, e satira, della società americana, adesso altre tematiche si pongono all'ordine del giorno. In questo romanzo è impossibile non leggere un problema di bioetica e del consumo degli Status Symbol.

Paratesti ed Ipertesti

L'edizione successiva a quella da me analizzata, non riporta il titolo originale, ma adotta quello del film *Blade Runner*[5], chiaro sintomo della volontà della casa editrice di incrementare il peso editoriale di "Ma Gli Androidi", ed evidente volontà di sfruttare l'effetto traino garantito dalla produzione Hollywoodiana. Non a caso la copertina riporta una immagine del film, abbandonando l'idea dell'edizione precedente, magari più originale, della pecora moltiplicata fotograficamente. Il frame nel quale si colloca è perciò un mix dei media detti prima.

Il collegamento tra testi e tra contesti all'interno del libro è altrettanto complesso. Dick colloca al suo interno diversi riferimenti al mondo reale. Un esempio è Al Jarry, vera identità di Mercer, chiaramente ispirato allo scrittore dadaista Alfred Jarry; Frank Merrywell, eroe di una serie di libri per ragazzi dell'inizio del Ventesimo secolo; citato anche *L'Urlo* e *Pubertà* di Edvard Munch e così

[5] P.K. Dick, *Blade Runner*, Fanucci, Roma 2004, p. 1.

via. Questo a voler analizzare i riferimenti culturali esterni a Dick ed i tributi ad esso. Ma anche la sua produzione ha una serie di collegamenti ipertestuali al suo interno. Abbiamo già parlato di Isidore, già presente in *Confession Of A Crap Artist*[6], la religione di Wilbur Mercer già apparsa in *The Little Black Box*[7]. Man mano che leggiamo i libri di Dick, raccogliamo dei pezzi del suo mondo che potremmo cucire assieme in un mosaico, in un quilt fantastico che potrebbe essere considerato un mondo unico, visto però da diversi punti di vista.

Bibliografia

Augé M., *Storie del Presente*, Il Saggiatore, Milano 1997, p. 9–70.
Dick P.K., *Confessioni di un artista di merda*, Fanucci, Roma 2002, p. 32.
Dick P.K., *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, Fanucci, Roma 2000, p. 6.
Dick P.K., *Paycheck e altri racconti*. Fanucci, Roma 2004, p. 26.
Dick P.K., *The Little Black Box*, Gollancz, London 1990, p. 82.
Dick P.K., *Rapporto di minoranza e altri racconti*, Fanucci, Roma 2002, p. 4–56.
Dick P.K., *Scorrete lacrime, disse il poliziotto*, Mondadori, Milano 1998, p. 25–44.
Dragosei F., *Lo squalo e il grattacielo*, Il Mulino, Bologna 2002, p. 13–278.
Eco U., *Sei passeggiate nel bosco narrativo*, Bonpiani, Milano 1994, p. 34–130.
Foster A.D., *Alien*, Bonpiani, Milano 1980, p. 4–89.
Gibson W., *Neuromante*, Nord, Milano 2004, p. 4–280.
Gibson W., *Tre romanzi Cyber*, Arnoldo Mondadori, Milano 1996, p. 15–266.
Ilardi E., *Il senso della posizione*, Meltemi, Roma 2005, p. 24–227.
Marchese E., *L'officina del racconto*, Mondadori, Milano 1999, p. 45–74.
Orwell G., *1984*, Mondadori, Milano 1989, p. 12–129.
Simmel G., *Le metropoli e la vita dello spirito*, Armando, Roma 1995, p. 4–35.
Tarzia F., *I sociologi e lo spazio letterario*, Liguori, Napoli 2003, p. 8–89.
Tarzia F., *Mutazioni, la letteratura nello spazio dei flussi*, Liguori, Napoli 2004, p. 34.
Volli U., *Il libro della comunicazione*, Il Saggiatore, Milano 1994, p. 22–130.

Keywords*: Post-modern literature*, *cyberpunk*, *media analysis*, *narrative analysis*, *Do androids dream of electric sheep?*, *P.K. Dick*

[6] P.K. Dick, *Confessioni di un artista di merda*, p. 32.
[7] P.K. Dick, *The Little Black Box*, Gollancz, London 1990, p. 82.

DO ANDROIDS DREAM OF ELECTRIC SHEEP? A NARRATOLOGICAL ANALYSIS

Summary

This work aims at developing an analysis of Philip Kindred Dick's favorite topics, combined with the fiction and reality elements that contribute to the depth of the author's narrative cosmos and his style of writing, which can be defined as "post-modern". Following closely the analysis proposed by Gerard Genette, the work proceeds with analyzing the narrator and the discourse focus; character analysis; speech type; scene timing, the time of the plot, of the story, of the reading. It is then followed by a suggestion for a mediological analysis of *Do Androids Dream of Electric Sheep?* in relation to its metamorphosis and split between the original version and the author's posthumous version of the film.

Translated by Fabio Ivan di Bari

CZY ANDROIDY ŚNIĄ/MARZĄ O ELEKTERYCZNYCH OWCACH? ANALIZA NARRATOLOGICZNA

Streszczenie

Praca ta ma na celu poszerzenie analizy ulubionych tematów Philipa Kindreda Dicksa połączonych z elementami fikcji i rzeczywistości, które przyczyniają się do pogłębienia kosmosu narracyjnego autora i jego stylu pisania, uznawanego za postmodernistyczny. Idąc wiernie śladem literackiej analizy przedstawionej przez Gerarda Genette'a, autor przystępuje do analizy narratora i precyzyjności wypowiedzi; analizy bohaterów, typologi wypowiedzi, długości sekwencji, czasu historii, czasu opowiadania i czytania. Później następuje propozycja analizy mediologicznej dzieła *Do Androids Dream of Electric Sheep?* w jego metamorfozie i rozszczepieniu pomiędzy wersją oryginalną i pośmiertną wersją filmową tego samego autora.