

Antigone transgenica. Nuove indagini critiche tra genere distopico e mitologia

Chiara Protani

Alma Mater Studiorum - Università di Bologna

Abstract (Italiano) Nel XX secolo non è raro trovare riscritture di miti classici ambientati in situazioni post-apocalittiche e futuri remoti. Lo scopo dell'articolo è proporre un campo di ricerca innovativo, in cui studio del genere distopico e mitocritica si intrecciano. Il nuovo approccio mitocritico tiene conto di tre innovazioni sociali: l'informatizzazione, indispensabile anche alla letteratura distopica; la migrazione e la letteratura postcoloniale, che si lega al concetto di *altro* di cui la letteratura fantascientifica si nutre; e infine il consumismo, che porta all'eterna riproducibilità tecnica, rintracciabile anche nel genere distopico e nel concetto di clonazione. Un esempio pratico di quanto detto sono i riadattamenti distopici del mito di Antigone: *I Cannibali* di Liliana Cavani, il romanzo epistolare *In The Country of Last Things* di Paul Auster, e la pièce *Antígona Gelada* dell'autore portoghese Armando Nascimento Rosa.

Abstract (English) In the 20th century, it is common to find some rewritings of classical myths set in post-apocalyptic scenarios. The aim of this paper is to propose an innovative research field that combine the study of dystopian literature and myth criticism. The new myth-critical approach considers three social innovations: informatization, which is essential in dystopian literature as well; migration and postcolonial literature, which is linked to the concept of the *otherness* science fiction thrives on; and finally, consumerism, which leads to eternal technical reproducibility, also presented in the dystopian works, especially in the concept of cloning. A concrete example are the dystopian adaptations of the myth of Antigone: the movie *I Cannibali* by Liliana Cavani, the epistolary novel *In the Country of Last Things* by Paul Auster, and the play *Antígona Gelada* by the portuguese author Armando Nascimento Rosa.

Keywords myth; Greek tragedy; science-fiction; dystopia; Antigone

1. Introduzione

Nel panorama contemporaneo della letteratura e del cinema, il connubio tra mito e distopia si erge come una delle combinazioni più affascinanti e suggestive. Per quanto sia difficile da immaginare, mitologia e fantascienza presentano numerose somiglianze e le narrazioni sacrali dei miti antichi si legano a visioni futuristiche di un mondo ancora da venire.

Mito e fantascienza sembrano essere destinati a intrecciarsi, poiché entrambi trovano origine nell'eterna sete di conoscenza e nel desiderio di comprendere l'ignoto. Le mitologie antiche, ricche di divinità, eroi e creature sovranaturali, rappresentano la risposta delle società ancestrali agli interrogativi riguardo l'origine dell'universo e dei fenomeni naturali. D'altra parte, la fantascienza si sviluppa come una risposta letteraria e cinematografica alle paure e alle speranze del presente proiettate nel futuro. In un contesto di crescente industrializzazione, avanzamenti tecnologici e turbamenti politici, la distopia emerge come un terreno fertile per esplorare le potenziali conseguenze delle scelte dell'umanità. Questo genere letterario ci mette di fronte a visioni apocalittiche di società degradate e disumane, spesso specchio di situazioni reali, spingendoci a riflettere sulle nostre azioni, immaginando futuri possibili e divenendo moniti delle trappole che potremmo evitare.

Nella prima parte dell'articolo viene indagato un campo di ricerca innovativo, in cui studio del genere distopico e mitocritica culturale si intrecciano. Infatti, partendo dagli studi sulla mitocritica proposti dal comparatista spagnolo José Manuel Losada è possibile rintracciare alcuni legami tra critica della ricezione dei miti e studio del genere fantascientifico.

Nella seconda parte, invece, verranno proposti dei casi studio, presentando alcuni riadattamenti distopici del mito di Antigone. Le riscritture fantascientifiche della tragedia possono essere suddivise in due filoni principali: da una parte quelle che si sviluppano a partire dal tema dei corpi lasciati insepolti, il film *I Cannibali* (1969) di Liliana Cavani e il romanzo epistolare *In The Country of Last Things* di Paul Auster; dall'altra, viene presentato un adattamento post-apocalittico che si basa sul concetto di manipolazione tecnologica e alienazione umana, ovvero la pièce portoghese *Antígona Gelada* di Armando Nascimento Rosa.

2. Mito e fantascienza: uguaglianze e divergenze fra i due generi

Nel XX secolo non è raro trovare riscritture di miti classici ambientati in situazioni post-apocalittiche o, viceversa, trovare racconti fantascientifici che

richiamano archetipi appartenenti alla società classica e alla cultura mitologica. Infatti, spesso, durante le situazioni drammatiche, come le guerre, o in momenti di transizione culturale, le ambientazioni mitiche possono essere traslate in situazioni distopiche per raccontare alcune trasformazioni sociali o denunciare momenti storici difficili. A tal proposito, è interessante analizzare l'intrigante rapporto tra mito e genere distopico, esplorando come le influenze del passato mitologico si siano riversate nella creazione di mondi post-apocalittici e come questi ultimi abbiano a loro volta ereditato archetipi e temi intramontabili.

2.1 Rapporto tra mitologia e fantascienza

Secondo la teoria di Northrop Frye, il tessuto della letteratura è intrinsecamente intrecciato con elementi, spesso di natura mitologica, che si ripetono attraverso i secoli, che vengono indicati dallo studioso con il nome di *archetipi*, termine di derivazione junghiana (cfr. Losada & Lipscomb 2021). Questa prospettiva ci consente anche di esplorare l'affascinante connessione tra mito e letteratura distopica, riconoscendo che il genere fantascientifico presenta a sua volta elementi ereditati dalle antiche narrazioni mitologiche.

In effetti, molti studiosi hanno ipotizzato che la fantascienza possa essere considerata una versione moderna di mitologia, per esempio Pablo Capanna sostiene che si debba parlare di “una mitología construida racionalmente, surgida de la civilización industrial y de la tradición utópica para llenar el hueco entre la cultura científica y la humanística”¹(Molina Gavilán 2002: 52-53).

Le novità introdotte nello studio dei miti derivano dal fenomeno sociale della globalizzazione, che, oltre a portare delle innovazioni formali, soprattutto per quanto riguarda i media di diffusione delle storie come il cinema e i graphic novels, comporta anche delle rivoluzioni tematiche. Nel saggio *Nuevas formas del mito. Una metodología interdisciplinar* (2015) Losada si fa portavoce di un'innovativa metodologia di studio della ricezione dei miti, sostenendo che il nuovo approccio mitocritico debba tener conto di tre innovazioni sociali: l'informatizzazione, indispensabile anche alla letteratura distopica; la migrazione e la letteratura postcoloniale, che si lega al concetto di *altro* di cui la letteratura fantascientifica si nutre e che richiama il mito contemporaneo dell'extraterrestre; infine il consumismo, che porta all'eterna riproducibilità tecnica, rintracciabile anche nel genere distopico.

¹ Trad. mia: “una mitologia costruita razionalmente, nata dalla civiltà industriale e dalla tradizione utopica per colmare il divario tra cultura scientifica e umanistica.”

Prima di tutto, l'informatizzazione è centrale sia come componente della narrativa distopica, in quanto numerosi elementi presenti nei romanzi sono legati allo sviluppo informatico e alle innovazioni tecnologiche; sia come strumento di diffusione della narrazione mitica, infatti i nuovi mezzi di comunicazione e le nuove tecnologie dell'informazione, come internet, la televisione o il cinema, possono occuparsi anche di divulgazione delle storie mitiche (Losada 2015: 11).

Per quanto riguarda il secondo punto, ovvero la caratterizzazione del diverso, possiamo notare come nella fantascienza distopica spesso vengano inseriti argomenti estranei o lontani da noi, come extraterrestri, intelligenze artificiali o viaggi verso nuovi pianeti e galassie. Questi elementi servono ad esorcizzare la paura nei confronti del diverso e, allo stesso tempo, ad aprire possibili rapporti con realtà sociali alternative. Allo stesso modo, nella classicità, c'era una forte contrapposizione tra l'idea di *grecità* e il concetto di *barbaro*. I Greci, infatti, consideravano i popoli stranieri come *barbari*, ossia persone il cui linguaggio era incomprensibile, in quanto diverso dal greco. Spesso, nelle tragedie greche o nei miti, l'*altro* veniva usato per raccontare vicende politiche, sociali o culturali inaccettabili, che non sarebbe stato possibile ambientare nella *pòlis*, che invece veniva vista come esempio di integrità morale; non è un caso che personaggi destinati a compiere peccati imperdonabili, come quello di Medea, non siano di origine greca, ma straniera, ossia dei barbari. Il tema dell'alterità è presente, quindi, sia nella mitologia che nella fantascienza distopica e svolge un ruolo importante nell'esplorazione delle differenze culturali e sociali. Entrambi i generi ci permettono di immaginare mondi e creature diverse da noi, ampliando la nostra visione del possibile e spingendoci a riflettere su come ci rapportiamo con l'ignoto e il diverso.

Per quanto concerne la riproducibilità di massa, invece, la società moderna, caratterizzata da una diffusa cultura della replicazione di prodotti e idee, presenta interessanti connessioni con la tematica della clonazione, un tema tipico e ricorrente nella fantascienza. La propensione verso la produzione in serie si specchia nel genere distopico, dal momento che questo spesso esplora scenari in cui la clonazione è una pratica comune che solleva interrogativi etici e morali sulla natura dell'identità e dell'individualità, come vedremo nella pièce portoghese *Antígona Gelada*. Il richiamo al mito è, in realtà, immediato in quanto questo stesso è soggetto a riproduzioni, riscritture e riattualizzazioni nel corso del tempo, creando doppi che si adattano alle diverse epoche e culture.

Secondo José Manuel Losada ad accumulare mito e fantascienza è, in primo luogo, il concetto di *trascendenza*, che egli presenta come basilare nella

ricerca mitocritica e nello studio del mito (Losada & Lipscomb 2021: 39-40). Con tale termine si allude al desiderio e alla capacità di superare i limiti umani e proiettarsi verso l'impossibile. Pertanto, ciò che lega mitologia e letteratura fantascientifica è l'anelito di superare la realtà conosciuta e andare oltre le barriere dell'esperienza umana. Il punto di contatto fra questi generi è spiegato da Losada con queste parole: “afán de explicar, comprender y conocer: ese es el punto donde mito y ciencia ficción confluyen”² (Losada & Lipscomb 2021: 41).

La differenza fondamentale fra i due sta nella risposta che offrono agli eventi inspiegabili e nella tipologia di narrazione che presentano per raccontarli. Il mito, nel suo contesto sacrale, risponde a tali eventi tramite spiegazioni religiose, cercando di attribuire un significato e una causa divina a ciò che appare fuori dal controllo umano. La trascendenza mitica si manifesta, perciò, attraverso divinità, creature sovranaturali e avvenimenti miracolosi, che cercano di chiarire il significato dell'universo e della condizione umana. D'altra parte, la fantascienza, con il suo approccio basato sulla scienza e l'innovazione, offre spiegazioni verosimili e plausibili. Pertanto, attraverso le scoperte scientifiche e tecnologiche, la fantascienza cerca di avvicinarsi all'impossibile, ma sempre mantenendo un legame con la realtà conosciuta. Infatti, la trascendenza in questo genere letterario si manifesta attraverso mondi alieni, viaggi nel tempo e altre idee futuristiche che sfidano le limitazioni dell'attuale comprensione scientifica, ma che restano pur sempre verisimili in un futuro più o meno prossimo. L'obiettivo dei due generi è il medesimo: raccontare l'impossibile, attraversare i limiti umani e spiegare la natura della realtà; ciò che cambia è la modalità di narrazione, dal momento che si adatta, prima di tutto al panorama storico e culturale di riferimento, in secondo luogo al livello di conoscenza tecnico-scientifica della società in cui il testo viene composto.

Una tripartizione proposta da José Manuel Losada ci aiuta a comprendere meglio questa distinzione. Diversi generi letterari arricchiscono le trame con il sovranaturale, a differenziarli è l'espedito narrativo usato per trascendere: nel mito antico abbiamo la dimensione sacrale; nel genere fantasy troviamo spiegazione nella magia; infine, nella fantascienza sono le innovazioni e le scoperte scientifiche a decifrare l'impossibile (Losada & Lipscomb 2021: 40-41). Ne consegue che fantasy e mitologia siano tra loro legate dalla non verisimiglianza delle loro spiegazioni; mentre, la fantascienza si sforza di offrire risposte realiste e verosimili a eventi che, sebbene ancora sconosciuti o incomprensibili per l'umanità, possono essere compresi attraverso il progresso

² Trad. mia: “desiderio di spiegare, comprendere e conoscere: questo è il punto in cui mito e fantascienza si incontrano.”

scientifico. È la definitiva sparizione dell'incredibile e della paura dell'ignoto, non ci sono più le divinità o la magia alla base dei misteri del mondo, ma qualcosa che l'uomo può non solo decifrare, ma, persino controllare.

Tale passaggio è spiegabile con il fatto che la scienza moderna ha assunto il ruolo che la mitologia aveva nel passato: essere il motore alla base della ricerca eziologica, ossia la spiegazione degli eventi primordiali e naturali. La scienza ha, quindi, fornito risposte concrete e dimostrabili alle domande che una volta venivano spiegate attraverso il mito. Tuttavia, non bisogna sovrapporre progresso tecnico-scientifico e letteratura fantascientifica, dal momento che questa, facendo comunque parte dell'ambito umanistico, continua ad occuparsi di interrogativi più profondi, simbolici e filosofici che vanno al di là della sola evidenza scientifica e che spesso possono essere risolti solo attraverso l'uso di una scienza pur sempre fantastica o futuristica.

Nonostante le diverse epoche storiche e le differenti basi di conoscenza, mito e fantascienza, condividono, quindi, la medesima volontà di spiegare, conoscere e comprendere l'universo che li circonda. Entrambi affrontano le domande eternamente irrisolte riguardanti l'origine della vita, il significato della morte e il mistero dell'esistenza; tuttavia, la differenza fondamentale tra loro risiede nel modo in cui perseguono queste risposte. Il mito, attraverso una narrazione allegorica, mentre la fantascienza abbraccia la conoscenza scientifica e tecnologica del proprio tempo, ma mitizzandola e rielaborandola. Questa fusione tra conoscenza scientifica e immaginazione crea scenari avvincenti e spinge la fantasia oltre i limiti del presente. La fantascienza, quindi, fornisce risposte alle domande esistenziali attraverso una narrazione che si basa sulla verosimiglianza scientifica, ma che allo stesso tempo lascia spazio all'esplorazione del meraviglioso.

Non è un caso che anche la spettacolarizzazione, secondo Losada, sia un elemento in comune fra mitologia e fantascienza, che cattura l'attenzione dello spettatore o del lettore attraverso effetti meravigliosi (Losada & Lipscomb 2021: 9). Questa affascinante dinamica si manifestava già nell'antichità con i miti e perdura ancora oggi nel mondo della fantascienza. Nell'antichità le avventure mitologiche affascinavano il pubblico con eventi straordinari, come le gesta degli dèi o le imprese degli eroi. Analogamente, la fantascienza moderna si serve dell'avanzamento tecnologico e della creatività per portare sullo schermo o sulla pagina storie sorprendenti, dove mondi alieni, tecnologie all'avanguardia e avventure spaziali creano l'effetto spettacolare che incanta il pubblico.

2.2 Rapporto fra tragedia classica e distopia

Il fascino per l'ignoto e il desiderio di scoprire mondi straordinari sono universali e si riflettono sia nelle antiche leggende mitiche che nelle affascinanti prospettive della fantascienza contemporanea. La distinzione chiave tra i due generi risiede nel loro orientamento temporale: mentre il mito, spesso, si rivolge al passato, la fantascienza si proietta verso il futuro, immaginando utopie o distopie. Tuttavia, entrambi condividono la capacità di esplorare ciò che è invisibile agli occhi umani: ciò che è stato nel tempo primordiale e ciò che potrebbe essere in un futuro più o meno lontano. Attraverso il mito, possiamo indagare su ciò che era nascosto nelle profondità del tempo antico, scoprendo simboli e archetipi che hanno ancora un impatto sulla nostra comprensione del mondo e della nostra stessa identità. D'altra parte, la fantascienza sfida i confini del presente e ci proietta verso il futuro, presentandoci visioni innovative e speculative del mondo che potrebbe essere. Le utopie esplorano possibili realtà ideali, mentre le distopie ci mettono di fronte a scenari futuri inquietanti e spesso in contrasto con le nostre attuali aspettative. La fantascienza, quindi, costruisce mondi che si discostano dalla nostra esperienza attuale e ci spingono a riflettere su possibili evoluzioni dell'umanità.

Partendo dal concetto psicologico di *pensiero controfattuale*, possiamo comprendere come l'essere umano sia incline a immaginare possibili alternative alla realtà, proiettando situazioni mentali verso il futuro (Conti 2020: 164-167). Questo processo si manifesta nel campo della narrazione e della letteratura attraverso il genere utopico e distopico. Per quanto riguarda la prima tipologia, gli autori costruiscono scene immaginarie che rappresentano un mondo migliore, caratterizzato da società perfette e ideali. Questi mondi utopici possono fungere da fonte di speranza per l'umanità, fornendo spunti per la ricerca del progresso e del benessere collettivo. D'altro canto, la fantasia creativa, molto più spesso, si esprime nella distopia, dove gli autori immaginano mondi futuri malati, dominati da governi totalitari, tecnologie opprimenti o catastrofi ambientali. Questi mondi distopici possono fungere, invece, da avvertimento e critica nei confronti di una possibile degradazione della società, offrendo una riflessione sulle conseguenze negative delle azioni che possono condurre alla sconfitta dell'umanità.

Nel corso del XX secolo, si è verificato un significativo *Dystopian Turn*, ovvero un'importante svolta verso la letteratura distopica, in particolare quella incentrata su mondi post-apocalittici (Conti 2020: 165). Durante questo periodo, la narrativa fantascientifica ha assunto un ruolo di rilievo, riflettendo i

mutamenti sociali, politici e tecnologici del tempo. Infatti, l'avvento delle due guerre mondiali, la minaccia nucleare e i progressi tecnologici hanno contribuito a creare un clima di incertezza e sfiducia nel futuro. Pertanto, la letteratura di fantascienza è diventata un mezzo attraverso il quale gli scrittori e le scrittrici hanno potuto esplorare e riflettere su questi temi, offrendo una speculazione su come il mondo potrebbe trasformarsi se determinate tendenze non venissero controllate. I mondi post-apocalittici sono diventati particolarmente popolari in questo contesto, poiché presentavano una visione spaventosa di un futuro in cui la civiltà umana era stata ridotta in rovina da disastri naturali, guerre o incidenti tecnologici. Questi mondi disgregati fornivano uno scenario cupo e potente per esplorare le debolezze e le fragilità dell'umanità, ponendo interrogativi sulla nostra capacità di autodistruzione o sulle possibili speranze di rinascita.

In realtà, alcune delle tematiche centrali della distopia, per esempio quelle legate a malattie contagiose o pestilenze, avevano già radici nella letteratura antica, in cui si trattava la questione della contaminazione collettiva. Ne troviamo esempi chiari nell'incipit dell'*Edipo Re*, dove si fa riferimento alla morte e alla pestilenza che flagellano la città di Tebe a causa del peccato commesso dal protagonista; ancora nell'*Iliade*, dove il campo degli achei è devastato dalla peste a causa della tracotanza di Agamennone, che ha deciso di tenere in ostaggio Briseide, figlia del sacerdote di Apollo; infine, nella tragedia *Antigone* emerge la tematica della contaminazione morale causata dalle violazioni delle leggi divine.

Queste opere classiche, in un certo senso, offrono già un'anteprima del tema distopico delle malattie contagiose, in cui il pericolo della diffusione e l'impatto sulla collettività diventano aspetti centrali per esplorare la moralità della società. Le narrazioni antiche mettono in evidenza le conseguenze delle azioni umane, sottolineando la connessione tra le scelte individuali e le ripercussioni sull'intera società. Le pestilenze e le contaminazioni nella letteratura classica venivano utilizzate come metafore potenti per mettere in luce come la disobbedienza alle leggi divine o morali potesse portare a gravi conseguenze per l'intera comunità. La letteratura distopica moderna ha poi ripreso e ampliato queste tematiche, portando alle estreme conseguenze le paure e le ansie legate a scenari di apocalisse pandemica.

In realtà, tragedia classica e genere distopico presentano delle somiglianze tematiche evidenti, soprattutto riguardo la drammaticità delle conseguenze delle scelte umane. Prima di tutto, la tragedia classica può essere definita come *extreme theatre*, ovvero teatro dell'estremo, poiché si concentra su temi di morte, dolore,

eroismo, sofferenza e su tutte quelle emozioni estreme che troviamo anche nei generi della fantascienza e della distopia (Revermann 2008: 114). La tragedia greca si caratterizzava per il suo approccio intenso e coinvolgente alle vicende umane, affrontando temi universali come l'amore, la vendetta, l'ambizione e la lotta per il potere. Gli eroi tragici spesso fronteggiavano sfide titaniche, lottando contro avversità imponenti e soffrendo destini funesti. Lo stesso spirito dell'estremo si ritrova anche nel genere fantascientifico e distopico, dove, le storie esplorano mondi futuri in cui la società è sconvolta da cambiamenti radicali, il progresso tecnologico ha portato a conseguenze inaspettate e la sofferenza umana si manifesta in modi nuovi e spaventosi.

Inoltre, le distopie trovano le loro radici nelle sfide della storia contemporanea, tra cui la convinzione che grazie all'evoluzione tecnica e scientifica si possa raggiungere una nuova società o una nuova forma di essere umano, andando oltre i limiti conosciuti e aspirando addirittura all'immortalità. Questa prospettiva è inquietante, poiché richiama il timore antico della *hybris* greca, la presunzione di voler superare gli dei e sentirsi a loro superiori, un atteggiamento che sempre veniva punito dai celesti (Fernández Urtasun 2017: 82). Così come nella tragedia greca, molte distopie della fantascienza moderna presentano società future che sono alla deriva e portano a conseguenze negative e catastrofiche. Queste opere letterarie sembrano provocare una risposta catartica, inducendo il lettore a riflettere sulle conseguenze delle azioni umane e sulla fragilità della nostra esistenza. Le distopie, come la tragedia in passato, sono uno specchio critico della società e delle possibili direzioni future; esse ci mettono di fronte alle conseguenze delle nostre scelte e ci costringono a interrogarci sulle azioni che intraprendiamo oggi e sulle loro implicazioni per il domani. Questi mondi futuri negativi e spaventosi servono come avvertimento e come spinta a essere più consapevoli, esattamente come la tragedia serviva ai cittadini della *pòlis* come monito.

Pertanto, il genere distopico richiama, spesso, il concetto di *catarsi*, che è parte integrante del teatro greco classico. Tanto la tragedia greca quanto il genere distopico hanno una forza ricostruttrice, che mira a far redimere i cittadini e ad imparare ad agire bene e migliorarsi (Revermann 2008: 106-107). Nella catarsi della tragedia greca, tale spinta deriva dall'errore commesso dall'eroe principale, chiamato *amartìa*; gli spettatori riflettono, imparando dagli sbagli del protagonista e comprendendo le conseguenze delle sue azioni. Quindi, si tratta di una riflessione a posteriori, dopo che gli eventi si sono svolti e che la tragedia si è ormai consumata. Nel genere distopico, invece, il potere ricostruttivo si manifesta a priori: gli autori propongono realtà post-apocalittiche, mettendo in luce i risultati

delle scelte sbagliate e dei comportamenti deleteri dell'umanità. I lettori o gli spettatori, quindi, possono capire come agire e quali decisioni prendere prima di commettere errori simili, evitando di arrivare a situazioni distopiche. Perciò, la differenza fondamentale tra la catarsi della tragedia e il monito del genere distopico è che nella catarsi ci si concentra sull'errore del protagonista, analizzando come esso potrebbe essere evitato nel futuro; si parla di un processo di apprendimento a posteriori, basato sull'esperienza dell'errore commesso. Nella distopia, invece, l'apprendimento è a priori, poiché permette ai lettori di capire come agire prima di arrivare alla distruzione di massa.

Anche dal punto di vista della costruzione dei personaggi possiamo notare alcune somiglianze tra la tragedia classica e il genere distopico. Non a caso, molti elementi caratteristici dei protagonisti dei romanzi e film di fantascienza trovano delle corrispondenze negli eroi dei miti e delle tragedie. Queste similitudini possono essere rintracciate anche nella figura di Antigone, di cui ci occuperemo approfonditamente più avanti, dove emergono alcune virtù morali specifiche che rispecchiano aspetti tipici dei protagonisti del genere fantascientifico. Per esempio, una forte responsabilità nei confronti della famiglia: Antigone è disposta a sacrificare tutto per seppellire il fratello Polinice, disobbedendo alle leggi imposte dal governo. Questa responsabilità verso la famiglia è una caratteristica spesso riscontrata anche nei protagonisti della fantascienza, che si trovano a dover fare scelte difficili e sacrifici per proteggere i propri cari o la loro specie. Un altro tratto comune è la ribellione contro governi ingiusti: Antigone si oppone apertamente al decreto di Creonte, sostenendo i suoi principi morali e mettendo la giustizia al di sopra delle leggi degli uomini. Questo spirito ribelle è spesso presente nei personaggi fantascientifici, che si trovano a lottare contro regimi totalitari, autorità opprimenti o sistemi sociali ingiusti. Inoltre, i protagonisti di entrambi i generi perseguono obiettivi di sradicamento del regime politico esistente. Antigone, pur sapendo di affrontare una battaglia difficile, cerca di ottenere il riconoscimento per i suoi principi etici e di scardinare l'oppressione del governo. Allo stesso modo, molti eroi della fantascienza cercano di rovesciare regimi corrotti o di cambiare il corso della storia per migliorare la situazione politica e sociale. Infine, sia nella mitologia che nella fantascienza, i personaggi spesso cercano una pace universale. Nel genere contemporaneo, questo si traduce spesso nel tentativo di salvare il mondo o la galassia da una minaccia imminente.

Infine, fondamentale nella comparazione tra tragedia classica e genere distopico è la presenza dei sopravvissuti, che hanno il ruolo morale di perpetuare la memoria dell'errore passato e di far sì che questo non venga commesso nuovamente e conduca la *pòlis*, o l'umanità alla rovina (Revermann

2008: 112). Nella tragedia classica è spesso il coro ad avere questo compito, in quanto composto da sopravvissuti, che hanno assistito agli eventi tragici e portano con sé il peso della memoria di ciò che è accaduto. Questo funge da testimone delle azioni degli eroi e delle conseguenze delle loro scelte, offrendo una prospettiva esterna e riflessiva sulla vicenda. In alcuni casi, come nell'*Edipo a Colono*, l'eroe stesso sopravvive agli eventi tragici accaduti ed è costretto a vagabondare accompagnato dalla figlia Antigone e a dover affrontare le conseguenze delle sue azioni. Nella tragedia *Antigone* è, invece, Creonte, attuale re di Tebe e zio della protagonista, che si trova a dover affrontare la colpa di aver condannato ingiustamente la giovane donna e aver causato la morte della moglie e del figlio Emone. Anche nel genere distopico, è possibile trovare personaggi sopravvissuti che portano con sé la memoria di un mondo orribile e di eventi tragici. Questi agiscono da ponti tra il passato e il presente, aiutando il pubblico a comprendere le cause e le conseguenze delle disastrose trasformazioni sociali e tecnologiche.

In conclusione, il rapporto tra la tragedia classica e il genere distopico è profondo e significativo. Entrambi i generi affrontano temi universali e profondi, esplorando le complessità dell'essere umano e le conseguenze delle sue azioni e ci invitano a riflettere sulle sfide etiche e morali che affrontiamo e sulle implicazioni delle nostre scelte. La tragedia classica ci offre una visione intima e intensa delle emozioni umane e delle dinamiche sociali, mentre il genere distopico ci presenta mondi futuri immaginari in cui le nostre paure e ansie trovano espressione. In entrambi i contesti, ciò che emerge è l'importanza di comprendere la nostra responsabilità verso gli altri, verso la società e verso il mondo che ci circonda.

3. Antigoni distopiche

“Transgenico: organismo il cui genoma è stato modificato con l'introduzione di geni estranei mediante la tecnica del DNA ricombinante [...] (ovvero) l'unione di due sequenze di DNA di diversa origine per mezzo di un vettore.” (Novelli & Giardina 2003: 238, 215) Questa è la definizione della parola *transgenico*; con questo termine si indica un organismo vivente che è stato modificato geneticamente mediante l'inserimento di uno o più geni provenienti da un altro individuo. I geni vengono prelevati dal DNA di un organismo donatore e vengono inseriti nel genoma di quello ospite, dove poi diventano funzionali e influenzano le caratteristiche del secondo organismo. L'obiettivo principale della creazione di individui transgenici è quello di conferire loro caratteristiche specifiche che non si sarebbero sviluppate naturalmente.

Attraverso il titolo *Antigone transgenica*, oltre all'evidente riferimento alla componente fantascientifica, lo scopo è alludere al fenomeno grazie al quale il mito di Antigone è stato modificato nel corso dei secoli, attraverso l'introduzione nel suo DNA di base, ossia la narrazione originaria e il significato archetipale, di geni esterni, come in questo caso il fattore distopico e fantascientifico, per dar vita a nuovi significati e nuove caratterizzazioni che hanno inevitabilmente modificato e ampliato il senso base del mito. Ogni qual volta un gene della tragedia di Antigone, viene sostituito da un gene diverso, spesso appartenente ad un altro genere letterario, questa cambia i suoi connotati offrendo risultati e messaggi nuovi.

“Transgenico: [...] il nuovo gene può aggiungersi o sostituirsi al gene originario presente nell'organismo ricevente, oppure annullarne l'espressione” (Novelli & Giardina 2003: 238, 215). Traslando tale nozione alla letteratura possiamo affermare che il nuovo gene aggiuntivo (un personaggio nuovo, una modifica nella fabula, una trasformazione di genere) modifica il DNA della vicenda sostituendosi al significato originario o offrendo un senso aggiuntivo e più profondo. In questo caso il gene della distopia modifica il DNA di Antigone trasformandone sia l'assetto genetico, ovvero la trasposizione formale e mediale, dal momento che alcuni riadattamenti sono trasformati in romanzi e film, sia l'espressione del gene stesso, ampliandone il significato originale.

Il nuovo DNA appartenente alle Antigoni fantascientifiche si esprime attraverso scenari distopici e città in cui vige la dittatura, elementi che alludono a problematiche sociali di due tipi: da una parte la denuncia delle guerre passate, dei corpi lasciati insepolti e dei governi assolutistici, dall'altra il monito di un futuro infausto, in cui tecnologia, intelligenze artificiali e riproducibilità tecnica porteranno all'alienazione della specie umana.

3.1 La tragedia dei corpi insepolti

Il tema dei corpi lasciati insepolti è stato affrontato in diverse opere letterarie e cinematografiche, assumendo significati profondi e spesso inquietanti. Nel contesto contemporaneo, in particolare, il tema si arricchisce di nuove prospettive e sfumature, trasportandoci in mondi distopici, dove il divieto di seppellimento assume implicazioni ancora più rilevanti. Può trattarsi di una pratica imposta dalle autorità per reprimere il dissenso, oppure può emergere come conseguenza di calamità ambientali o eventi catastrofici che hanno messo a dura prova la civiltà. In ogni caso, tale divieto solleva interrogativi profondi sul valore della vita umana e sul rispetto per la dignità della specie, sfidando le

protagoniste delle opere, novelle Antigoni, a confrontarsi con le implicazioni etiche di tali scenari. Il mito della figlia di Edipo si intreccia con queste distopie, in cui il rifiuto di concedere un degno riposo ai morti rivela il conflitto tra le leggi statali e la morale privata delle società futuristiche, quasi sempre governate da dittature estreme.

I cannibali di Liliana Cavani (1969), ambientato in un futuro post-apocalittico che rimanda alla situazione politica italiana degli anni Sessanta, ci introduce a una società decadente in cui la sopravvivenza è minacciata da carestie e conflitti. Attraverso il titolo, che non riporta direttamente il nome di Antigone, la regista prende consapevolmente le distanze dalla tradizionale tragedia scritta da Sofocle. La sua intenzione non è quella di offrire un adattamento cinematografico fedele al mito, bensì di fornire una personale e audace interpretazione che si adatti alle condizioni politiche del suo tempo. In questa desolata realtà, il divieto di seppellimento dei cadaveri si trasforma in una pratica crudele e disumana, in cui i corpi insepolti diventano monito contro i possibili dissidenti. Il film di Cavani offre uno spunto di riflessione sulla degradazione morale e sulla perdita delle norme sociali in contesti estremi, rafforzando il messaggio della fondamentale importanza del rispetto per la dignità umana, anche in situazioni di estrema crisi. I corpi dei ribelli uccisi vengono abbandonati per strada per scoraggiare e reprimere ogni forma di ribellione, il che potrebbe richiamare alla memoria degli spettatori i tragici eventi dei partigiani uccisi durante la Seconda Guerra Mondiale. In questo contesto, l'atto di seppellire i corpi assume un doppio valore. In primo luogo, la volontà di dare una degna sepoltura ai corpi simboleggia non solo il rispetto per i defunti, ma è anche indicatore del grado di umanità della città: lasciare i corpi insepolti nega il loro diritto all'onore post-mortem e rappresenta un'ulteriore manifestazione dell'insensibilità e della crudeltà del regime dittatoriale. In secondo luogo, la sepoltura dei corpi riveste un significato profondamente politico, diventando uno strumento per ristabilire una forma di giustizia all'interno di una *pòlis* corrotta. Infatti, la negazione della sepoltura viene utilizzata dal potere come mezzo per perpetuare il controllo sulla popolazione, quindi la volontà di disobbedire a tale ordine diventa un simbolo di umanità e di resistenza, una luce di speranza per una società in cerca di riscatto e rinnovamento.

Nel romanzo distopico epistolare *In The Country of Last Things* di Paul Auster (1987), in italiano tradotto come *Nel paese delle ultime cose*, il lettore è immerso in un mondo oscuro e controllato dallo Stato, dove la sepoltura dei morti è vietata e i cadaveri vengono utilizzati come fonte di combustibile. Il

tema della sepoltura dei morti diventa centrale nel romanzo, manifestandosi in due momenti chiave. Inizialmente, la protagonista Anne si trova di fronte ad una difficile decisione: quale tipo di sepoltura dare a Ferdinand, un anziano che, insieme alla moglie Isabel, l'ha accolta nella propria casa in un momento difficile. La riflessione su come onorare il defunto si scontra con le leggi inumane dello Stato, che reclama i corpi e impedisce la devozione privata, allusione chiara alla tragedia sofoclea. Alla fine, Anne e Isabel decidono di lasciare che sia lo Stato a prendere il corpo di Ferdinand, tuttavia questo atto di obbedienza appare come un'ulteriore sottomissione alla tirannia del regime. In un secondo momento, Victoria, una donna benestante che accoglie Anne nella propria dimora, decide di organizzare un funerale per un dipendente morto, spinta dalla pietà e dall'empatia verso il defunto. Tuttavia, tale scelta ha un costo elevato: Victoria subisce una brutale repressione da parte della polizia, dimostrando come la società distopica punisca coloro che osano sfidare le sue leggi inumane. Attraverso questi due episodi l'autore mette in luce come la privazione del diritto alla sepoltura possa essere utilizzata come strumento di controllo e oppressione e la volontà di onorare i morti diventa una forma di ribellione contro il sistema totalitario.

Le due opere presentano alcuni tratti in comune e, soprattutto, hanno entrambe radici nella tragedia sofoclea, dalla quale ereditano l'interdizione del seppellimento e la volontà di ribellarsi. Le prime scene del film *I cannibali* ci presentano una visione desolata di una città, che per i suoi tratti caratteristici può essere riconosciuta come Milano (Frediani 2011: 292). Le strade sono deserte e disseminate di cadaveri abbandonati: un'immagine cupa e angosciante, evocativa di un'atmosfera distopica e oppressiva. Questo scenario ricorda la città desolata che troviamo nel romanzo di Auster: "Lenta e costante, la città sembra consumare sé stessa, anche se rimane lì. Ogni giorno nelle strade si sentono delle esplosioni, come se da qualche parte, lontano da te, stesse crollando un edificio o sprofondasse un marciapiede." (Auster 2018: 30)³ e ancora: "Pertanto ogni volta che giri l'angolo trovi cadaveri, sul marciapiede, sotto i portoni, sulla strada stessa." (Auster 2018: 30) In entrambe le opere le città, ormai vuote e decadenti, diventano un personaggio a sé stante, testimone di una società al collasso.

Nel film distopico di Liliana Cavani, il primo ministro pronuncia una frase sconvolgente: "I morti della strada servono a impedire altri morti". Inoltre, la città è costellata di cartelloni gialli con scritte rosse che recitano: "Death to

³ Traduzione di Monica Sperandini.

anyone who touches the rebel's body”, un messaggio di minaccia che risuona in diverse lingue, come inglese, francese e spagnolo, trasmettendo un avvertimento universale che ci annuncia che simili tragedie possono accadere ovunque, se non si è vigili e attenti alla salvaguardia dei diritti e della libertà umana (Frediani 2011: 292).

I cadaveri insepolti che popolano le strade, presenti in entrambe le opere, diventano un potente simbolo di oppressione e paura, rappresentando la brutalità del potere e la negazione del rispetto per la dignità umana. Nel film di Cavani, i passanti si muovono tra i corpi, ignorandoli o cercando di evitarli (fig. 1); la regista sottolinea l'indifferenza dei cittadini, ritenendola una forma di asservimento al potere dominante. Questa riluttanza nel riconoscere il valore umano dei morti evidenzia la disumanizzazione inflitta dalla dittatura, dove il potere cerca di mantenere il controllo attraverso la negazione della dignità umana.



Figura 1: *I cannibali*, Liliana Cavani 1969

Nel testo di Auster, invece, il potere statale si manifesta in modo diverso: la polizia raccoglie i corpi dei morti, svuotando le strade ogni notte e successivamente li brucia per ottenerne energia. L'autore descrive tale pratica con queste parole:

Ogni mattina passano i camion per la raccolta dei cadaveri. Questa è la funzione principale del governo, che investe in quest'operazione più che in qualsiasi altra cosa. Tutt'intorno alla città ci sono i forni crematori – i cosiddetti Centri di Trasformazione – e giorno e notte si vede il fumo che sale in cielo. (Auster 2018: 28)

Pertanto, anche in questo caso i cadaveri vengono disumanizzati e non rispettati. Prima della raccolta, però, i cittadini hanno imparato a sottrarre dai corpi le piccole ricchezze che essi possiedono, svuotando le loro tasche o le loro borse, un gesto che può essere interpretato come un segno di paura e complicità

con l'ingiusto potere dominante. Questo atto di depredazione rivela come i cittadini siano stati ridotti a una *zona grigia*, sottomessi alla volontà dello Stato.

In entrambe le opere, il tema dei corpi insepolti diventa il fulcro delle distopie, simbolo di come lo Stato neghi uno dei diritti basilari dell'uomo. In questo contesto, è interessante porre una riflessione sulla propaganda della Germania nazionalista riguardo ai corpi dei soldati lasciati insepolti in territorio tedesco durante la Prima guerra mondiale. George L. Mosse utilizza un termine specifico per descrivere questa pratica, chiamandola *Gefallenkult*, ovvero il culto dei caduti. La Germania nazionalista costruisce un mito intorno ai corpi insepolti dei soldati, affermando che essi saranno ricompensati per il loro sacrificio nella vita dopo la morte (cfr. Mosse 1980). Questo inno ai morti in guerra permette allo Stato di prendere il potere e celebrare pubblicamente i caduti, privando al contempo le famiglie della possibilità di onorarli privatamente. In realtà, una simile condizione statale, secondo alcuni studiosi, aveva dato vita alla prima stesura della tragedia *Antigone*, messa in scena per la prima volta nel 442 a.C. durante le grandi dionisie. Infatti, alcuni storici testimoniano l'aumento di costruzioni di tombe durante questa epoca; probabilmente tale fenomeno indicava una difesa dei riti di sepoltura familiare in contrasto al regime politico che cercava sempre più di controllare le forme di devozione privata (cfr. Steiner 1995). Pertanto, in epoca classica quanto contemporanea la vicenda di Antigone sembra essere uno specchio dell'atmosfera politica.

In modo provocatorio e innovativo, sia Auster che Cavani aggiungono un ulteriore strato di significato alla denuncia di tale orrore, spostando il contesto da un periodo specifico come le guerre, ad un possibile futuro distopico. In passato, la denuncia dell'ingiustizia e della disumanizzazione associata ai corpi insepolti era spesso contestualizzata e storicizzata, alludendo ad epoche segnate da conflitti come le guerre, dove la morte e la distruzione erano presenti in modo tangibile. Invece, sia Auster che Cavani, spostando questa denuncia in un possibile futuro distopico, universalizzano il messaggio, andando oltre il contesto storico specifico.

3.2 Antigone nello spazio

Antígona Gelada (2008) di Armando Nascimento Rosa rappresenta un altro esempio significativo di come il mito di Antigone possa essere riscritto con un'ambientazione fantascientifica e trasformato in un'opera distopica. L'autore adatta la trama classica creando un'ambientazione futuristica dominata dalla

manipolazione tecnologica. Con il termine *Gelada*, presente nel titolo, Nascimento Rosa anticipa la condanna di Creonte nei confronti di Antigone, che viene sottoposta a ibernazione. Già questo dettaglio ci permette di comprendere che lo scenario si colloca in un futuro distopico in cui la tecnologia svolge un ruolo cruciale. La storia si svolge all'interno di una stazione spaziale chiamata Tebe9, situata su un satellite di Plutone, Caronte. Le trasformazioni più interessanti riguardano, però, i personaggi, i quali diventano figure tipiche del genere fantascientifico, dotati di caratteristiche e abilità avanzate. Inoltre, è chiaro l'allontanamento dal riferimento mitico, il quale quasi scompare, lasciando spazio invece allo stile fantascientifico canonizzato (Cuccoro 2018: 232-233). Ne consegue una rilettura dei personaggi, riadattati secondo il genere distopico, mentre il mito classico funge da sfondo. In particolare, la protagonista del racconto si discosta nettamente dalla tradizionale ricezione del personaggio di Antigone; le uniche caratteristiche che condivide con le Antigoni del passato sono il desiderio di morte e la volontà di salvare il fratello (Do Céu Fialho 2017: 308). In questa prospettiva, il mito classico diviene un elemento complementare alla trama e agli elementi fantascientifici, mentre l'attenzione principale è focalizzata sullo sviluppo dei personaggi e sulla loro dinamica all'interno della distopia, piuttosto che sul mero rispecchiamento dell'archetipo mitico.

In questa riscrittura, Edipo decide di ibernarsi volontariamente e non è più il figlio di un incesto. La vera storia rivela che Giocasta ebbe una relazione con Crisippo mentre Laio era sterile. La decisione di Edipo di sottoporsi all'ibernazione è motivata dai problemi ai piedi, allusione al mito classico, e l'incesto è considerato soltanto un pretesto mediatico. Anche Polinice condivideva problemi fisici simili e si ipotizza che si sia consegnato spontaneamente a Creonte per l'omicidio di Eteocle a causa di tali difficoltà fisiche. Un altro elemento introdotto dall'autore è la presenza di un clone di Giocasta, denominato Giocasta 2, che diventa un esperto tecnico di laboratorio. Inoltre, in questa nuova versione, Tiresia non è più l'indovino del mito classico, ma un ingegnere specializzato nella clonazione e che ha subito un lavaggio del cervello orchestrato da Creonte.

Nascimento Rosa rivoluziona completamente il mito di Antigone, trasformandolo in un'avventura spaziale, arricchita da elementi fantascientifici e scenari distopici. L'uso della manipolazione tecnologica e l'introduzione di nuove dinamiche sociali creano un'ambientazione unica e stimolante, rendendo il testo un esempio notevole di come mito e fantascienza possano intrecciarsi e dar vita ad un messaggio nuovo e contemporaneo. La riscrittura ridefinisce il

nucleo centrale dello scontro classico: invece di concentrarsi sull'atto del seppellimento di Polinice, la questione si trasforma in un nuovo dilemma etico e tecnologico, ovvero conservare il DNA di Polinice per permetterne la clonazione. Mentre Eteocle viene seppellito come da tradizione, a Polinice viene inflitta una condanna differente, volta a impedirne la clonazione attraverso la disintegrazione genetica. Questa premessa porta alla ribellione di Antigone, che desidera clonare il DNA del fratello per farlo tornare in vita. Tuttavia, si scontra con l'insormontabile ostacolo del suo utero infantile, che la rende incapace di concepire. Questa consapevolezza la spinge verso la morte, richiamando l'ultimo stasimo della tragedia sofoclea, in cui rimpiange le nozze mancate e la sua impossibilità di essere moglie e madre. Nonostante l'incapacità di concepire, Antigone, nel celeberrimo confronto con Creonte, dichiara di essere incinta del clone di Polinice. Tale confessione la porta a essere condannata dallo zio per aver trasgredito l'editto. La differenza è nella tipologia di pena che la fanciulla deve scontare: se nella tragedia classica veniva rinchiusa viva in una tomba, qui viene condannata ad essere ibernata, adattando il suo destino al genere fantascientifico. Tuttavia, come avviene nel testo sofocleo, in cui Antigone decide di togliersi la vita con il suicidio, qui la protagonista rifiuta di prendere il farmaco che la salverebbe dalla morte durante l'ibernazione andando incontro a morte certa.

Questa riscrittura introduce una serie di nuove tematiche e dibattiti etico-morali, ponendo in primo piano le implicazioni della clonazione e della manipolazione genetica. La storia di Antigone diventa un potente richiamo alla libertà e all'autonomia individuale, portando il lettore a riflettere sulle sfide etiche e sociali introdotte dai progressi scientifici e tecnologici. Le riscritture fantascientifiche spesso esplorano il tema della tecnologia come un'utopia iniziale, offrendo un'immagine ottimistica delle macchine che possono migliorare la vita umana. Tuttavia, con il progredire della trama, questa visione idilliaca si trasforma in una distopia, poiché la tecnologia sfugge al controllo umano e conduce all'alienazione, imprigionando l'umanità in un mondo costruito da sé stessa. Tale caratteristica del genere fantascientifico è nota come *falsa utopia* (Do Céu Fialho 2017: 307), poiché l'apparente perfezione tecnologica si rivela illusoria, e l'essere umano diventa schiavo della stessa tecnica che un tempo aveva idealizzato.

Non a caso, l'altro tema portante che emerge nella pièce è l'alienazione dell'umanità a causa dell'artificio tecnico, il quale cancella i confini tra uomo e Dio. Questa concezione richiama il modello tecnocratico frankestiano (Cuccoro 2018: 239), dove la scienza e la tecnologia assumono un ruolo

predominante e l'uomo si scontra con le conseguenze della propria creazione. L'alienazione è strettamente legata alla duplicazione e alla vittoria delle macchine sull'uomo. Ad esempio, la figura di Giocasta 1, la vera Giocasta, appare meno vitale rispetto a Giocasta 2, poiché la prima ha perso la sua energia umana, essendo stata assorbita e controllata dalle macchine.

La vera domanda da porsi è che significato abbia il mito in una scrittura così contemporanea e appartenente ad un genere tanto differente: perché Nascimento Rosa decide di raccontare la disfatta dell'uomo di fronte alle macchine attraverso una tragedia classica e non usa, semplicemente, una nuova storia? La causa è rintracciabile nella natura riproducibile dei personaggi mitici e delle loro storie. La tematica principale che permea l'intera vicenda è, infatti, la riproducibilità, concentrata sulla clonazione del DNA di Polinice. Questo elemento è significativo poiché, alla fine dell'opera, anche Creonte denuncia la natura fittizia e infinitamente riproducibile dei personaggi mitici:

Somos todos imitações baratas de outra gente antes de nós. Já houve outros Tirésias e outras Antígonas, outras Ismenas e outros Creontes, a viverem farsas e tragédias parecidas com as nossas, noutros cenários e roupagens. A nossa vida não é original. É uma cópia tardia. Fazemos parte de um jogo programado. Antígona morre sempre no fim. Eu preciso que me odeiem para ser Creonte. Tirésias é um sábio indeciso, que muda de sexo como quem muda de peúgas. Hémon e Ismena, lamento dizê-lo, são figuras secundárias. Alguém inventa a nossa vida online e diverte-se a jogar à bola com os nossos neurónios. Gostamos de jogos virtuais e desconhecemos que somos o jogo de outros que nos manipulam. Vocês são uns parolos. Levam a sério a ficção que interpretam. (Nacimiento Rosa 2008: 130)⁴

Lo scrittore utilizza il mito per mettere in discussione il futuro della razza umana, affermando che il tempo dell'uomo è ormai terminato. L'umanità ha perso la sua densità e profondità, e nella società contemporanea dominata da macchine e cloni, lo spazio per l'esperienza della profondità mitica è ormai

⁴ Trad. Cuccoro "Siamo tutti imitazioni dozzinali di altri prima di noi. Ci sono già stati altri Tiresia e altre Antigoni, altre Ismeni e altri Creonti a vivere farse e tragedie simili alle nostre, in altri scenari e indumenti. La nostra vita non è originale. È una copia tardiva. Facciamo parte di un gioco programmato. Antigone muore sempre alla fine. Io ho bisogno che mi odino per essere Creonte. Tiresia è un saggio indeciso, che cambia sesso come si cambiano i calzini. Emone e Ismene, mi spiace dirlo, sono figure secondarie. Qualcuno inventa la nostra vita online e si diverte a giocare a palla con i nostri neuroni. Ci piacciono i giochi virtuali e non ci accorgiamo che siamo il gioco di altri che ci manipolano. Voi siete dei buzzurri. Prendete sul serio la finzione che interpretate."

svanito (Do Céu Fialho 2017: 311). L'analisi delle azioni dei personaggi conferma questo concetto: Antigone muore perché è stanca di vivere in un mondo che ha perso la sua umanità e la sua miticità; allo stesso modo, Edipo decide di farsi ibernare e diviene simbolo di un'umanità congelata, in attesa di una possibile riumanizzazione e rivitalizzazione del mondo. È un'umanità ibernata, esattamente come la Antigone del titolo.

Questo fa emergere la profonda preoccupazione dell'autore riguardo la società contemporanea, rappresentata in modo metaforico dal mito, che sembra destinata a scomparire in un futuro governato dalla tecnica e dalle macchine. Si delinea, quindi, il quadro di un domani in cui l'umanità si confronta con la propria estinzione, in un mondo dominato dalle macchine. L'analisi si concentra sul significato del mito e sulla sua possibile scomparsa, evidenziando il pericolo di un'umanità privata della propria essenza e della sua unicità. Questa indagine offre un'opportunità di riflessione sulla società attuale, aprendo il dibattito su quale sarà il futuro dell'umanità e che ruolo la tecnologia svolgerà nel modellare la nostra identità. In conclusione, la riscrittura fantascientifica diventa uno strumento per esplorare le possibilità del destino umano e del mito nell'era dell'accelerata riproducibilità tecnologica.

4. Conclusione

Mito e fantascienza si uniscono nel desiderio di affrontare le grandi questioni umane e universali. Il mito attinge alla dimensione simbolica e alle allegorie per rispondere a tali domande, mentre la fantascienza si basa sulla conoscenza scientifica, pur trasformandola in narrazioni suggestive e speculative. Entrambi, in tempi diversi e con approcci differenti, incarnano il simbolo della ricerca della verità e dell'esplorazione dell'ignoto, testimoniando l'eterno desiderio umano di comprendere il mondo e il proprio posto al suo interno.

In questa nuova interpretazione, il mito di Antigone continua a dimostrare la sua rilevanza e capacità di adattarsi a contesti diversi, offrendo spunti di riflessione attuali e universali. Infatti, nello sviluppo delle trame e dei personaggi, vediamo come il mito sia stato trasformato e reinterpretato per adattarsi alle nuove sfide e alle nuove visioni del futuro. Queste riletture dimostrano, inoltre, come il genere distopico possa adattarsi in modo creativo alle tematiche del mito classico, senza rinunciare alla sua identità e all'originalità del proprio stile. L'incontro tra la fantascienza e il mito offre nuove possibilità di esplorare le dinamiche umane e sociali, arricchendo la trama con elementi di riflessione contemporanei e universali. Attraverso l'indagine critica delle opere

selezionate, si è delineato un quadro delle trasformazioni tematiche che si verificano all'interno delle riscritture mitiche nel genere distopico, specialmente sull'interazione tra la tecnologia e uomo.

In conclusione, attraverso la lente del genere distopico, il mito di Antigone diventa uno strumento utile per esplorare le questioni etiche, morali e sociali del nostro tempo. La tecnologia, la manipolazione genetica, l'alienazione e la perdita dell'essenza umana emergono come temi dominanti in queste riscritture, gettando luce sulle conseguenze del progresso tecnologico e sulla nostra relazione sempre più ambigua con le macchine. L'eroismo di Antigone si confronta con un'umanità che sta lottando per mantenere la propria identità in un mondo sempre più dominato dalla tecnologia, dalla virtualità e dalla distruzione.

Riferimenti bibliografici

Auster, Paul. 2018 (1987). *Nel paese delle ultime cose*. Trad. it. Monica Sperandini. Torino: Einaudi.

Conti, Valentina. 2020. "Il contagio distopico." *Comparatismi* 5, 163–172.

Cuccoro, Corrado. 2018. "I Labdacidi sulla scena portoghese: due drammi di Armando Nascimento Rosa." *Dioniso. Rivista di studi sul teatro antico* 8, 217–241.

Do Céu Fialho, Maria. 2017. "Myth and Dystopia: *Antígona Gelada* (Frozen Antigone) by Armando Nascimento Rosa." In Carlos Morais, Lorna Hardwick & Maria de Fátima Silva (eds.), *Portrayals of Antigone in Portugal. 20th and 21st Century Rewritings of the Antigone Myth*, 305–312. Leiden: Brill.

Fernández Urtasun, Rosa. 2017. "La lógica emocional y la tensión entre la ciencia y el mito." In José Manuel Losada & Antonella Lipscomb (eds), *Myths and Emotions*, 82–91. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.

Frediani, Federica. 2011. "Riscritture novecentesche dell'Antigone: Questioni di genere e spazio politico." *Manthicora* 1, 287–297.

Losada, José Manuel (ed.). 2015. *Nuevas Formas del mito. Una metodología interdisciplinar*. Berlin: Logos Verlag.

Losada, José Manuel & Antonella Lipscomb (eds.). 2017. *Myths and Emotions*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.

Losada, José Manuel & Antonella Lipscomb (eds.). 2021. *Mito y ciencia ficción*. Madrid: Sial.

Losada, José Manuel. 2022. *Mitocrítica cultural. Una definición del mito*. Madrid: Akal.

Molina Gavilán, Yolanda. 2002. *Ciencia ficción en español: una mitología moderna ante el cambio*. Lewiston, Queenston and Lampeter: The Edwin Mellen Press.

Mosse, L. George. 1980. *Soldatenfriedhöfe und nationale Wiedergeburt. Der Gefallenenkult in Deutschland, Kriegserlebnisse*. Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht.

Nascimento Rosa, Armando. 2008. *Antígona Gelada*. Coimbra: José Ribeiro Ferreira.

Novelli, Giuseppe & Emiliano Giardina. 2003. *Genetica medica pratica*. Roma: Aracne.

Revermann, Martin. 2008. "The Appeal of Dystopia: Latching onto Greek Drama in the Twentieth Century." *Arion: A Journal of Humanities and the Classics* 16(1), 97–118.

Steiner, George. 1995 (1984). *Le Antigoni*. Trad. it. Nicoletta Marini. Milano: Garzanti.

Filmografia

I cannibali. Dir. Liliana Cavani, Italia, 1969.



**Finanziato
dall'Unione europea**
NextGenerationEU

Financed by the European Union - NextGenerationEU through the Italian Ministry of University and Research under PNRR - Mission 4 Component 2, Investment 1.1.