

SANTE FARNARARO
(Salerno)

I NOMI NELLA FANTASCIENZA:
IL CASO DI ISAAC ASIMOV¹

Abstract. In Science Fiction, names are frequently chosen differently from other narrative forms because of the heterogeneity of its characters: human, non-human or machines. Although SF writers handle the matter each after his or her own fashion, there are generally three modes of naming: unpronounceable names, codes, or uncommon names with misspellings. Isaac Asimov offers a good example of such a variety of techniques as his stories are populated by humans and aliens, whose names are invented or extrapolated by Christian, Jewish, and various ancient mythologies, and also by robots, whose names derive from alphanumeric codes.

Come accade in molta letteratura destinata per lo più a un pubblico giovane, buona parte dei romanzi e dei racconti di fantascienza americani è popolata da personaggi che si chiamano Tom, John, Bill, e così via, probabilmente con lo scopo di renderli più facilmente identificabili con il lettore. Nel momento in cui la letteratura di fantascienza inizia ad evolversi,² grazie anche all'avvento di scrittori sempre più raffinati, gli eroi dei romanzi non appaiono, invece, necessariamente modellati sull'archetipo del *good American boy* bello, biondo, con gli occhi azzurri e con un nome proprio che lo connota come appartenente solo a una parte della società, ossia a quella bianca di estrazione europea e anglosassone. Inoltre, poiché la fantascienza si occupa prevalentemente di strane creature provenienti da altri mondi, di robot e invenzioni strabilianti, è naturale che la scelta dei nomi per questi personaggi, e anche per gli oggetti, debba basarsi su criteri differenti rispetto ad altri sottogeneri letterari. Trascurando il discorso sui nomi delle invenzioni, che spesso sono desunti da processi scientifici reali o immaginari, e hanno solo lo scopo di creare un effetto di stupore e

¹ Fondamentali, per le riflessioni qui espresse, sono gli spunti desunti dall'articolo di I. ASIMOV, *Names*, in *Gold. The Final Science Fiction Collection*, pp. 357-362.

² Per chi voglia approfondire gli aspetti storici ed evolutivi della fantascienza, si segnalano i due volumi di B. ALDISS e quello di R. SCHOLLES che, sebbene datati, sono considerati tra i migliori testi di storia della letteratura di fantascienza. Tra gli studi più recenti, degni di nota sono quelli di E. JAMES e A. ROBERTS. Tra i contributi italiani resta insuperato lo studio di C. PAGETTI; tra quelli più recenti si segnala il testo di F. GIOVANNINI, *et al.* Per una bibliografia esaustiva sulla fantascienza si rimanda al volume *Rassegna bibliografica della letteratura critica sulla science fiction statunitense, 1970-2003*.

meraviglia,³ è preferibile mettere in evidenza alcuni fattori che intervengono nel momento in cui gli scrittori di fantascienza devono scegliere un nome da dare ai loro personaggi. Una delle preoccupazioni più frequenti è come fare a inventarsi dei nomi alieni che siano credibili; a questo proposito Isaac Asimov sostiene:

There have been a variety of solutions to this problem. For instance, you might deliberately give extraterrestrials unpronounceable names, thus indicating that they speak an utterly strange language designed for sound-producing organs other than human vocal cords. The name Xlbnushk, for instance.

That, however is not a solution that can long be sustained. No reader is going to read a story in which he periodically encounters Xlbnushk without eventually losing his temper. After all, he has to look at the letter-combination and he's bound to try to pronounce it every time he sees it.

Besides, in real life, a difficult name is automatically simplified. In geology, there is something called "the Mohorovicic discontinuity" named for its Yugoslavian discoverer. It is usually referred to by non-Yugoslavians as "the Moho discontinuity." In the same way, Xlbnushk would probably become "Nush."⁴

L'espediente a cui allude Asimov sicuramente esalta il carattere "extra-terrestre" del personaggio e, inoltre, contribuisce a soddisfare quel bisogno di esoticità che di solito viene richiesto a una storia di fantascienza. Tuttavia, se la difficoltà di pronunciare parole complesse deve dar vita a casi di semplificazione e abbreviazione come quello indicato da Asimov, è evidente che, alla fine, vengono a mancare i motivi per cui si debba optare per nomi come Xlbnushk. Ed è per tale ragione, quindi, che in narrativa non ci sono episodi degni di nota che si rifanno a questo espediente.

³ Un esempio da citare è quello del cervello "positronico". Partorita dall'intuito di Isaac Asimov, questa invenzione non ha nessun riscontro scientifico reale e si basa su un avvincente, ma ugualmente assurdo, principio che vede i positroni come base per lo sviluppo della tecnica che ha permesso la costruzione di un cervello artificiale utilizzabile nel campo della robotica. Niente di tutto ciò esiste nella realtà e, con buone probabilità, non esisterà mai, ma è stata un'invenzione letteraria talmente ben riuscita che, nel corso del tempo, è stata utilizzata dalla quasi totalità degli scrittori che si siano occupati di robot. Asimov, infatti, afferma in *The Robot Chronicles*: "Since I needed a power source I introduced the "positronic brain". This was just gobbledygook but it represented some unknown power source that was useful, versatile, speedy, and compact – like the as-yet uninvented computer" (*Gold. The Final Science Fiction Collection*, p. 219). Ancora più particolare è il caso della scienza della robotica. Questo termine è stato usato per la prima volta, sempre da Asimov, in un racconto scritto nel 1942 (*Runaround*) nel quale si faceva riferimento alla scienza che ha sviluppato le tecnologie necessarie per la costruzione dei robot. Solo molti anni dopo, quando effettivamente tali tecnologie sono divenute una realtà e si sono avuti i primi risultati applicativi nella realizzazione dei robot, la scienza alla base di tali processi è stata denominata proprio robotica.

⁴ I. ASIMOV, *Names*, cit., pp. 359-360.

Un altro sistema frequentemente utilizzato è quello di adoperare dei codici che, a seconda dei casi, si affiancano o si sostituiscono ai nomi propri. Solitamente è possibile riscontrare personaggi con queste caratteristiche in due tipi di storie di fantascienza: quelle ambientate in società future e utopiche dove il carattere sentimentale dei nomi viene abbandonato a favore della praticità rappresentata da una sequenza alfanumerica, oppure quando i protagonisti sono delle macchine o dei robot.

Tra i romanzi utopici, l'esempio più significativo è quello di *Mi* del russo Eugénij Ivanovic Zamjatin,⁵ nel quale gli esseri umani che vivono in un mondo governato da un unico Stato hanno nomi composti da cifre precedute da una consonante o da una vocale, a seconda che si tratti di uomini o donne. Il protagonista, infatti, si chiama D-503 e la sua compagna O-90. Con posizioni ideologiche decisamente diverse sul collettivismo, è il romanzo *Anthem* (1938) di Ayn Rand. Anche nella società totalitaria in esso descritta il valore dell'individuo viene svuotato fino al punto che i nomi vengono sostituiti da cifre precedute, in questo caso, da sostantivi che richiamano i valori su cui, ideologicamente, questo tipo di società vuole fondarsi: Equality 7-2521, Harmony 9-2642, Unanimity 2-9913, International 3-5000, e così via.

Robert Heinlein, uno degli autori statunitensi considerato tra i dei padri della fantascienza novecentesca e uno dei maggiori protagonisti della cosiddetta *Golden Age*, tra il 1938 e il 1939 scrisse un romanzo che non fu mai pubblicato perché considerato un'opera di scarso valore. Esso andò perduto fino a quando, qualche anno fa, ne è stata rinvenuta accidentalmente una copia e immediatamente data alle stampe con il titolo *For Us, the Living* (2004), a circa quindici anni dalla morte del suo autore.⁶ In tale romanzo Heinlein utilizza dei codici per i nomi dei personaggi, come ad esempio Diana 400-48.

Anche nella fantascienza successiva, di tanto in tanto, si fa ricorso a questo espediente, sebbene con scopi differenti. È il caso del romanzo *The Sentinel Stars* (1963) dello statunitense Louis Charbonneau in cui il protagonista della storia viene presentato prima come Thomas Robert Hendley 247, e poi semplicemente come THR 247, dove la cifra indica che ci sono

⁵ Questo romanzo – considerato il primo a carattere distopico, e per questo riconosciuto come una fonte di ispirazione per *Brave New World* (1932) di Aldous Huxley e *1984* (1949) di George Orwell – è anche noto con il titolo *We* perché la sua prima pubblicazione, che risale al 1921, è stata fatta in lingua inglese. Il neo regime comunista sovietico non apprezzava opere che mettessero in discussione il sistema vigente criticandone gli aspetti relativi alle libertà dei singoli individui, pertanto Zamjatin, come altri intellettuali russi a lui contemporanei, fu costretto a pubblicare all'estero.

⁶ Cfr. la recensione di G. RAI.

stati altri 246 THR prima di lui, senza specificare se si tratta di cloni o di semplici casi di omonimia. Infine Lois McMaster Bujold, in uno dei romanzi del ciclo di Vor, *Falling Free* (1988), utilizza codici alfanumerici per identificare degli esseri umani mutanti a quattro braccia chiamati *Quad*. Uno di questi è TY-776-424-XG, più semplicemente soprannominato *Tony*.

Più consolidata è la pratica di identificare le macchine, i computer e i robot con sigle e codici. È questo il caso di *Ralph 124 C 41+*: *A Romance of the Year 2660* (1911) di Hugo Gernsback, il cui protagonista, come si vede dal titolo, è un robot dal nome composto. Molteplici sono i casi in cui gli scrittori avvertono la necessità di affiancare un nome proprio di persona a un freddo codice alfanumerico, con il palese intento di sottolineare alcune qualità umane delle macchine in questione. Anche il cinema fornisce esempi autorevoli a questo riguardo. Nel film *2001: A Space Odyssey* (1968) di Stanley Kubrick⁷ vi è un computer rappresentato continuamente dall'occhio di una telecamera e da una voce molto calda e espressiva. Tale computer, talmente perfetto da risultare umano nelle passioni e nell'istinto di sopravvivenza, viene chiamato H.A.L. 9000 o, più familiarmente Hal. I nomi Hal e Ralph, quindi, non fanno che dare rilievo alla umanità di queste macchine già sottolineata, nel caso di H.A.L. 9000, dall'occhio e dalla voce.

I celebri androidi della fortunatissima saga di *Star Wars* (1977) del regista George Lucas, R2-D2 e C3-PO, rappresentano un ulteriore esempio di come un codice può trasformarsi in un nomignolo simpatico e accattivante. In lingua inglese, infatti, i nomi dei due robot suonano pressappoco "atù-ditù" e "sitripìo", e posseggono una musicalità tale da farli sembrare dei veri e propri nomi di persona, anche se un po' bizzarri, e non dei freddi codici.⁸

Questo stratagemma, tuttavia, ha i suoi limiti, che risultano evidenti quando si utilizzano cifre e lettere per identificare un protagonista, anziché figure di secondaria importanza. Il lettore, probabilmente, può tollerare la comparsa di un personaggio con un nome difficile da memorizzare se tale personaggio appare in poche pagine e in qualche sporadico episodio della vicenda, ma sicuramente tende a diventare insofferente se è costretto a ripetere mentalmente quel codice per tutto il romanzo.

Anche i codici, quindi, possono risultare noiosi e ostici; pertanto si ren-

⁷ La sceneggiatura di questo film è stata scritta da Arthur C. Clarke, protagonista, insieme a Asimov e al già citato Heinlein, dell'età dorata della fantascienza statunitense.

⁸ Nella versione italiana, gli adattatori hanno trasformato i nomi dei due androidi in C1P8 e D3BO nel tentativo di riprodurre, nella nostra lingua, la stessa musicalità di "atù-ditù" e "citripìo", ma con scarsi risultati.

dono necessarie altre soluzioni che, oltre ad essere funzionali, siano sempre in grado di colpire e impressionare il lettore. È naturale che ogni scrittore di romanzi o di copioni cinematografici adotta un metodo del tutto personale per la scelta dei nomi, ma è altrettanto vero che, sebbene con singolari ed eccentriche variazioni, nel campo della fantascienza le tendenze generali, alle quali ho accennato prima, sono largamente rispettate da molti. Si ritiene opportuno approfondire il caso di Isaac Asimov perché la sua narrativa, data la particolare prolificità dello scrittore, presenta una campionatura di personaggi piuttosto vasta. Pur tenendo conto della specificità di ciascun autore, i racconti e i romanzi di Asimov possono fornire esempi che sono stati poi adottati anche da altri scrittori di fantascienza.

Non bisogna dimenticare che Asimov ha sempre preferito uno stile chiaro, diretto e privo di orpelli e pomposità perché il suo interesse principale era quello di raggiungere un pubblico quanto mai vasto. Questa scelta stilistica non lascia dubbi su quanto Asimov debba essere considerato un autore particolarmente conscio del valore della commerciabilità e delle leggi del mercato nell'industria delle lettere. Tuttavia, se ci si aspetta che lo scrittore si sia, in un certo senso, venduto alle necessità del mercato editoriale, preferendo popolare i suoi racconti e i suoi romanzi dei soliti John, Jack e Tom per accattivarsi la simpatia del lettore anglo-statunitense, si commette un errore.

Il protagonista di uno dei suoi primi romanzi, *Pebble in the Sky* (1950), porta il nome di Joseph Schwartz, e viene presentato in questo modo: "He looked exactly what he was: a retired tailor".⁹ Ben presto, nel corso della narrazione, si scoprono molte cose e si comprende che dietro le apparenze si nascondono diverse verità: Schwartz ha una memoria molto sviluppata e capacità di apprendimento fuori dal comune. Sebbene settantenne, il sarto si ritrova improvvisamente a migliaia di anni dalla sua epoca – sebbene sempre nella stessa città, Chicago – a rivestire i panni di un supereroe in grado di decidere delle sorti dell'umanità.

Asimov, dopo aver spiazzato il lettore proponendo un protagonista in età da pensione, lo impressiona ulteriormente chiamando questo personaggio Joseph Schwartz. Ciò che colpisce, quindi, non sono solo l'età e l'aspetto fisico dell'anziano sarto ma anche il suo nome. Infatti, all'orecchio di un americano medio, il tipico lettore di fantascienza durante gli anni Quaranta e Cinquanta, il nome Schwartz evoca denotazioni ben precise: europeo, probabilmente tedesco, e di origini ebraiche. Naturalmente, nel corso del romanzo non c'è mai nessun riferimento alla potenziale ebraicità di Schwartz, ma quello che conta è che nell'aspetto fisico e nel

⁹ I. ASIMOV, *Pebble in the Sky*, p. 9.

nome il protagonista rompe gli schemi, propone qualcosa di nuovo e inaspettato.

D'altronde, come poteva essere diversamente? Che cosa ci si poteva aspettare da un ebreo russo, naturalizzato statunitense all'età di otto anni, e appartenente a una famiglia che, sebbene non ortodossa e osservante, era ben consapevole della propria identità culturale, quella ebraica, alle cui tradizioni restava comunque legata? Come Asimov ammette, chiunque sia ebreo e abbia vissuto l'esperienza della Seconda Guerra Mondiale non può non prendere coscienza del fatto che il razzismo o il prevalere di una razza su di un'altra porta a risultati devastanti. Pertanto, per il giovane Isaac era ovvio che gli eroi positivi delle sue storie non potessero essere tutti "bianchi" e i cattivi di qualsiasi altro colore o razza.¹⁰ Inoltre, Schwartz si trova improvvisamente catapultato in un futuro in cui le persone della sua età vengono soppresse perché non più utili alla società civile, e i metodi con cui alcuni terrestri cercano di sfuggire a questo meccanismo, nascondendo i familiari ultrasettantenni, ricordano quelli con cui alcuni ebrei, durante la Seconda Guerra Mondiale, cercavano di sfuggire alla cattura da parte dei nazisti. Passando ad altri aspetti, è opportuno concentrarsi sui due diversi metodi utilizzati dallo scrittore per inventarsi i nomi per i robot, per gli esseri umani del futuro, e per gli alieni.

A partire dagli anni Venti e Trenta del Novecento, ha inizio una consuetudine secondo la quale i robot vengono rappresentati come oggetti pericolosi che alla fine si ribellano contro i loro creatori o contro tutta l'umanità. Questa tendenza largamente diffusa risente di due aspetti tipici della cultura così come della natura dell'uomo: la "nemesi faustiana", e ciò che Asimov chiama "il complesso di Frankenstein". Il timore nei confronti della conoscenza è presente nella nostra civiltà fin dai primordi: dal mito di Prometeo a quello di Adamo ed Eva che per aver mangiato dall'albero della conoscenza furono espulsi dal paradiso terrestre. Gli esempi continuano numerosi fino ad arrivare a Faust, che per la sua enorme sete di conoscenza vende l'anima al diavolo, e al Dottor Frankenstein che, emulando Prometeo, ruba agli dei il potere di dare la vita, e per questo viene punito con la morte.¹¹ A tale proposito Asimov afferma:

¹⁰ Cfr. I. ASIMOV, *Names*, cit., p. 358-359.

¹¹ Cfr. S. FARNARARO, "We're forever teetering on the brink of the unknowable": il rapporto uomo/robot in *The Caves Of Steel di Isaac Asimov*, pp. 37-38 e relative note, e I. ASIMOV, *The Machine and the Robot*, pp. 244-254, in cui lo scrittore crea un parallelismo tra la "fear of supplantation" dei miti di Urano, Cronos e Zeus, e il rapporto uomo-macchina dei nostri tempi. Secondo Asimov, infatti, "the great fear is not that machine will harm us – but that it will supplant us" (p. 250).

There was, however, always a certain nervousness about human beings involving themselves with knowledge that properly belongs to gods or demons. There was the feeling that this was dangerous, that the forces might escape human control.¹²

Sembra, in definitiva, che ci siano delle cose che è bene che l'uomo non conosca, pena l'ira degli dei che gli si scatenano contro senza pietà, facendogli perdere il controllo su queste nuove conquiste della conoscenza. Tale paura, associata alla figura del robot, dà vita a ciò che Asimov chiama complesso di Frankenstein, ossia il timore che gli esseri meccanici possano ribellarsi al loro creatore:

The creation of robots was looked upon as the prime example of the overweening arrogance of humanity, of its attempt to take on, through misdirected science, the mantle of the divine. The creation of human life, with a soul, was the sole prerogative of God. [...] The fashioning of a robot was, therefore, its own eventual punishment, and the lesson, "there are some things that humanity is not meant to know", was preached over and over again.¹³

Isaac Asimov è stato il primo scrittore di fantascienza ad adottare un diverso punto di vista, a dire basta al complesso di Frankenstein dando ai robot una dimensione totalmente nuova rispetto alla tradizione a lui precedente che li vedeva come nemici dell'uomo:

I didn't see robots that way. I saw them as machines – advanced machines – but machines. They might be dangerous but surely safety factors would be built in. The safety factors might be faulty or inadequate or might fail under unexpected types of stresses; but such failures could always yield experience that could be used to improve the models. [...] So, in 1939, at the age of nineteen, I determined to write a robot story about a robot that was wisely used, that was not dangerous, and that did the job it was supposed to do.¹⁴

Chi potrebbe, dunque, avere mai paura di una lavatrice, della macchina per il caffè espresso o del ferro da stiro? Esattamente come queste macchine, i robot asimoviani sono dotati di dispositivi di sicurezza affinché non possano provocare danni agli esseri umani. Tali dispositivi sono rappresentati dalle celebri Tre Leggi della Robotica ipotizzate dallo Asimov.

Lo scopo dello scrittore, quindi, è quello di rendere i robot amichevoli e simpatici agli occhi degli esseri umani, anche quando il loro aspetto può essere inquietante. Come fare per rendere simpatico agli occhi dei lettori un essere di metallo, antropomorfo e con capacità e forza tali da rendere

¹² I. ASIMOV, *The Robot Chronicles*, cit., p. 215.

¹³ *Ivi*, p. 217.

¹⁴ *Ivi*, pp. 218-219.

ogni essere umano una creatura estremamente debole e indifesa?

Già a cominciare dai racconti robotici apparsi nelle riviste *pulp* di fantascienza degli anni Quaranta, e in seguito raccolti nell'opera *I, Robot*, Asimov adotta un sistema particolare che è possibile riscontrare anche nei racconti scritti nei decenni successivi, i cui protagonisti sono sempre i suoi amati esseri di metallo. Sono storie che raccontano le vicissitudini di una "robopsicologa", Susan Calvin, il cui compito è quello di analizzare e controllare il cervello dei robot prodotti da una famosa industria che costruisce androidi, affinché non presentino anomalie e non siano dannosi per gli uomini. Il primo racconto parla di un robot bambinaia e si intitola *Robbie*. Dopo questo primo e, se vogliamo, banale tentativo di creare un'associazione tra nome comune e nome proprio dell'oggetto in questione (robot=Robbie), Asimov fornisce esempi migliori con gli altri racconti. Nel secondo incluso nell'antologia, intitolato *Runaround*, si parla di un modello di robot mandato a lavorare nelle miniere del pianeta Mercurio, un luogo decisamente inospitale per gli esseri umani; il modello è identificato nel racconto con la sigla SPD-13 e prontamente ribattezzato con il nome Speedy. Un gigantesco automa, quindi, viene apostrofato dagli umani come Speedy. Il risultato immediato è che con un nomignolo più adatto a un cane o ad un qualsiasi animale domestico, il robot non suscita terrore o paura, bensì simpatia. Nel racconto successivo, *Reason* (1941), è un robot della serie QT-1 ad avere dei problemi e a necessitare l'intervento dei robopsicologi. In lingua inglese la sigla QT si trasforma in *Cutie*, che significa "carino, dolce". *Cutie* è un robot talmente sofisticato e razionale che sviluppa una sua particolare visione della realtà e una personalissima fede religiosa, tali da renderlo consapevole della sua superiorità rispetto agli esseri umani. Ciò potrebbe far temere una sua ribellione, ma i "dispositivi di sicurezza" funzionano bene e il robot, alla fine, non si dimostra per nulla pericoloso. Ma, a parte questo, nessuno potrebbe mai aver paura di qualcosa che è *cutie*, e cioè carino e amorevole.

In sintonia con quanto appena detto sono molti altri racconti dove le sigle e i codici vengono "umanizzati" e resi familiari, sempre con lo scopo di rendere i robot meno inquietanti. In *Catch That Rabbit* (1944), il modello DV-5 diventa semplicemente Dave; il sofisticato prototipo RB-1, che nel racconto *Liar* (1941) è capace di leggere nel pensiero, viene chiamato più amichevolmente Herbie; e, per citarne ancora uno, c'è il tenero protagonista di *Lenny* (1957), un robot della serie LNE, che per errore viene costruito con un cervello malfunzionante, tale da renderlo simile a un bambino di cinque anni.

L'espedito dei codici alfanumerici trasformati in nomi propri può, talvolta, non avere come obiettivo principale quello di rendere le macchine

più familiari, bensì di evidenziare, gonfiandole a dismisura, alcune caratteristiche negative del carattere umano. Un robot della serie NS-5 – reso celebre, oltre che dal racconto *Little Lost Robot* (1947), anche dalla sua trasposizione cinematografica intitolata *I, Robot* (2004), di Alex Proyas – viene costruito con un piccolo difetto nelle Tre Leggi della Robotica. Con un dispositivo di sicurezza che non funziona come dovrebbe, Nestor dimostra una certa pericolosità riuscendo a sottrarsi alla cattura da parte degli esseri umani. Del Nestore mitologico, un uomo che si distingueva per saggezza, senso della giustizia e per le doti di grande condottiero, il robot sembra avere solo quest'ultima qualità; infatti, per tutta la durata del racconto riesce a confondersi tra gli altri robot a lui simili e riesce anche a guidarli convincendoli, proprio come sa fare un condottiero, a nascondere lo affinché non venga scoperto dagli uomini.

Asimov, quindi, talvolta si diverte a risvegliare quel complesso di Frankenstein da lui sempre ostentatamente combattuto, giostrando abilmente con le paure insite nell'uomo verso le macchine a lui superiori, solo per il gusto di riaffermare con maggiore convinzione la superiorità intellettuale della razza umana e la validità dei già citati dispositivi di sicurezza. Nestor viene abilmente smascherato dalla Dottoressa Susan Calvin attraverso un sottile utilizzo delle Tre Leggi.

È divertente sottolineare come, in *Satisfaction Guaranteed* (1951), il robot della serie TN-3, che arriva a elargire prestazioni sessuali a una padrona con poca autostima, venga familiarmente chiamato Tony, un nome piuttosto ricorrente tra le comunità italoamericane. Il maschio italoamericano e latino, nell'immaginario delle donne statunitensi, è spesso associato all'idea di bellezza e prestanza fisica e viene considerato un abile amatore. In questo caso, sembra che il nome abbia la funzione di fare in modo che la donna, esasperata dai suoi complessi di inferiorità, riesca ad accettare il ruolo del robot amatore, che va a sostituirsi in tutto e per tutto a un amante in carne e ossa.

Vanno segnalati, infine, due casi, piuttosto rari per uno scrittore come Asimov, in cui i nomi scelti per i robot sono di genere femminile. In *First Law* (1956) il modello MA, più comodamente chiamato Emma, ha delle anomalie che alla fine si spiegano con un caso di "robo-maternità", e in *Feminine Intuition* (1969) i robot della serie JN-5 vengono chiamati Jane invece che John, proprio perché costruiti con delle particolari capacità intuitive che li renderebbero simili alle donne. Poiché nei racconti si fa riferimento, rispettivamente, a un singolare caso di maternità, e a ciò che comunemente si definisce intuito femminile, è ovvio che i robot protagonisti di queste due vicende non potevano chiamarsi Paul o Vincent ma dovevano necessariamente avere un nome femminile. In entrambi i casi, il genere

del nome sembra suggerire che la risoluzione dei misteri presentati nei racconti sia da ricercare nella sfera della femminilità. In pratica, è come se il nome avesse la funzione di indicare qualcosa di specifico, un aspetto che è fondamentale ai fini della comprensione della vicenda.

La necessità di rendere i robot amichevoli e simpatici si fa meno urgente nel momento in cui essi diventano sempre più simili agli uomini: dai primi esemplari metallici e goffi si passa a modelli che riproducono l'uomo così fedelmente che a occhio nudo non è facile riconoscerne la natura meccanica. Per questi esemplari Asimov sceglie i nomi con lo stesso metodo utilizzato per gli esseri umani: Dors Venabili, l'inseparabile compagna di Hari Seldon, lo scienziato ideatore della psicostoria e personaggio fondamentale del ciclo della Fondazione, è una donna che si presume sia un robot perché forte, indistruttibile e in grado di fare cose che gli altri esseri umani non sono in grado di fare. Oltre a una forza fuori dal comune, un altro dettaglio che fa propendere per la natura robotica di questo personaggio è il fatto che non invecchia mai, mentre suo marito sì. Lo stesso dicasi per Daneel Olivaw, il robot androide protagonista inizialmente solo dei romanzi del ciclo dei robot, e successivamente elevato da Asimov al ruolo di demiurgo che vigila su tutta l'umanità. Ma del robot asimoviano più importante si parlerà in seguito.

Per gli esseri umani e gli alieni Asimov raramente usa dei nomi comuni; preferisce, invece, inventarsene di nuovi che siano comunque facilmente pronunciabili, oppure ricorre alle mitologie di remote culture della nostra civiltà (babilonese, cristiana, egizia, e così via):

My own system, when dealing with the far future, or with extraterrestrials, is to use names, not codes, and easily pronounceable names, too: but names that don't resemble any real ones, or any recognizable ethnic group.

For one thing that gives the impression of "alienism" without annoying the reader. For another, it minimizes the chance of offending someone by using his or her name.¹⁵

Ad esempio, il protagonista di un suo romanzo giovanile – *The Stars, Like Dust*, (1951) – si chiama Biron Ferrell; quelli del celebre ciclo della Fondazione, i romanzi più famosi di Asimov, portano nomi come Golan Trevize, Salvor Hardin, Hari Seldon e così via. Per un lettore di lingua inglese sono tutti nomi facili da pronunciare e da ricordare, ma allo stesso tempo hanno il fascino di qualcosa di nuovo, di mai sentito e, quindi, esotico. Tuttavia vi è un caso in cui Asimov ha associato nomi e codici. Nel suo racconto più amato da critici e lettori, *Nightfall* (1941), gli alieni che

¹⁵ I. ASIMOV, *Names*, cit., p. 360.

abitano il pianeta Lagash hanno nomi come Theremon 761, Sheerin 501 e Sor 5, dove più basso è il numero, più è alta la posizione dell'individuo nella scala sociale.

Il ricorso alla mitologia assume svariate forme e, nella maggior parte dei casi, Asimov vi fa ricorso per nomi femminili. La protagonista di un racconto scritto in età più matura, *The Evil Drink Does* (1984), si chiama Ishtar Mistik e appartiene a una famiglia di alieni di cultura puritana. Naturalmente non è il puritanesimo calvinista della tradizione statunitense, ma una sorta di radicalismo religioso che si basa sulla stretta osservanza di precetti. Può sicuramente sembrare strano che dei genitori conservatori e osservanti, sebbene appartenenti a una cultura aliena, diano alla propria figlia il nome della dea dell'amore babilonese, ma, a prescindere da tali motivazioni, quello che interessa, in questa sede, è considerare l'effetto che un nome come Ishtar Mistik ha sul lettore, ovvero produrre quella *impression of alienism* cui allude Asimov.

Altri nomi di personaggi femminili sono Artemisia, Arcadia, Gladia, Callia ove è evidente il ricorso alla classicità. Sebbene lo scrittore ammetta di essere attratto dal suono soave di questi nomi¹⁶, è bene non dimenticare che per un anglofono sono comunque nomi esotici. Tuttavia non è questo l'unico scopo, la sola funzione cui un nome deve assolvere all'interno di una storia. Ad esempio, il protagonista dei primi due romanzi che compongono il ciclo dei robot – *The Caves of Steel* (1954) e *The Naked Sun* (1957) – è Elijah Baley, un detective di mezza età a cui il destino ha riservato un ruolo fondamentale per tutta l'umanità. Il profeta Elia è stato colui che ha combattuto contro i falsi idoli e ha indicato al popolo eletto da Dio quale fosse la strada della giustizia e della prosperità; analogamente, il detective Baley avrà il compito, nella sovrappopolata New York di un lontanissimo futuro, di indicare ai terrestri la strada per evitare il collasso del pianeta e l'estinzione della razza umana.

Anche la moglie di Elijah rientra in questo intreccio simbolico di nomi. Si chiama, infatti, Jessie, abbreviativo di Jezebel, colei che secondo la Bibbia fu la più grande nemica del profeta Elia, moglie del re Acab, e idolatra convinta. Asimov sottolinea il rapporto strano che marito e moglie hanno tra di loro a causa dei loro nomi. Pur essendo sinceramente innamorati l'uno dell'altra, ognuno incarna un ideale differente. Jessie è un personaggio legato alla tradizione e ostile alle novità; come il suo alter-ego biblico, è una persona perfettamente inserita nella società in cui vive e assolutamente ancorata ai suoi rituali. Tuttavia il suo nome, quello, cioè, che era appartenuto a una donna che incarnava perfidia e cattiveria, rappresenta l'unica

¹⁶ Cfr. *ivi*, p. 361.

sua personale perversione. Elijah è invece dispensatore di giustizia (non a caso fa il poliziotto) e portatore di verità e di novità.

Elijah e Jessie hanno un solo grave diverbio negli anni del loro matrimonio, e tale diverbio riguarda proprio il nome di lei. In un momento di irritazione, lui le dimostra che la Jezebel storica non era poi quel mostro di perfidia che si pensava, bensì una donna che rispecchiava il tempo in cui viveva e che si dimostrò solo poco aperta verso quelle novità che il profeta Elia stava introducendo. In pratica, era una regina che preferiva gli antichi dei e idoli al Dio ebraico, e il suo essere spietata verso i nemici poteva essere giustificato in quanto mirava a proteggere il marito oppure a favorirlo, come nell'episodio della vigna di Nabot:¹⁷ Jezebel era una brava moglie, talmente innamorata del marito da arrivare a fare le cose più abominevoli per il bene di lui. In questo modo Elijah ferisce profondamente Jessie, che usava la cattiveria del personaggio storico di cui portava il nome per compensare la sua vita troppo ortodossa e ordinaria. La reazione, la vendetta contro questo atteggiamento di Baley sfocia, da parte di sua moglie, nell'impegnarsi in qualche attività che sapeva suo marito non avrebbe approvato. È così che Jessie entra a far parte di un gruppo di medievalisti, comincia a seguirne le riunioni clandestine, e si trova quindi involontariamente implicata nelle indagini per l'omicidio dello spaziale – che è poi il motivo per cui Elijah e il suo compagno Daneel sono chiamati a svolgere le loro indagini.

Anche il nome di questo personaggio merita attenzione: R. Daneel Olivaw, ove R. sta per robot. Il Daniele biblico è un personaggio dotato di una bellezza fuori dal comune, tanto da rasentare la perfezione. Tale perfezione è caratteristica anche del robot Daneel che in più di una scena del romanzo viene descritto “idealised, almost god-like”,¹⁸ un essere superiore che sovrasta il suo compagno Elijah, e con lui tutto il genere umano, sottolineando ed evidenziandone l'inferiorità.

In conclusione, è opportuno sottolineare come l'inventiva di Asimov nella scelta dei nomi sia corredata da un ulteriore espediente che lo contraddistingue da altri scrittori di fantascienza. Tale espediente contribuisce a conferire esoticità ai nomi e al tempo stesso a renderli lontani nel tempo. Asimov gioca letteralmente con l'ortografia divertendosi a immaginare come questa può variare con il passare dei secoli. Daniel diventa, a distanza di qualche millennio, Daneel. Invece di Bailey, un cognome piuttosto comune negli Stati Uniti, l'ortografia cambia in Baley, Harry diventa Hari, Doris si

¹⁷ Cfr. il *Primo Libro dei Re*, (21). Il marito di Jezebel, il re di Israele Acab, voleva la vigna di Nabot perché vicina al suo palazzo, ma l'uomo si rifiuta di vendergliela. Per soddisfare il marito, infelice per il rifiuto di Nabot, Jezebel con l'inganno lo fa condannare a morte e il re prende possesso della tanto agognata vigna.

¹⁸ I. ASIMOV, *The Naked Sun*, p. 87.

trasforma in Dors, Byron in Biron, e così via. È chiaro che questi sono solo alcuni esempi dei diversi metodi utilizzati da Asimov per inventarsi i nomi di personaggi dalle caratteristiche più diverse (robot, esseri umani, alieni).

Naturalmente non è da questi esempi, o per lo meno non solo da questi, che si misura la qualità di un romanzo o di un racconto; tuttavia tali esempi possono essere sufficienti per affermare che Isaac Asimov, oltre ad essere un apprezzato scrittore di fantascienza abbia anche tentato, probabilmente in uno dei suoi frequenti eccessi di autostima, di occuparsi anche di fantartografia, fanta-evoluzione linguistica e, perché no, di fanta-onomastica.

Bibliografia

- ALDISS, B., *Billion Year Spree*, New York, Shocken, 1973.
Trillion Year Spree. The History of Science Fiction, New York, Atheneum, 1986.
- ASIMOV, I., *The Machine and the Robot*, in P. Warwick, et al. (eds.), *Science Fiction: Contemporary Mythology. The Science Fiction Writers of America – Science Fiction Readers of America Anthology*, New York, Harper & Row, 1978.
Pebble in the Sky, Greenwich, Fawcett Crest, 1982.
The Naked Sun, London, HarperCollins, 1993.
Gold. The Final Science Fiction Collection, New York, HarperPrism, 1996.
I, Robot, New York, Bantam, 2004.
- FARNARARO, S., *Rassegna bibliografica della letteratura critica sulla science fiction statunitense, 1970-2003*, Napoli, Edizioni Scientifiche Italiane, 2003.
“We’re forever teetering on the brink of the unknowable”: il rapporto uomo/robot in The Caves Of Steel di Isaac Asimov, «Cuadernos de Literatura Inglesa y Norteamericana», 5 (Mayo-Noviembre 2002), pp. 34-50. È possibile consultare l’articolo anche su internet, URL: www2.uca.edu.ar/esp/sec-ffilosofia/esp/docs-institutos/lit-inglesa/03-fernaro.pdf (1/12/2005).
- GIOVANNINI, F., et al., *Storia del romanzo di fantascienza. Guida per conoscere (e amare) l'altra letteratura*, Roma, Castelvechi, 1998.
- JAMES, E., *Science Fiction in the 20th Century*, New York, Oxford UP, 1994.
- PAGETTI, C., *Il senso del futuro. La fantascienza nella letteratura americana*, Roma, Edizioni di Storia e Letteratura, 1970.
- SCHOLLES, R. et al., *Science Fiction. History – Science – Vision*, New York, Oxford UP, 1977.
- RAI, G., *A noi vivi*, «Il Corriere della Fantascienza», 30 dicembre 2005, URL: www.fantascienza.com/magazine/libri/7238/ (3/1/2006).
- ROBERTS, A., *Science Fiction*, New York, Routledge, 2000.