

Sentinella
di Fredric Brown¹

Era bagnato fradicio e coperto di fango e aveva fame e freddo ed era lontano cinquantamila anni-luce da casa.

Un sole straniero dava una gelida luce azzurra e la gravità, doppia di quella cui era abituato, faceva d'ogni movimento una agonia di fatica.

Ma dopo decine di migliaia di anni quest'angolo di guerra non era cambiato. Era comodo per quelli dell'aviazione, con le loro astronavi tirate a lucido e le loro superarmi; ma quando si arrivava al dunque, toccava ancora al soldato di terra, alla fanteria, prendere la posizione e tenerla, col sangue, palmo a palmo. Come questo fottuto pianeta di una stella mai sentita nominare finché non ce lo avevano sbarcato. E adesso era suolo sacro perché c'era arrivato anche il nemico. Il nemico, l'unica altra razza intelligente della Galassia... crudeli, schifosi, ripugnanti mostri.

Il primo contatto era avvenuto vicino al centro della Galassia, dopo la lenta e difficile colonizzazione di qualche migliaio di pianeti; ed era stata la guerra, subito; quelli avevano cominciato a sparare senza nemmeno tentare un accordo, una soluzione pacifica.

E adesso, pianeta per pianeta, bisognava combattere, coi denti e con le unghie.

Era bagnato fradicio e coperto di fango e aveva fame e freddo, e il giorno era livido e spazzato da un vento violento che gli faceva male agli occhi. Ma i nemici tentavano d'infiltrarsi e ogni avamposto era vitale.

Stava all'erta, il fucile pronto. Lontano cinquantamila anni-luce dalla patria, a combattere su un mondo straniero e a chiedersi se ce l'avrebbe mai fatta a riportare a casa la pelle.

E allora vide uno di loro strisciare verso di lui. Prese la mira e fece fuoco. Il nemico emise quel verso strano, agghiacciante, che tutti loro facevano, poi non si mosse più.

Il verso e la vista del cadavere lo fecero rabbrivire. Molti, col passare del tempo, s'erano abituati, non ci facevano più caso; ma lui no. Erano creature troppo schifose, con solo due braccia e due gambe, quella pelle di un bianco nauseante, e senza squame.

¹ Fredric Brown (Cincinnati, Ohio, 1906-1972), scrittore e giornalista statunitense, è celebre per i suoi racconti e romanzi polizieschi e di fantascienza.

**Traccia di analisi elaborata dalla prof. Maria Pia Pozzato
durante il corso di Semiotica del testo 2001-2002**

a) Isotopie figurative (più concrete, legate al percepibile):

1) **isotopia delle sensazioni corporee** (bagnato fradicio, coperto di fango, male agli occhi, all'erta, portare a casa la pelle, strano verso, fame, freddo, gravità doppia di quella a cui era abituato, comodo/tenere la posizione col sangue, schifosi, ripugnanti, combattere coi denti e con le unghie, agghiacciante, rabbrivire, schifose, nauseante).

2) **isotopia cosmica** (lontano cinquantamila anni luce da casa, gravità doppia, fottuto pianeta, stella, suolo, Galassia, migliaia di pianeti, pianeta per pianeta, mondo straniero).

3) **isotopia della guerra** (aviazione, astronavi, soldato di terra, prendere la posizione, tenerla, nemico, colonizzazione, guerra, sparare, soluzione pacifica, nemici, stava all'erta, fucile carico, combattere, riportare a casa la pelle, prese la mira e fece fuoco, cadavere).

b) Isotopie più astratte:

1) **isotopia dell'identità/alterità** (casa/fottuto pianeta; nemico, unica altra razza intelligente, ripugnanti mostri, quelli, verso strano, mondo straniero, uno di loro, creature schifose).

Programmi narrativi

- 1) Programma narrativo principale (secondo il *dovere*): conquista del maggior numero di pianeti nella galassia. Il soggetto lo condivide con altri della sua razza.
- 2) Programma d'uso (secondo il *dovere*): tenere il pianeta appena conquistato. Il Soggetto lo condivide con altri della sua razza.
- 3) Programma narrativo d'uso (secondo il *dovere*) rispetto al programma 2: fare da sentinella in uno specifico avamposto del pianeta appena conquistato.
- 4) Programma narrativo principale del Soggetto (secondo il *volere*): tornare a casa e salvare la propria vita. Questo programma non è realizzabile perché i programmi 1, 2, 3 (secondo il *dovere*) prevalgono sul programma 4.

Si può dire, a proposito del programma narrativo 4, che si svolge una *lotta interiore* in cui il Soggetto è al tempo stesso anche Antisoggetto: una parte di lui vorrebbe tornare a casa ma prevale il dovere.

I valori investiti in questi programmi narrativi sono:

- 1) il potere della razza a cui appartiene il Soggetto
- 2) il mantenimento del possesso, a fini del potere, del pianeta
- 3) il mantenimento dell'avamposto (a fini difensivi)
- 4) la salvezza personale

Il testo tuttavia mette in forse la valorizzazione 2: il pianeta non ha valore in sé ma solo nel momento in cui vi sono arrivati i nemici. Si accampa così un quinto programma narrativo:

5) Programma narrativo della lotta fine a se stessa contro il nemico

Questo programma è condiviso e in qualche modo alimentato dal nemico che non accetta negoziazioni (“senza nemmeno tentare un accordo”). Si afferma così un valore, assiologizzato in modo negativo dal soggetto, che potremmo definire “irragionevolezza della guerra” e che è condiviso in egual misura dalle due razze (attante collettivo di cui il soggetto è un attante partitivo: c’è quindi anche il tema del singolo che deve soggiacere ai voleri della collettività).

Possiamo quindi abbozzare alcuni quadrati:

Guerra per il potere		Guerra fine a se stessa
	X	
Guerra non fine a se stessa		Guerra non per il potere

A mano a mano che il racconto prosegue, il tema della /conquista/ lascia il posto a quello dello /scontro/ con i nemici, i diversi. La lotta per il potere diventa lotta per l’identità:

Identità		Alterità
	X	
Non identità		Non Alterità

Il protagonista ha dei dubbi sulla gratuità della guerra ma non sulla negatività dell’altro per cui, quella che gli sembrava una guerra fine a se stessa in vista del valore “potere”, riacquista senso in vista del valore “identità” (a partire dal primo incontro con l’altra razza al centro della galassia, “bisognava combattere , coi denti e con le unghie”).

Le strategie dell’enunciazione sono ambigue perché, pur essendoci un débrayage enunciativo costante (il racconto è sempre in terza persona), il periodo centrale è fortemente soggettivizzato da un discorso indiretto libero (crudeli, schifosi, ripugnanti mostri...). L’“io” dell’enunciatore impersonale si fonde così con quello del protagonista che non ha però voce direttamente. La focalizzazione è invece saldamente su di lui, sia dal punto di vista percettivo (aveva fame e freddo, vide uno di loro, ecc.) che da quello cognitivo (il nemico, l’unica altra razza intelligente della galassia, ecc.) e valoriale (fottuto pianeta, ripugnanti mostri, ecc.).

Questa strategia di enunciazione e focalizzazione fa sì che ci sia una forte identificazione con il Soggetto, di cui viene riportata per esempio l’esperienza corporea e patemica più intima, ma anche un effetto di distanziamento, legato alla narrazione in terza persona. Questa dinamica riproduce, a livello di enunciazione-focalizzazione, una problematica che abbiamo già trovato a livello di enunciato: identità/alterità.

L’aspettualizzazione varia: durativa quando descrive la situazione contingente del soldato, singolativa quando spara. Ci sono anche determinazioni *intensive* (l’inasprimento della guerra, lo stare all’erta). Anche le passioni, da genericamente disforiche, diventano puntuali e intese (agghiacciante).

Dal punto di vista della cooperazione, il lettore è portato a credere che il Soggetto sia umano e l'antisoggetto un alieno. La descrizione finale del cadavere del nemico fa capire al lettore che è stato tratto in inganno: la sua "passeggiata inferenziale" viene smentita. Il Soggetto è l'alieno, dal punto di vista del lettore umano, naturalmente. In termini greimasiani, si ha un ribaltamento della messa in prospettiva: quella che credevamo una storia raccontata dal punto di vista del Soggetto è in realtà una storia che viene raccontata dal punto di vista dell'Antisoggetto. Ma identità e alterità sono determinate, a questo punto, dall'identità del lettore umano. La lettura in questo modo viene equiparata alla guerra: chi combatte pensa che l'altro sia il mostro, il cattivo, il diverso e chi legge dà per scontato che il buono, il normale, il giusto sia uguale a lui. In questo modo la performance interpretativa del lettore viene direttamente, e vorrei dire "in flagranza", stigmatizzata dal testo che smaschera non solo astrattamente ma nella sua prassi concreta la dialettica della "creazione di mostri" nei conflitti che ci coinvolgono.

Possiamo quindi concludere, in base alle dinamiche di cooperazione, che la strategia testuale vuole farci riflettere sulle operazioni valutative e identificative del lettore rispetto ai personaggi della storia; in base all'analisi narrativa, discorsiva e valoriale, il testo di Brown presenta una contrapposizione fra guerra, come creatrice di opposizione fra identità e alterità, e riflessione come annullamento di questa contrarietà:

identità	X	alterità	(logica contrappositiva della guerra)
non identità	^	non alterità	

(termine neutro, logica dell'identificazione con l'altro nella ragione, nella pace)