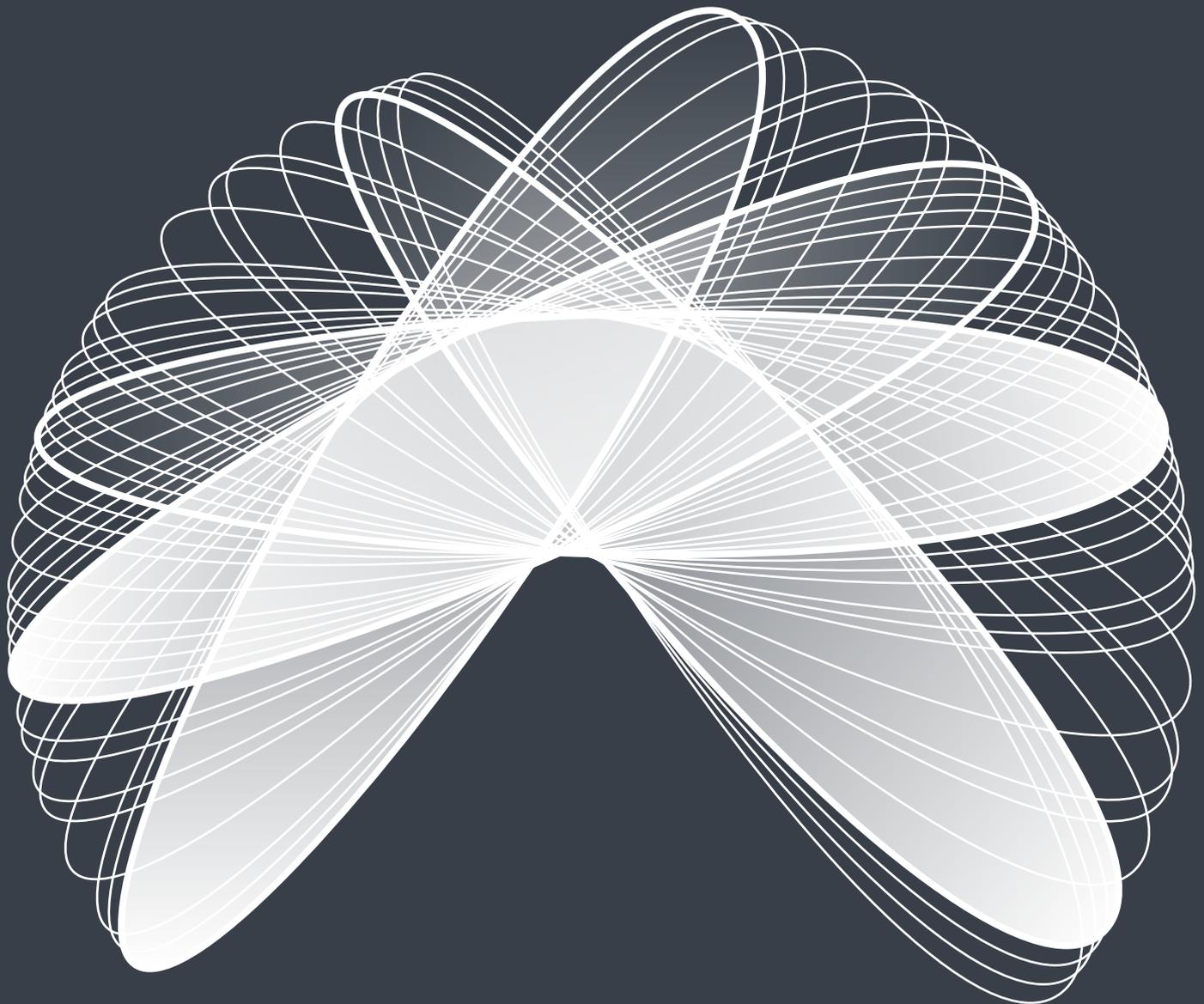


Philosophy
Kitchen #10

Anno 6
Marzo 2019
ISSN: 2385-1945



Filosofia e fantascienza.
Spazi, tempi e mondi altri

Philosophy
Kitchen #10

Anno 6
Marzo 2019
ISSN: 2385-1945



Filosofia e fantascienza.
Spazi, tempi e mondi altri

Filosofia e fantascienza.

Spazi, tempi e mondi altri

4
Filosofia, narrazioni,
media
Antonio Lucci,
Mario Tirino

I. ARCHEOLOGIE DEL FUTURO, GENEALOGIE DEL PRESENTE

9
Altri spazi, in contro-
tempo: letture e visioni
dalle nuove frontiere
della fantascienza
Giovanni De Matteo,
Salvatore Proietti
31

La visione distopica di
Philip K. Dick. Indagine
su *The Man in the High
Castle*: dal romanzo
al processo seriale
Alfonso Amendola
43

L'anno 3000 di Paolo
Mantegazza. L'utopia
scientifica al servizio
del progresso coloniale
Daniele Comberiati
55

Pietra, ferro, fuoco,
ombra: città nere
da Magdeburg a Los(t)
Angeles
Adolfo Fattori

II. UTOPIE, DISTOPIE, ETEROTOPIE: PENSARE SPAZI E TEMPI ALTRI

69
Mondi dentro mondi.
Eterotopie e iperog-
getti nella narrativa
di Kim Stanley
Robinson

Gianluca Didino

82
Note per un'eterotopo-
logia del punk
cibernetico

Lorenzo Palombini

99
Dopo l'utopia. Ipotesi
sul cyborg neoliberista
a partire dalla serie tv
Black Mirror

Matteo Bergamaschi

107
Il fascino indiscreto
del potere. Mondi
regressivi e sopravvi-
venze utopiche

Marina Maestrutti,
Claudio Tondo

III. FILM, ROMANZO, VIDEOGIOCHI, SERIE TELEVISIVE, VIDEOCLIP: MEDIA E STRUMENTI NARRATIVI ALTERNATIVI DELLA RIFLESSIONE FILOSOFICA

125
L'utopia egoista nei
film di David Lynch:
una ribellione contro
i limiti della realtà
Lorenzo Gineprini
133
Doris Lessing oltre
il muro. Catastrofe
e trascendenza
in *Memorie di una
sopravvissuta*
Mario Tirino
148
*Horizon Zero Down
e Detroit Become
Human*: filosofia
dei media, narrazioni
videoludiche
e fantascienza
Antonio Lucci
161
"È così che finisce
il mondo, non già in
un frastuono, ma
in un lungo piagnisteo".
Catastrofe e distopia
nella nuova serialità
narrativa e nell'imma-
ginario videomusicale
Alessandro Alfieri

APPENDICE

177
Utopia e Singolarità
Tecnologica. Una con-
versazione tra un
transumanista e N°44,
primo androide emoti-
vamente avanzato.
DustyEye

Filosofia, narrazioni, media

Antonio Lucci, Mario Tirino

La questione della narrazione occupa nel discorso filosofico, fin dai suoi esordi, un posto di spicco: come ricorda nella sua ricostruzione delle origini del pensiero greco Jean-Pierre Vernant (2007, 13-15), la narrazione va intesa, per il pensiero filosofico dei primordi, innanzitutto come l'avversario per eccellenza: è il mito, infatti, ad essere propriamente narrativo; vale a dire la massima espressione di quel sistema di credenze e di immagini, di superstizioni e spiegazioni sovra-umane e sovra-razionali del mondo a cui si incominciava a contrapporre, per la prima volta in Occidente, la pretesa di razionalità che pensiero filosofico rivendicava per sé.

Ma proprio per questo, perché avversario temuto e venerando, la narrazione, quale orizzonte espositivo non necessariamente razionale o argomentativo, fondato sullo spiegare per immagini, sul mostrare piuttosto che sul dimostrare, è rimasta iscritta – incisa – nelle pieghe, nella trama profonda del discorso filosofico. Basti il richiamo eminente all'uso platonico del mito, che affianca la – o meglio, si pone quale sistema esplicativo parallelo alla – spiegazione filosofica, per rendere evidente come la traccia della narrazione sia ancora forte nel periodo aurorale del pensiero filosofico. I “sogni” come quello di Scipione raccontato da Cicerone, le “fantasticherie” di rousseauiana memoria, fino ad arrivare agli “esperimenti mentali” della filosofia analitica sono solo testimonianze sparse, ma significative, di una segnatura nascosta nella trama del sapere filosofico-discorsivo occidentale.

Se è possibile, da un lato, riscontrare un'intrinseca narratività nelle stesse strutture argomentative del sapere filosofico, è possibile altrettanto – con un gesto uguale e contrario – riscontrare un'operazione sistematica di “immunizzazione”, da parte del sapere filosofico, nei confronti delle suddette narrative. Quanto meno a partire dalla nascita dell'estetica come disciplina filosofica propriamente detta con Baumgarten (senza dimenticare tutto l'orizzonte estetico “implicito” precedente) la filosofia, occupandosi di contenuti espressivi, artistici e – anche – narrativi, li rende oggetto dei propri metodi, dei campi su cui applicare il proprio sapere. In questo modo il problema del rapporto tra filosofia e narrazione, della filosofia *come* narrazione, può essere aggirato tramite l'applicazione

dell'indagine filosofica alle narrazioni. I grandi romanzi, e ancor di più il cinema e la musica, da un lato vengono riconosciuti nel loro nucleo teoretico-concettuale come degni oggetti dall'analisi filosofica, dall'altro vengono però "incanalati", ridotti alla scritturalità e alle modalità espressive che in ambito filosofico si sono stabilite nel corso dei secoli: in particolare nella forma del trattato.

A partire dallo sviluppo della cosiddetta "cultura di massa" la questione dell'espressione di contenuti propriamente teoretici tramite mezzi narrativi diventa sempre più bruciante, e controversa, anche per il sapere filosofico: fumetti, racconti e romanzi pulp, *b-movies*, l'ascesa di generi come l'horror contribuiscono a mettere in crisi l'idea di arte e quella di "opera", che sembravano quasi rappresentare, per la filosofia, una *conditio sine qua non* per attribuire un contenuto di pensiero a un medium espressivo che non fosse quello scritturale espresso in forma di trattazione sistematica.

Fu la narrativa di fantascienza, in particolare quella degli anni Sessanta, a giocare un ruolo centrale nella costituzione di un nuovo orizzonte narrativo, che in qualche modo si poneva in maniera sincretistica, da un lato, e innovativa, dall'altro, rispetto alle narrative "di genere" precedenti. La *science fiction*, infatti, riprendeva prepotentemente i temi classici del romanzo utopico per farne, però, un mezzo espressivo proprio: fanno la loro comparsa temi ecologisti, paure e rimossi post-apocalittici (quelli che Philip K. Dick ha cristallizzato nel titolo icastico di uno dei suoi tanti capolavori: *Cronache del dopobomba*, del 1965), visioni di un futuro in cui uomini, animali e macchine conviveranno, idee su androidi intelligenti – *Doppelgänger* postmoderni – visioni di un mondo dopo il nostro. Isaac Asimov, Dick, Andrej Tarkovskij, Stanley Kubrik, Stanislaw Lem superano e al contempo accentuano le barricate tra i blocchi sovietico e americano, proiettandole nel futuro, nell'altrottempo ucronico, nello spazio.

Che il contenuto filosofico di queste narrazioni sia evidente, che molto spesso si pongono in maniera non banale in dialogo coi campi della scienza (si pensi alle leggi della robotica di Asimov), della filosofia (come testimonia un'opera decisiva, e ancora poco nota, come la *Summa Technologiae* di Stanislav Lem) e della religione (lo storico della cultura Thomas Macho ha coniato, riferendosi a Dick, la categoria di "gnosi californiana" per descrivere la sua produzione tarda), appare un dato di fatto.

Nel nostro piccolo, nel presente fascicolo di *Philosophy Kitchen* abbiamo cercato di portare ad evidenza, facendo "parlare" le narrazioni, alcuni nuclei di questo portato filosofico presente dietro alle narrative *sci-fi*. Tra i tanti tagli e approcci possibili, e tra le moltissime direttive presenti nelle suddette narrative fantascientifiche, ne abbiamo privilegiate due: una tematica e una mediologica. A livello mediologico abbiamo cercato di rendere il più possibile ampio lo spettro degli "strumenti del comunicare" analizzati, nella convinzione che i media digitali (in particolare cinema, videoclip, videogioco e serialità televisiva) offrano nuove, ed estremamente importanti, possibilità di sviluppo del conglomerato narrazione-medium-teoria che è al centro degli interessi di noi curatori.

D'altro canto, non è infrequente, in numerosi approcci dei Media Studies, rinvenire una strutturale propensione al dialogo e alla cooperazione con la filosofia: per limitarsi a due esempi, possiamo citare la teoria della mediazione radicale di Richard Grusin e quel vasto ed eterogeneo insieme di ricerche che va sotto il nome di *digital materialism*. In entrambi questi casi, la mediologia si apre a una serie di apporti teorici per esplorare quelle soglie estreme del pensiero che meglio riescono a interrogare la complessità del transito antropologico

sperimentato dalle società contemporanee attraverso l'evoluzione tecnologica.

Nella stessa direzione, sembrano muoversi alcuni prodotti della serialità televisiva, sempre più accreditata come lo spazio socioculturale più avanzato in cui sperimentare tutte le potenzialità delle narrazioni distopiche ed eterotopiche: da *Black Mirror* a *The Man in the High Castle*, passando per *Altered Carbon*, 1983, *The Handmaid's Tale*, *Person of Interest*, *Humans*, sono decine gli esempi di serie in grado di stimolare la riflessione sul nesso tra racconto, panorama mediale e implicazioni filosofiche.

A livello tematico, appunto, abbiamo privilegiato la lente offerta della triade utopia/distopia/eterotopia, su cui abbiamo invitato a contribuire gli autori che compongono il presente numero. La dimensione spazio-temporale “altra” delle utopie e delle distopie, infatti, ci ha permesso di aprire il ventaglio di opzioni discorsive a nostra disposizione al fine di offrire visioni dell'umano e dell'umanità, dello spazio, del tempo e dell'interazione uomo-macchina, che sfuggissero (senza per questo mancare di rigore) alle griglie della forma-trattato e che aprissero scorci, e visioni, utili – di ritorno – a un sapere filosofico che non sia pregiudizialmente chiuso alle provocazioni della multimedialità e della narratività.

In questo contesto si inseriscono i saggi che andiamo a presentare, che abbiamo ripartito in tre sezioni, divise tematicamente:

Nella prima (“Archeologie del futuro, genealogie del presente”) abbiamo inserito quei contributi che – a livello più o meno esplicito – si sono posti la questione del rapporto tra “archeologia” e “futurologia”, ossia del rapporto che intercorre tra le visioni del futuro e la descrizione tanto del presente quanto del passato. De Matteo e Proietti, in una lunga ricostruzione tanto teorica quanto attenta alla storia sia romanzesca quanto cinematografica della sci-fi, offrono un panorama dei punti di forza teorici (il postumano, le utopie e le eterotopie) che nelle narrative di fantascienza saldano immaginario utopico e tensioni sovraumane, mirate alla ricerca di mondi altri e potenziamenti dell'umano. Il saggio di Alfonso Amendola, invece, sviscera sapientemente, unendo l'analisi del romanzo dickiano *The Man in the High Castle* a quella della sua trasposizione televisiva seriale, il tema dell'ucronia: quella dimensione parallela della temporalità che non è la nostra, ma che nostra sarebbe potuta essere, come quella presentata da Dick nella sua grandiosa narrazione di un mondo post-bellico dove hanno trionfato le forze dell'Asse. Comberinati e Fattori, invece, ci ricordano – con un gesto teorico estremamente gradito a noi curatori – quanto la fantascienza sia anche (e non minoritariamente) un prodotto nostrano, chiamando in causa autori quali Paolo Mantegazza – che col suo pionieristico *L'anno 3000* aveva posto alla fine dell'Ottocento questioni che solo con Aldous Huxley ridiverranno centrali per l'immaginario distopico-fantascientifico contemporaneo – e il prematuramente scomparso Alan D. Altieri, che ha saputo coniugare immaginario apocalittico, incubo distopico e narrazione storico-archeologica con la straordinaria *Trilogia di Magdeburg*.

Nella seconda sezione (“Utopie, Distopie, Eterotopie: pensare spazi e tempi altri”) sono i “luoghi”, o meglio, i luoghi “altri” a farla da padrone: spazialità reali o simboliche che strutturano i modi di pensare e – soprattutto – di immaginare il nostro mondo. Se il concetto para-spaziale di “eterotopia” è quello centrale nei saggi di Didino e Palombini, da contraltare “narrativo” funzionano invece i saggi di Bergamaschi e Maestrutti/Tondo, dedicati – rispettivamente – alla serie televisiva *Black Mirror* e al genere della distopia “femminista” (da *The Handmaid's Tale* a *Ragazze elettriche*). Qui è possibile vedere come l'idea di uno

spazio “altro” immaginata da Foucault col concetto di “eterotopia” sia inscindibile da un’analisi dei poteri e delle strutture politiche, sociali e di sapere che sorreggono la costituzione di ogni luogo, sia esso materiale o simbolico. La terza sezione del fascicolo (“Film, Romanzo, Videogiochi, Serie Televisive, Videoclip: media e strumenti narrativi alternativi della riflessione filosofica”) è quella maggiormente “mediologica”, dove – cioè – l’analisi della materialità e della strumentalità del medium gioca un ruolo centrale per l’analisi sia delle forme narrative che del loro portato teorico. Per questo motivo abbiamo cercato – situando in questa sezione conclusiva anche i nostri saggi in quanto curatori – di rendere il più possibile ampio il ventaglio di media analizzati: romanzo (Tirino), videoclip e serialità televisiva (Alfieri), videogames (Lucci), cinema (Gineprini) offrono un elenco paradigmatico di strumenti narrativi alternativi al trattato che però, nel panorama contemporaneo, hanno assunto il ruolo filosofico di mediatori concettuali di visioni etiche, politiche e sociali.

Chiude il numero un’intervista, di cui in quanto curatori andiamo particolarmente fieri, e di cui ringraziamo sentitamente il collettivo artistico DustyEye: quella a N.44, il primo androide emotivamente avanzato. In un’intervista/dialogo l’androide – un testimone privilegiato dell’umano da un punto di vista compiutamente post- e an-umano – si incarica di spiegare, narrandolo autobiograficamente, il concetto di “singolarità tecnologica” da un punto di vista più che mai interno: quello di chi non solo e non tanto ha visto l’avvento della tanto temuta singolarità teorizzata da Kurzweil, quanto di chi quella singolarità è, è stata e sarà (stata).

Con l’evocazione del sovrapporsi delle dimensioni temporali e narrative offerte dal racconto “di prima mano” per bocca della singolarità elettronica incarnata, chiudiamo la presente prefazione e lasciamo il piacere ai lettori di seguire il percorso tra filosofia e *science fiction* che abbiamo tentato di strutturare.

Bibliografia

Vernant, J.-P (2007). *Le origini del pensiero greco*. Milano: Feltrinelli.

I. ARCHEOLOGIE DEL FUTURO, GENEALOGIE DEL PRESENTE

9

Altri spazi, in contro-tempo: letture e visioni dalle nuove frontiere della fantascienza

Giovanni De Matteo,
Salvatore Proietti

31

La visione distopica di Philip K. Dick. Indagine su *The Man in the High Castle*: dal romanzo

al processo seriale

Alfonso Amendola

43

L'anno 3000 di Paolo Mantegazza. L'utopia scientifica al servizio del progresso coloniale

Daniele Comberiati

55

Pietra, ferro, fuoco, ombra: città nere da Magdeburg a Los(t) Angeles

Adolfo Fattori

Altri spazi, in controtempo: letture e visioni dalle nuove frontiere della fantascienza

Giovanni De Matteo, Salvatore Proietti

The utopia-dystopia dichotomy, a continuum which may summarize the range of visions (from uncritical positivism to apocalyptic pessimism) *vis-à-vis* modernity and postmodernity, has been more and more challenged and superseded in the science fiction of the latest decades through narrative constructions variously described as critical utopias and dystopias – akin to Michel Foucault's notion of heterotopia.

Starting with William Gibson's 1984 *Neuromancer*, the «other space» *par excellence* in which the disembodied consciousness of interface cowboys perform their raids in the virtual territories of the new electronic frontier, heterotopias receive growing attention, in manifold variants across literature, film, and television.

For a new generation of authors, Gibson's cyberspace has reformulated interrogations (already explored in Philip K. Dick) on the boundaries between nature and simulation, as well as on the convergence between the human and the artificial, and in recent times readers/viewers have witnessed heterotopias assuming new shapes, across all media. Urban environments range from Gibson's Bridge trilogy to the eco-collapse of *Blade Runner 2049*; space-travel settings rework the classic motif of the generation starship in Ursula K. Le Guin's *Paradises Lost* while in TV series such as

Battlestar Galactica and *Farscape*, the spaceship is a microcosm and a socio-political testing ground; planetary scenarios become an epic of the future in Robinson's own Mars trilogy.

Along with print fiction, among visual media television, rather than film, seems to provide the deepest sources of interest, from the theme park affected by the Technological Singularity in *Westworld* to the subversion of history's reassuring familiarity in the dystopian alternate history of *The Man in the High Castle*.

In the very latest years, the original voices of women writers such as Ann Leckie and Aliette de Bodard are redefining the genre's imaginary, with their fusion between far-future space opera and a meditation on identity, personhood, gender, memory, and tradition

In this essay, in the light as well of the recent theoretical and feminist work on the notion of the posthuman, we intend to explore the inner connections of the genre's iconography as it resonated with some of the most urgent topics in contemporary scientific and theoretical debates, from climate change to the ethical debates raised by the emergence of artificial intelligences. Our approach, beyond all-too-frequent top-down macronarratives, is meant as a contribution to cultural-literary analysis that does not do away with respect for the genre's own autonomy.

I. Dopo l'umano, oltre l'umano

Vorremmo iniziare con Rosi Braidotti e il suo *Il postumano* (Braidotti 2013), e con il suo continuo interesse per la fantascienza, ambito letterario-culturale *minore* e prezioso in quanto campo in cui si sviluppano elaborazioni, sperimentazioni e dibattiti che vanno in direzioni diverse da quelli dominanti. Nella crisi degli umane-simi che sta segnando l'ultimo cinquantennio di storia, e non solo nell'Occidente, mentre il capitalismo avanzato si allea con l'individualismo per generare nuove forme «necropolitiche» di controllo e mercificazione su ogni forma di vita, la sua prospettiva postumana ci esorta a percorrere i sentieri di una nuova creatività. Rifiutando le nostalgie di destra e di sinistra, e prendendo le distanze dalle euforie tecno-utopiche e da quelle neoprimitiviste, la sua versione del postumano propone la necessità di un salto critico per abbracciare la complessità e le contraddizioni del presente e promuove un approccio in continuo divenire, fluido, trasformativo e nomade, rispettoso delle diversità (Braidotti 2013). Nonostante il loro impatto biopolitico sui concreti soggetti incarnati con cui interagiscono (Haraway 2018), le nuove tecnologie – Braidotti sottolinea in particolare la convergenza delle linee di ricerca in nanotecnologie, biotecnologie, tecnologie dell'informazione e scienze cognitive – possono aprire il campo a nuove rivendicazioni etiche, ridefinendo in profondità i nostri corpi come parti di un «continuum natura-cultura», di cui già il cyborg incarna la fusione con la sua combinazione di organico e inorganico, nella fantascienza (De Matteo & Proietti 2014) come in una tradizione di scritti *teorici* che affonda le radici almeno all'inizio del Novecento (Proietti 1998).

Posizionandoci «dalla parte di ciò che è differente e continua a differenziarsi da sé» (Braidotti 2013, 88), rifiutiamo sia le letture apocalittiche dei tecno-pessimisti, sia il tecno-entusiasmo abbracciato in maniera acritica da ampi settori transumanisti sulla scorta di Marshall McLuhan, teorico del mutamento della condizione umana innescato dalle tecnologie della comunicazione di massa, per il quale l'alterità si stava già dissolvendo in una totalità estatica di pari passo con l'affermazione di un sistema nervoso planetario e di una coscienza globale che avrebbe soppiantato i limiti della lingua, del territorio, del corpo e dei ruoli sociali (Proietti 1998). Facciamo invece nostra l'inclusività di un divenire postumano che si arricchisce grazie all'alterità. Un impegno costante in favore di «nuovi valori universali che vadano in direzione dell'interconnessione tra gli umani su scala globale» (Mies & Shiva 1993, 18) è un esercizio critico che può aiutare a elaborare alternative efficaci per disinnescare l'apparente infallibilità dello stato di cose attuale e i futuri distopici che sta aprendo.

Una nuova ecologia sociale, comprensiva di elementi etici, politici, sociali ed estetici, scaturisce dalla rete che connette trasversalmente le aree più disparate, spaziando dalla condizione delle donne a quella dei migranti, dalla xenofobia al consumismo, dal cambiamento climatico alla crisi ambientale, dalla militarizzazione dello spazio alle molteplici minacce di estinzione che incombono sul futuro della nostra civiltà. Il soggetto postumano si trova quindi a muoversi in un territorio che comprende tanto il reale già accaduto quanto il reale ancora virtuale, in una collezione di possibilità da considerarsi *reali* nella misura in cui possono tradursi in pratiche sostenibili. In un mondo globalizzato, iperconnesso e dominato dalla tecnologia, il postumanesimo non è nemmeno più sufficiente

in sé e richiede la transizione verso una contestualizzazione di ordine superiore delle problematiche affrontate. Con Braidotti possiamo parlare di postantropocentrismo e, insieme ai *science and technology studies*, all'ambientalismo e al postfemminismo, alle neuroscienze e alla roboetica, alla critica del diritto e alle teorie evoluzioniste, sostenere anche il ruolo dei nuovi media, della cultura digitale e della fantascienza, nel favorire un cambio di paradigma che vada incontro alla complessità delle questioni prese in esame.

Nella condizione postumana, le linee di demarcazione che ci sono familiari tendono a dissolversi e categorie che credevamo ben definite finiscono per confondersi: organico e inorganico, *umano* e artificiale, originale e simulacro, si mescolano come già insegnava Philip K. Dick in storie che prospettavano persone artificiali indistinguibili da quelle reali, con inequivocabili e sistematici riferimenti ai conflitti razziali (Proietti 2015), strutture di potere fondate sulla menzogna (Mullen et al. 1992) o intere realtà falsificate e annidate a diversi livelli di profondità (Proietti 2001). In questo saggio muoviamo dalla constatazione che «la tecnologia è un luogo del divenire postantropocentrico, una soglia per altri mondi possibili» (Braidotti 2013, 102), per misurarci con le figurazioni degli spazi altri che la letteratura, il cinema e la televisione di fantascienza hanno saputo offrire, spesso anticipando e ispirando il lavoro della critica.

II. Eterotopie e fantascienza

Alla fine degli anni della Guerra Fredda la contrapposizione tra il *tòpos* classico dell'utopia e la popolarità crescente delle narrazioni anti-utopiche viene messa in discussione dalle ambigue utopie delineate da Ursula K. Le Guin (2014), che nella loro forma aperta e dinamica prospettano un antidoto alla dimensione della distopia e a pseudo-utopie *reali* fin troppo chiuse, autoritarie e violente, come anche da un ulteriore possibile approccio. Nel 1976, due anni dopo l'uscita di *The Dispossessed* di Le Guin (sottotitolo: *An Ambiguous Utopia*), Samuel R. Delany metteva la sua opera in dialogo con quella sottotitolando il suo *Triton: An Ambiguous Heterotopia*. La società sorta lontano dal condizionamento della Terra ha reso il satellite principale di Nettuno un'isola libertaria, in cui un'economia che ha superato i limiti della scarsità offre ai cittadini un potere di autodeterminazione che li svincola del tutto dalle convenzioni delle società meno progredite, e dove la tecnologia può essere impiegata per definire non solo l'aspetto delle persone, ma anche il loro genere, l'orientamento sessuale e i gusti (Delany 1995).

Parente stretta delle utopie aperte di Le Guin e come quelle riflesso di mondi pieni di conflitti ma portatori di speranza (Moylan 1986), l'eterotopia di Delany è una delle prime esplorazioni letterarie del concetto introdotto da Foucault nel 1966 in *Les mots et les choses (Une archéologie des sciences humaines)*, rielaborato l'anno successivo in un discorso pubblico e nel testo della sua trascrizione. L'eterotopia, al contempo «spazio altro» e «spazio delle diversità», descrive luoghi che si pongono al di là delle convenzioni sociali stabilite, o – citando testualmente – «quegli spazi connessi a tutti gli altri spazi, ma in modo tale da sospendere, neutralizzare o invertire l'insieme dei rapporti che essi designano, riflettono o rispecchiano» (Foucault 2000, 23).

Citando Riccardo Gramantieri, «l'eterotopia è lo Spazio-Altro (o contro-spazio) della modernità», luogo di una geografia «discontinua, costituita da dislocazioni, da relazioni tra punti o elementi», «fatto di connessioni, di passaggi, spesso indiretti» (Gramantieri 2018, 108):

Le utopie sono spazi privi di un luogo reale, che intrattengono con lo spazio reale della società un rapporto d'analogia diretta o rovesciata [...]

Ci sono anche [...] dei luoghi reali, dei luoghi effettivi, dei luoghi che appaiono delineati nell'istituzione stessa della società, e che costituiscono una sorta di contro-luoghi, di utopie effettivamente realizzate nelle quali [...] tutti gli altri luoghi reali che si trovano all'interno della cultura vengono al contempo rappresentati, contestati e sovvertiti; una sorta di luoghi che si trovano al di fuori di ogni luogo, per quanto possano essere effettivamente localizzabili. Questi luoghi [...] li denominerò, in opposizione alle utopie, eterotopie; e credo che tra le utopie e [...] le eterotopie, vi sia senza dubbio una sorta d'esperienza mista, mediana come potrebbe essere quella dello specchio. Lo specchio, dopotutto, è un'utopia, poiché è un luogo senza luogo. Nello specchio, mi vedo là dove non sono, in uno spazio irreali che si apre virtualmente dietro la superficie, io sono là, là dove non sono, una specie d'ombra che mi rimanda la mia stessa visibilità, che mi permette di guardarmi laddove sono assente: utopia dello specchio» (Foucault 2000, 23-24).

In realtà, come fa notare lo stesso Gramantieri, la definizione è piuttosto problematica anche perché, nel vasto campionario che compila in occasione della sua conferenza al *Cercle d'études architecturales* nel 1967, Foucault annovera esempi che, pur contrapposti all'utopia, sembrano piuttosto sconfinare nel campo delle distopie: è il caso per esempio delle *eterotopie di crisi* (collegi e caserme) e delle *eterotopie di deviazione* (ospizi e ospedali), come anche delle colonie dell'Africa o dell'America Latina, che replicano fedelmente lo schema gerarchico degli equilibri di potere – l'autorità coloniale e la Chiesa – i quali non si limitano a riscrivere gli spazi ma si spingono addirittura a scandire i tempi della giornata (Foucault 2000).

Le eterotopie in qualche misura si sovrappongono ai *nonluoghi* teorizzati nel 1992 da Marc Augé per definire quegli spazi con la prerogativa di non essere identitari, relazionali o storici, come stazioni, aeroporti o centri commerciali (Augé 2018). Nelle speculazioni originali di Foucault, sottolineiamo in particolare il carattere di divergenza dell'eterotopia dall'utopia: se le utopie sono consolatorie, le eterotopie «minano segretamente il linguaggio», «spezzano e aggrovigliano i luoghi comuni» (Foucault 2016, 7-8). D'altra parte, quest'ultima parte della descrizione di Foucault può ricondurci al concetto di straniamento, che Darko Suvin (1979) pone al centro della sua poetica della fantascienza: dopo Le Guin e Delany, la divergenza non è più opposizione; come con le immagini riflesse in uno specchio distorto, in eterotopie e utopie aperte ci vediamo dove non siamo.

III. Il mondo allo specchio: l'eterotopia universale del cyberspazio

Interfacce tra soggetto e spazio, gli specchi sono un elemento ricorrente nell'immaginario cyberpunk, a partire dal titolo stesso dell'antologia-manifesto dell'informale movimento, curata nel 1986 da Bruce Sterling (2003). Esempi vanno dalle lenti che la cyborg Molly porta impiantate direttamente nel volto, a coprirle gli occhi in via permanente, metafora di un *embodiment* semi-artificiale che la rende contigua con il mondo in cui si muove e le garantisce un grado di autonomia e di *empowerment* (Gibson 2011), alla metafora degli specchi con cui viene resa la vertigine esaltante dell'apparente assenza di limiti per le figure che Pat Cadigan intorno al 1990 chiama nei titoli dei suoi primi tre romanzi *Mindplayers*, *Synners* e *Fools*, e allo stesso tempo la drammatica frammentazione delle personalità delle

sue protagoniste (Proietti 2005); e possiamo idealmente chiudere il cerchio sempre con Gibson attraverso «il mondo allo specchio» in cui una versione alternativa di Londra si manifesta a Cayce Pollard, la *cool-hunter* protagonista di *Pattern Recognition* (Gibson 2004). Così come il paesaggio mediatico che domina i futuri di Cadigan è popolato da personaggi costantemente in bilico sul confine dello smarrimento della propria identità, in Gibson la tecnologia del *simstim*, fusione di simulazione e stimolazione, consente un'immersione interattiva in ruoli e scenari virtuali (Proietti 2005), paradisi artificiali ritagliati su misura dell'utente, che così sperimenta l'illusione di condividere la stessa esperienza dei suoi feticci (Gibson 1993).

Eterotopicamente contrapposta alla gabbia dorata di questo microcosmo solipsistico è l'invenzione in cui Gibson rielabora e interroga le suggestioni delle frontiere dell'*outer space* cosmico e dell'*inner space* psichico teorizzato da J. G. Ballard (1994) e reso popolare dalla New Wave e rifonda il mito, a sua volta da sempre problematico e ambiguo (Proietti 2000), della frontiera elettronica:

Cyberspazio: un'allucinazione vissuta consensualmente ogni giorno da miliardi di operatori legali, in ogni nazione, da bambini a cui vengono insegnati i concetti matematici... Una rappresentazione grafica di dati ricavati dai banchi di ogni computer del sistema umano. Impensabile complessità. Linee di luce allineate nel non-spazio della mente, ammassi e costellazioni di dati. Come le luci di una città, che si allontanano» (Gibson 2011, 54).

Cuore pulsante della trilogia dello Sprawl (*Neuromancer*, *Count Zero*, *Mona Lisa Overdrive*), il cyberspazio, la matrice, riprende, aggiorna e per certi versi trascende Foucault, andando a definire qualcosa che il filosofo dubitava potesse esistere («le eterotopie assumono delle forme che sono molto variegata e, forse, non si troverebbe una sola forma di eterotopia che possa avere carattere universale», Foucault 2000, 25).

Per cominciare, il cyberspazio è sia un'eterotopia di crisi, un luogo privilegiato del potere, per alcuni sacro e per altri interdetto («L'occhio interiore che si apriva sulla piramide scarlatta a gradoni della Eastern Seaboard Fission Authority che ardeva oltre i cubi verdi della Mitsubishi Bank of America, e in alto e molto lontano vide le braccia a spirale dei sistemi militari, per sempre oltre la sua portata», Gibson 2011, 55), sia un'eterotopia di deviazione, in cui operano individui il cui comportamento si discosta dalla media normalmente accettata (i cowboy come Case, il protagonista di *Neuromancer*, sono fuorilegge che agiscono «in un trip quasi permanente di adrenalina, un effetto collaterale della giovinezza e dell'efficienza, [collegati] a un deck da cyberspazio su misura che proiettava la [loro] coscienza disincarnata in un'allucinazione consensuale: la matrice», Gibson 2011, 7). Inoltre, il cyberspazio giustappone spazi diversi, tra loro incompatibili, sovvertendo il senso comune («Nel non-spazio della matrice, l'interno del costruito di certi dati possedeva illimitate dimensioni soggettive», Gibson 2011, 65-66, o ancora: «Invernomuto era un semplice cubo di luce bianca. E proprio quella semplicità suggeriva un'estrema complessità», Gibson 2011, 116), e fin dai primi racconti Gibson aggiorna la metafora del giardino cara a Foucault («Il giardino è la più piccola particella del mondo ed è anche la totalità del mondo», Foucault 2000, 28) nell'immagine della rosa olografica («Parker è steso al buio e ricorda i mille frammenti della rosa olografica. Un ologramma ha una particolare caratteristica: recuperato e illuminato, ciascun frammento rivelerà l'immagine intera della rosa», Gibson 1993, 70).

Il cyberspazio stravolge la relazione stessa degli operatori col tempo, dilatando l'esperienza dei pirati del software e realizzando un'eternità sospesa al di là della percezione umana. Come previsto da Foucault, secondo il quale per accedere a un'eterotopia bisogna compiere «un certo numero di gesti» (Foucault 2000, 30), per accedere al cyberspazio occorre dotarsi di innesti cibernetici (jack craniali, elettrodi) e apparecchiature specifiche (deck su misura) e per rendere ancora più efficaci e rapidi i propri riflessi non è esclusa l'assunzione di stimolanti. In *Neuromancer* la sequenza dei gesti è ripetuta da Gibson con insistenza martellante, rendendo di fatto l'accesso di Case alla matrice un rituale negromantico («Case s'innestò e attivò il programma», «Case fece scattare l'interruttore del simstim», «Case si applicò gli elettrodi e s'inserì», Gibson 2011, 62, 66, 166) e costruendo sulle sue azioni un intero nuovo dizionario (di volta in volta, Case *s'inserisce, si digita, commuta*).

Ma il cyberspazio riesce anche a riscrivere le relazioni con lo spazio restante, sviluppando una funzione che è al contempo di tessuto connettivo, in cui scorre la linfa di questo mondo futuro (l'informazione, naturalmente), e di motore narrativo degli eventi. La matrice è anche, nella sua rappresentazione grafica, lo specchio della città. Curiosamente, se in Foucault il cimitero era l'*altra città* per antonomasia, in cui venivano trasferiti al sopraggiungere del passaggio finale gli abitanti della città dei vivi (Foucault 2000), in Gibson la proiezione elettronica della rete si popola di spettri, che non sono solo le «coscienze disincarnate» dei suoi cowboy della consolle, pirati informatici che fanno della simbiosi con le tecnologie informatiche il loro asso nella manica nella contrapposizione allo strapotere delle multinazionali, ma anche i riflessi distorti di antichi e nuovi dèi: i *loa* della tradizione *voodoo*, le intelligenze artificiali come Invernomuto, che tessono le loro trame per smarcarsi dal controllo dell'umanità.

Mentre la matrice diventa il luogo in cui le relazioni tra i personaggi si traducono in effetti concreti per il mondo reale, la città-megalopoli si fa al contrario sfocata e abbandona i connotati che la distinguono, fino a perdere il ruolo centrale che ha rivestito nello sviluppo industriale dal XVIII al XX secolo per trasformarsi in un cimitero di rovine post-industriali, bassifondi malfamati e scheletri imponenti di strutture mai portate a termine (con Jean Baudrillard potremmo parlare di «deserto del reale», 2008, 46): quello che rimane è una sterminata periferia (Gramantieri 2018), una nebulosa urbana indistinta, caotica, proliferata al di là di ogni criterio e di ogni regola, che non a caso nella prosa iperdettagliata di Gibson assume definizioni vaghe, come *sprawl* o Agglomerato.

La compenetrazione della coscienza umana con la rete elettronica globale che porta in primo piano la pressione neurale della seduzione micro-elettronica, come Braidotti (2013) sottolinea citando il lavoro di Andreas Huyssen, era già stata delineata da Gibson nel 1981, in un altro dei racconti dello *Sprawl* da cui l'autore avrebbe preso in prestito elementi, personaggi, ambientazioni e atmosfere per i suoi romanzi degli anni Ottanta. In *Johnny Mnemonic* un corriere mnemonico, che provvede per conto dei suoi committenti al trasporto di informazioni preziose, si muove in un paesaggio urbano notturno inseguito dai sicari della Yakuza, a cui il suo ultimo cliente ha sottratto i dati adesso archiviati nella sua memoria. La fuga lo condurrà attraverso i bassifondi fino alla Città Oscura, un'enclave urbana in cui – parafrasando Gibson – la Strada ha trovato il proprio modo di usare le cose (Gibson 2001b):

Il viale è lungo quaranta chilometri, da un'estremità all'altra: un sovrapporsi confuso di cupole di Fuller che coprono quella che un tempo era un'arteria urbana. Se le lampade vengono spente, in una giornata serena, una grigia approssimazione della luce solare filtra attraverso strati di materiale acrilico, in una visione simile alle Prigioni incise da Giovanni Piranesi. Gli ultimi tre chilometri a sud coprono la Città Oscura. La Città Oscura non paga tasse né servizi. Le lampade al neon sono spente, e le cupole geodesiche sono state annerite da decenni di fumo dei fornelli. Nel buio quasi totale del mezzogiorno della Città Oscura, chi si accorge di qualche ragazzino folle perso tra i piloni di sostegno?» (Gibson 1993, 22).

È quassù che vivono i Lo Tek, una sottocultura urbana che si è trincerata nel rifiuto di qualsiasi tecnologia, con cui stride il mondo completamente asservito all'informazione di Johnny Mnemonic e dei suoi soci. Basti vedere come si contrappone al brano sopra citato il seguente passaggio di *Burning Chrome*, descrittivo di un accesso al cyberspazio:

Un'ondata fosforescente si sollevò nel mio campo visivo mentre la matrice cominciava a dispiegarsi nella mente, una scacchiera tridimensionale perfettamente trasparente che si estendeva all'infinito» (Gibson 1993, 31).

Una realtà altra, quella del cyberspazio, che al di là della dimensione metaforica richiede all'autore di ricorrere ad analogie, parallelismi e risonanze con l'ambiente urbano per essere compiutamente raffigurata (Pilia 2015). Se le descrizioni del paesaggio urbano richiamano le strade portate al cinema in *Blade Runner* (1982), che si tratti della periferia di Tokyo o di un qualsiasi punto dell'Asse Metropolitano Boston-Atlanta, la visualizzazione tecnica del cyberspazio ricorda quella di *Tron* (1982) e sembra ispirare quella di *Tron Legacy* (2010), in cui le architetture di dati acquisiscono le sembianze imponenti degli edifici di una metropoli. Il contrasto dissonante che deriva tra i due mondi, quello reale fatiscente e in rovina e quello virtuale ma ormai «più reale del reale», al punto da essere da questo indistinguibile, contribuisce in misura significativa alla suggestione di queste rappresentazioni del basso futuro.

IV. Eterogeneità utopiche

Gli spazi in cui si muovono i Lo Tek e gli hacker di Gibson, così come i replicanti e i *bounty hunters* di *Blade Runner*, sono ambienti riciclati, luoghi abbandonati da tempo, segnati nella loro stessa distruzione da un potere passato che influenza e plasma il presente, e in cui i protagonisti si rifugiano e trovano l'occasione per un parziale riscatto. E qui risulta davvero pertinente l'osservazione antropologica di Vito Teti in *Terra inquieta: Per un'antropologia dell'erranza meridionale* (2015), a proposito del rapporto degli emigrati con il luogo dell'origine: «Il rito rituale tra le rovine realizza un legame speciale tra passato e futuro, segnala la necessità di una continuità, nonostante le fratture catastrofiche» (Teti 2015, 311). Subito dopo Teti cita da *Rovine e macerie. Il senso del tempo* di Marc Augé (2004):

Siamo posti oggi dinanzi alla necessità [...] di re-imparare a sentire il tempo per riprendere coscienza della storia. Mentre tutto concorre a farci credere che la storia sia finita e che il mondo sia uno spettacolo nel quale quella fine viene rappresentata, abbiamo bisogno

di ritrovare il tempo per credere alla storia. Questa potrebbe essere oggi la vocazione pedagogica delle rovine» (Augé 2004, 43).

Per Case e Molly come per Rick Deckard e Rachael, questi luoghi in cui coesistono passato, presente e futuro hanno precisamente l'effetto di ricreare una consapevolezza della storia, politica ed economia comprese, e di rendere nuovamente possibile una *agency* affermativa.

È l'eterogeneità interna lasciata dal marchio delle differenze di potere e di classe a renderli degli spazi urbani degni di questo nome, come ci insegna il classico *Spatial Division of Labor* di Doreen Massey (1995). Per questo i futuribili *bricoleur* della tecnologia vi si possono inserire con la propria autonomia, aggiungendo la propria *differenza*, a sua volta frammentata, e provare a rimettere la storia in movimento, puntando a esiti diversi, che inizino a scardinare le dinamiche del potere e a costruire qualcosa anche sul piano dell'affettività. Sono cambiamenti parziali, certo, ma riaprono possibili nuovi orizzonti, personali e collettivi.

In quegli anni Ottanta, parlare degli spazi sconfinati degli universi virtuali (e dei limiti che continuano a segnarli) ha una controparte nell'emergere, a partire dagli Stati Uniti, delle *gated communities*, i comprensori urbani definiti dall'omogeneità dei suoi abitanti – e di lì a poco si inizia a progettare e a erigere un muro sul confine con il Messico. In altre parole, torna urgentemente attuale quella critica alla chiusura dell'utopia classica che la fantascienza aveva iniziato a esplorare a partire da Ursula Le Guin. Soffermandoci sull'autore emblematico di quella fine secolo, in Gibson (si riassume qui l'argomentazione in Proietti 2004), i luoghi dell'omogeneità oppressiva postfordista sono spazi separati, inaccessibili a chi è privo di potere, dalla stazione spaziale Freeside alla Villa Straylight residenza del clan Tessier-Ashpool, narcisisticamente sigillati contro la minaccia di ogni intrusione e ogni alterità. E poi in *Virtual Light* il mondo è diventato un arcipelago di *gated communities*, in cui l'unico sito di resistenza è la comunità multirazziale del «Ponte», mentre nei due romanzi seguenti anche uno degli ambienti virtuali si chiama «Walled City», ricollegandosi direttamente alle *enclaves* della presenza coloniale in Cina.

Per riprendere la terminologia di Darko Suvin (2010), le utopie chiuse, in cui il «luogo» ha assorbito e cancellato l'«orizzonte», sono ormai puri spazi di esercizio del potere. E Gibson (con Cadigan e il cyberpunk delle donne, con Octavia Butler, con Kim Stanley Robinson — limitandoci al Nordamerica) sta lavorando su utopie dell'eterogeneità.

V. Il ponte è la meta e il messaggio

Fino al 1993 Hong Kong ospitava all'interno dei confini amministrativi di Kowloon un insediamento nato sul luogo di un preesistente forte militare della dinastia Qing, enclave cinese in seguito alla Seconda Convenzione di Pechino del 1898, che affidava all'amministrazione britannica il controllo sui Nuovi Territori per 99 anni. Cessato il dominio della dinastia Qing, benché ospitasse poche centinaia di residenti, Walled City fu a lungo contesa tra i cinesi e gli inglesi. Durante l'occupazione giapponese ne furono demolite le fortificazioni per ampliare il vicino aeroporto di Kai Tak e dopo la fine della Seconda Guerra Mondiale la cittadella tornò a essere oggetto di discordia tra l'amministrazione britannica e Pechino, che non riuscì mai a riprenderne il controllo.

Migliaia di profughi provenienti dalla Cina continentale ne fecero negli anni la loro meta, approfittando della relativa protezione offerta dai territori britannici, e l'amministrazione di Hong Kong scelse la linea morbida nelle questioni che la riguardavano. L'insediamento di fatto divenne una zona franca, non assoggettata a nessuna autorità governativa, e già dagli anni Cinquanta fortemente infiltrata dalle triadi, i cartelli della mafia cinese, che qui controllavano il racket della prostituzione, delle case da gioco e delle fumerie d'oppio. A partire dagli anni Settanta cominciarono una serie di massicce operazioni di polizia che, anche grazie al sostegno della popolazione locale, riuscirono a riportare sotto controllo il tasso di criminalità del quartiere. Secondo stime non ufficiali la Città Fortificata, conosciuta in cantonese come «città delle tenebre», era intanto arrivata a contare qualcosa come cinquantamila residenti, nei circa 300 edifici abusivi (un intrico labirintico di moduli prefabbricati interconnessi l'uno con l'altro) sorti su un'area di appena 2,6 ettari, guadagnandosi il primato dell'area urbana più densamente popolata del pianeta (Carney 2013), nonché probabilmente di esperimento eterotopico più vasto mai realizzato, almeno fino al boom di internet.

Nel 1987 l'amministrazione britannica ufficializzò la decisione di demolire il quartiere: dopo le difficili fasi dello sgombero, le operazioni cominciarono nel 1993 e furono portate a termine nel 1994. Poche settimane prima dell'inizio dei lavori, di ritorno da un viaggio di lavoro a Singapore William Gibson si trovò a transitare da Hong Kong e questa fu la sua testimonianza, che chiude il reportage scritto per l'occasione:

Tradizionalmente patria di salumieri, dentisti senza licenza, e trafficanti di eroina, la Fortezza si innalza ancora ai piedi della pista, in attesa della demolizione. Sorta di profondo imbarazzo per la Cina moderna, la sua liquidazione è stata da lungo tempo decisa come condizione dell'imminente cambio della guardia.

Alveare di sogno. Quelle finestre male assortite, non calcolate. Come sembrano assorbire tutta l'attività frenetica dell'aeroporto di Kai Tak, succhiando energia come un buco nero. Ero pronto per qualcosa del genere...» (Gibson 2001c, 26-27).

Il senso di libertà e adattamento della Walled City di Kowloon rivive di lì a breve in un ambiente virtuale che diventa un punto di ritrovo per l'underground della rete, ma soprattutto trasposto nell'ecosistema urbano del Bay Bridge, il ponte sospeso dell'Interstate 80 che collega le città di San Francisco e Oakland attraverso la baia, attorno a cui si sviluppano le vicende della trilogia del Ponte. È qui che sono ambientati i tre romanzi solisti scritti da Gibson negli anni Novanta (oltre al citato *Virtual Light: Idoru* e *All Tomorrow's Parties*), che avvicinano l'orizzonte storico al prossimo futuro rispetto alla trilogia dello Sprawl e ci catapultano in una California divisa a metà, dopo che il Big One ha devastato tutta la costa del Pacifico e il Ponte, dichiarato inagibile, è stato al centro di violenti disordini sociali, finendo occupato da *squatters* e trasformato in una città nella città, una *bidonville* verticale costruita sulle strutture preesistenti con materiale edilizio di scarto e recuperi di fortuna.

In questo microcosmo metropolitano emerge una nuova economia sotterranea, che comincia ad attirare artigiani, antiquari e artisti che ne condividono lo spazio eterotopico con disadattati, reietti e fuggiaschi (De Matteo 2007), nuovi rappresentanti delle subculture alternative che attraverso tutte le fasi della civiltà industriale si sono fatte carico di investigare ed elaborare nuove possibilità di strategie sociali non allineate.

Il ponte, che adesso è dietro di lui, forse per sempre, è un luogo di passaggio diventato una meta: aria salata, neon fluorescenti, il verso strascicato dei gabbiani. Lui ha intravisto lì i confini di una vita antica ed eterna. Un disordine apparente sistemato secondo un modello più profondo e più impensabile» (Gibson 2001a, 308).

Provvisto di doti di analisi e facoltà psichiche fuori dal comune, accresciute durante la sua permanenza in orfanotrofio attraverso la somministrazione di una droga sperimentale, Colin Laney, uno dei protagonisti che si dividono la scena in *Idoru* e nel successivo *All Tomorrow's Parties*, si convince che proprio a San Francisco sia localizzato il prossimo *punto nodale*, uno di quei «modelli emergenti nella tessitura delle cose» (Gibson 2001a, 68), un evento ancora misterioso ma capace di comportare uno sconvolgimento epocale.

Colin, il *net-runner* che accumula dati e informazioni per estrarre modelli che gli consentano di anticipare le mosse di chiunque a partire dai suoi gusti e dalle sue preferenze, l'analista quantitativo per cui «il passato è passato, il futuro è privo di forma. Esiste solo l'attimo, ed è lì che preferisce essere» (Gibson 2001a, 8), entra in rotta di collisione con il *tycoon* Cody Harwood, uno degli uomini più potenti d'America, anche lui sottoposto da bambino ad analoghe sperimentazioni chimiche e genetiche, intenzionato adesso a sfruttare i suoi poteri per incanalare il corso del cambiamento verso un futuro a lui congeniale. Il loro confronto, all'ombra di una singolarità epocale in cui convergono tecnologie dell'informazione e nanotecnologie (cfr. Vinge 1993), porterà alla resa dei conti tra le rispettive visioni:

Non c'è Storia. Solo un'unica forma costituita da forme minori, in una contorta riduzione frattale, che scende fino alla più piccola delle soluzioni possibili.
Ma c'è sempre un sarà. Il futuro è di per sé plurale» (Gibson 2001a, 125).

Le eterotopie, come vedremo meglio anche più avanti, non sono solo punti d'incontro tra luoghi diversi, ma possono mettere in comunicazione anche diverse epoche. Allora perché non diversi futuri?

VI. La città e le città: Los Angeles e dintorni, 2019-2049

Le atmosfere urbane di Gibson devono molto all'impatto visivo di *Blade Runner*, adattamento del romanzo *Do Androids Dream of Electric Sheep?* di Philip K. Dick (2017a) e pietra miliare del cinema non solo di fantascienza, che con altre pellicole dell'epoca (in particolare si pensi ad *Alien* dello stesso Ridley Scott e a *1997: Fuga da New York* di John Carpenter) impose l'immagine di un futuro degradato, decadente, sporco e minaccioso.

Se con la sua resa dei bassifondi di Los Angeles nel 2019 Scott ha segnato in maniera indelebile il nostro immaginario, consegnandoci gli scorci di una megalopoli caotica, multietnica, notturna e pericolosamente in bilico sull'orlo del collasso ambientale, molteplici sono le visioni della città del futuro prospettate da Dennis Villeneuve nel suo seguito del 2017, *Blade Runner 2049*. Alto e basso convivono nello stesso spazio, portando alle estreme conseguenze le intuizioni del predecessore ma soprattutto rielaborando spunti eterogenei, sia antecedenti (il fumetto *The Long Tomorrow*, sceneggiato da Dan O'Bannon e disegnato da Moebius, 1975, già fonte d'ispirazione per le architetture di Syd Mead; la Mega-City One di *Judge Dredd*, creata da John Wagner e Carlos Ezquerra)

che successivi (da *Akira* di Katsuhiro Otomo a tutta l'animazione giapponese di fantascienza degli anni Ottanta e Novanta, fino a *Cowboy Bebop* di Shinichirō Watanabe).

La città si sviluppa in una nebulosa urbana senza soluzione di continuità, in un gradiente che scorre dai centri nevralgici del potere corporativo (la sede della Wallace Industries che sovrasta ciò che resta del Tyrell Building) e delle forze armate (la torre del Los Angeles Police Department), alle baraccopoli dei bassifondi. La ieratica maestosità di questi edifici-mausoleo genera un facile raffronto con lo stadio terminale in cui sembrano versare le strutture di potere nel mondo del 2049: da una parte il servizio di ordine pubblico è sempre più indebolito e inadatto a fronteggiare la complessità di un mondo messo in ginocchio da un cataclisma globale (la distruzione dell'infrastruttura dati della società avvenuta nel 2022 a causa di un devastante attacco informatico, le conseguenze catastrofiche degli sconvolgimenti climatici) e non ancora ripresosi del tutto dal caos che ne è conseguito, e a poco serve la problematica integrazione di agenti replicanti di ultima generazione nei ranghi del dipartimento; dall'altro le ambizioni di egemonia della multinazionale di Niander Wallace, intenzionato a costruire un'armata di «angeli buoni» per «assaltare l'Eden e riprendercelo» e che per fare questo è disposto a tutto, perché in fin dei conti «ogni progresso della civiltà è stato costruito sulle spalle di una manodopera sacrificabile», fino a scontrarsi con il limite della produzione dei replicanti necessari per sostenere lo slancio dell'impresa («Dovremmo possedere le stelle!», *Blade Runner 2049*).

Qui è interessante notare un aspetto forse finora trascurato. L'*Extramondo* (*Off-World*) viene evocato in maniera diretta o allusiva ma da punti di vista dissonanti l'uno dall'altro. Se prima apprendiamo che là fuori ci sono «nove nuovi mondi», e che quello che Wallace sta costruendo (o sogna di costruire) per gli uomini è un *paradiso* e appunto un *Eden*, alla fine, quando Rick Deckard si rifiuta di rivelargli un'informazione vitale per il successo dei suoi piani, lo stesso Wallace non esita a rivolgergli una minaccia che ci rivela molto di più sulle colonie spaziali di quanto non avessimo appreso finora: «Nell'Extramondo ho tutto quello che serve per farla parlare. Lei ancora non sa cos'è il dolore... lo imparerà».

D'altro canto, non era proprio dalle colonie extramondo, presentate con toni propagandistici nella celebre reclame del dirigibile che sorvolava le strade di Los Angeles trent'anni prima («Una nuova vita vi attende nella colonia extramondo. L'occasione per ricominciare in un Eldorado di buone occasioni e di avventure», *Blade Runner*), che per motivi non meglio specificati ma non difficili da immaginare fuggivano i Nexus 6 di *Blade Runner*, al punto da giustificare la costituzione di un'unità speciale del corpo di polizia per garantire la sicurezza della Terra?

Quindi, lungi dalla dimensione utopica che la versione ufficiale delle autorità vorrebbe divulgare, le colonie extramondo hanno più di un lato oscuro di cui nulla ci viene esplicitamente detto. E d'altro canto, se così non fosse, quale motivo avrebbe il governo per investire nella promozione di un programma di emigrazione interplanetario?

Ma anche la Terra stessa vive un analogo dissidio tra ciò che è – una società al collasso – e le sue aspirazioni – la ricomposizione dell'antica frattura tra civiltà urbana e spazio naturale, tra la città e le stelle, ovvero tra ciò che è *dentro* e ciò che è *fuori*: da una parte la città-fortezza, chiusa dietro una muraglia per proteggersi dalla ribellione dell'ecosistema, qui trasposta in uno dei massimi

problemi che ci troveremo ad affrontare nel secolo in corso, ovvero l'innalzamento del livello degli oceani per effetto del cambiamento climatico; dall'altra le fattorie solari fuori città, il miracolo della Wallace Industries che ha permesso all'umanità di non soccombere alla crisi alimentare, e le stelle a cui Niander Wallace ha lanciato la scalata.

Nel mezzo, in una condizione che è una sorta di limbo e che presenta numerosi punti di contatto con i contro-luoghi di Foucault (2000), troviamo la città-discard (per l'occasione San Diego), con le sue comunità di predoni imbarbariti e il suo orfanotrofo che fornisce manodopera a buon mercato per il recupero di materiali preziosi dalla massa di rifiuti prodotti dalla città-fortezza; come anche la città-cimitero, già città del divertimento per eccellenza (ovvero Las Vegas), sospesa per sempre in un sogno fuori dal tempo a causa della detonazione di una bomba sporca, cristallizzata in un'atmosfera resa onirica dalla nuvola ocre di polvere e sabbia radioattive che adesso la avvolge.

Nella città senza abitanti, gli edifici sono involucri vuoti popolati da fantasmi olografici che rievocano un'epoca perduta, mentre nel centro di trattamento dei rifiuti, che ha ormai inglobato nella marea montante degli scarti tutti gli insediamenti abitativi pre-esistenti, un'umanità senza più niente da perdere applica il principio alla base del capitalismo avanzato per estrarre valore dal lavoro e marginalizza i costi della forza lavoro, sfruttando bambini ridotti in schiavitù, e delle materie prime, lavorando la spazzatura stessa di Los Angeles.

In chiave metaforica, non deve stupire se il percorso per riannodare i fili della storia, e ritrovare le corrispondenze dei fatti con i ricordi, passi per questi luoghi contraddittori, che proprio come le eterotopie creano uno spazio illusorio che assolve alla funzione narrativa di indicare «come ancor più illusorio ogni spazio reale» (Foucault 2000, 31).

VII. Parco a tema con pena di morte

In *Blade Runner 2049* il destino riservato a Las Vegas non è dei più rassicuranti, ma l'uomo del futuro non si lascerà certo scoraggiare. *Westworld* è un parco divertimenti unico nel suo genere. Al costo di 40mila dollari al giorno la Delos Incorporated rende possibile un'esperienza indimenticabile, trasformando in realtà qualsiasi sogno o perversione dei suoi ospiti. «Non importa quanto sia sporco l'affare» – per citare una battuta dall'episodio pilota della serie HBO sviluppata da Jonathan Nolan e Lisa Joy (2016-in corso) a partire dalla pellicola omonima di Michael Crichton del 1973 – i residenti (*host*, come sono chiamati gli androidi «più umani degli umani» che vi prestano servizio) lo faranno bene, rendendo emozionante e virtualmente ripetibile all'infinito l'esperienza dei visitatori (*guest*), in condizioni presunte di assoluta sicurezza.

La serie, giunta alla seconda stagione, si distingue per aver sviluppato ulteriormente le premesse già delineate in pellicole come *Blade Runner* e serial come *Battlestar Galactica* (2004-2009). *Westworld* affronta infatti in una produzione tutt'altro che di nicchia un tema divenuto col tempo sempre più d'attualità (cfr. Bostrom 2018; Tegmark 2018) come le conseguenze di un'eventuale Singolarità Tecnologica (Vinge 1993), partendo dallo sviluppo di un'intelligenza artificiale per arrivare a esaminarne le possibili interazioni con la specie umana.

Gli *host* del parco sono stati costruiti per soddisfare i desideri degli ospiti, ma d'un tratto alcuni di loro cominciano a mostrare strani comportamenti e nei casi più gravi quelli che potrebbero essere autentici malfunzionamenti.

Questi androidi non solo sognano, ma ricordano le loro vite precedenti, ovvero i ruoli che hanno interpretato nell'ambito delle diverse rappresentazioni messe in scena nel parco a beneficio dei visitatori.

Alcuni scelgono di vedere la bruttezza, in questo mondo. Il caos. Io ho scelto di vedere la bellezza. Ho scelto di credere che i nostri giorni abbiano un ordine, uno scopo. Mi piace ricordare quello che mio padre mi disse una volta: prima o poi, siamo tutti nuovi in questo mondo. I nuovi cercano le nostre stesse cose. Un posto dove essere liberi, dove realizzare i propri sogni. Un luogo con infinite possibilità» (*Westworld* 2018).

Il parco tematico racchiude al suo interno diverse possibili linee narrative sviluppate dalla direzione creativa che fa capo all'unico dei suoi fondatori ancora in vita, Robert Ford (Anthony Hopkins), e anche qui come in Gibson si profila il tema della pluralità, di opzioni, di scelte e di esiti. Una di queste *narrative* fa capo al cosiddetto tema del Labirinto (luogo eterotopico per eccellenza), un percorso spaziale e psichico che obbliga a misurarsi con i propri limiti, per concludersi infine con quello che in termini gnostici potremmo definire un'*anamnesi* o un risveglio dall'oblio. È stato lo stesso Ford a riprendere le ricerche del socio defunto e avviare un programma segreto, instillando delle *ricordanze* negli androidi: andando ad accumularsi queste memorie strutturano un sostrato esperienziale che, al raggiungimento di una massa critica, si rivela capace di innescare il balzo degli *host* verso l'autocoscienza (De Matteo 2018).

Nell'eterno presente di *Westworld*, la crudeltà e l'umanità non sempre si palesano dove si potrebbe essere portati a pensare e trovano spesso il modo di mescolarsi e interagire, innescando conseguenze altrettanto inattese. Se l'intelligenza artificiale emerge al termine del Labirinto, lasciando presagire sviluppi eterogenei e non scritti, sono i visitatori che prevedibilmente mostrano il volto più oscuro della natura umana.

Il parco, si scopre nel corso della seconda stagione, ospita anche due giganteschi *data center*. Nel primo, denominato la Culla, sono immagazzinati i costrutti psichici di tutti i residenti. È qui che sopravvive ancora una copia di Ford, che spiega alla replica del suo socio come il parco non sia nato per offrire uno sfogo agli istinti violenti della natura umana, ma per realizzare un sogno molto più antico: rendere l'uomo immortale. Il secondo server, la Forgia, è quindi una biblioteca elettronica pensata per custodire le repliche digitali di tutti i visitatori passati per il parco.

In Foucault la biblioteca è un'eterotopia in cui «il tempo non smette di accumularsi e di raccogliersi in se stesso» (Foucault 2000, 29). Nel mondo già post-umano di *Westworld* i visitatori e i controllori del parco ingaggiano una paziente partita a scacchi con i costrutti artificiali (siano essi artefatti originali o ricostruzioni elettroniche di menti umane) per portare alla luce qualcosa sepolto in profondità o forse perduto: ciò che definisce davvero l'umanità.

VIII. Un laboratorio su scala planetaria

Nella trilogia dedicata alla colonizzazione di Marte Kim Stanley Robinson riprende il mito americano per eccellenza, quello della frontiera, per permettere all'umanità di cimentarsi in una sua vecchia fissazione: la conquista del pianeta rosso. L'autorevolezza di Robinson è da tempo riconosciuta dentro e fuori dal genere. Autore di una ventina di romanzi e di decine di racconti insigniti dei più

prestigiosi riconoscimenti del settore, conferenziere brillante, nel 2008 è stato inserito dal *Time* nel novero degli *Heroes of the Environment* per il suo contributo divulgativo sul tema del cambiamento climatico (De Matteo 2017a).

Robinson ha idee alquanto chiare sul ruolo della fantascienza: «tutti questi futuri possibili [...] non sono solo previsioni ma affermazioni metaforiche sul sentimento del presente [...]. Se le si vede solo come previsioni, si perde il potere della fantascienza, il che sarebbe un errore, perché questo genere letterario ha sempre parlato del presente più che del futuro. È un tentativo, allo stesso tempo, di ritrarre un futuro possibile e di descrivere il senso del nostro tempo» (Robinson 2016a, 92).

Pubblicati tra il 1993 e il 1996, *Red Mars*, *Green Mars* e *Blue Mars* compongono di fatto un unico, labirintico romanzo, che esplora i diversi aspetti della nascente civiltà marziana senza risparmiare nessuna dimensione della sfera umana: scienza, politica, economia, scuola, lavoro, ambiente, architettura, filosofia, arte, intrattenimento, informazione e perfino sport, tutto trova una propria declinazione in queste pagine. In questo modo Marte diventa un laboratorio per interrogarsi sulla storia, sul progresso e sulla natura stessa dell'umanità (De Matteo 2017b).

Il cammino dei coloni è prevedibilmente costellato di problemi ambientali e crisi umanitarie che pongono delle sfide concrete alla loro sopravvivenza, come individui, come collettività e in ultima istanza come civiltà. Questi problemi, che riverberano su una scala sempre più vasta, fino ad abbracciare l'intero pianeta ed entrare in risonanza con la crisi della Terra, richiedono soluzioni politiche e quindi prese di posizione e mediazioni. «Tutto è politica» ribadisce a più riprese uno dei personaggi di Robinson. «A maggior ragione il nostro viaggio. Stiamo per dare inizio a una nuova società, cosa c'è di più politico?» (Robinson 2016b, pos. 947). E ancora:

La storia non è evoluzione! [...] L'evoluzione implica fattori come ambiente e possibilità, e agisce nel corso di milioni di anni. La storia implica invece ambiente e scelta, e agisce nel giro di una vita umana; talvolta solo anni, mesi o giorni! La storia è lamarckiana! Se sceglieremo di mettere in pratica determinate leggi, così sarà! E se ne stabiliremo altre, andrà diversamente!» (Robinson 2016b, pos. 1422).

In Robinson, Marte è il luogo altro dalla Terra, il suo riflesso allo specchio. Ed è anche un'*eterotopia cognitiva*, se ci viene concesso l'azzardo, che mette in comunicazione le dimensioni della scienza e della politica e, come fa notare Fredric Jameson, rende inevitabile una rilettura allegorica che faccia seguito a qualsiasi prima lettura scientifica, trattandosi di un testo fondamentalmente giostrato sull'alternanza tra lettura e interpretazione (Jameson 2012).

La colonia permanente diventa un esperimento planetario dove si confrontano filosofie e approcci diversi alle problematiche sociali, politiche e storiche che si pongono agli abitanti di Marte: alcuni di loro si ostinano a tenere in vita un legame *gerarchico* con la Terra, allineandosi alle disposizioni dell'ONU, benché queste col tempo si rivelino fortemente influenzate dagli interessi economici delle *transnazionali*, i potenti conglomerati industriali e commerciali alle prese con un processo di metastasi capitalistica; altri cercano di lavorare alla costruzione di una società nuova, benché la presenza di diverse fazioni, in disaccordo persino sul ruolo che la scienza dovrebbe esercitare negli affari umani, finisca inesorabilmente per rallentare l'azione. Altri ancora decidono di costruire altrove la loro utopia:

Esisteva poi la fazione dei bogdanovisti; Arkady aveva inviato alla Terra una gran quantità di materiale video girato su Phobos, ed erano immagini davvero notevoli, un vero spettacolo di architettura e ingegneria. Nuovi alberghi e complessi commerciali ne imitavano alcune delle caratteristiche, e in breve si formò un movimento architettonico detto bogdanovismo e altri movimenti ispirati dalle sue idee sulle riforme sociali ed economiche nell'assetto mondiale» (Robinson 2016b, pos. 2640).

Se fin dall'inizio a tenere banco tra i pionieri è il dilemma della terraformazione, ovvero il procedimento tecnologico per rendere abitabile la superficie del pianeta, inaspettatamente gli scienziati sbarcati dall'*Ares* realizzano che su tutti loro si sta gradualmente compiendo una trasformazione complementare, a opera dell'influenza plasmatrice esercitata da Marte sulla loro coscienza. Ma è solo quando alcuni di loro riescono a rendere efficace un trattamento gerontologico in grado di riparare i danni biologici dell'invecchiamento, che la prospettiva della comunità marziana affronta un cambiamento irreversibile. Un'aspettativa di vita dilatata da alcuni decenni ad alcuni secoli comporta una rivoluzione copernicana in grado di stravolgere metodi e responsabilità, contribuendo alla manifestazione di una coscienza planetaria embrionale: l'*areofania* (Robinson 2016b).

Il trattamento ha in effetti a sua volta una valenza narrativa e permette a Robinson di prolungare le vite dei suoi personaggi in modo da sincronizzarne le azioni e le percezioni con i processi collettivi che attraversano la storia umana (Jameson 2012). Nella trilogia, natura e cultura sono categorie in continuo cambiamento: l'evoluzione della comunità procede di pari passo con le descrizioni del paesaggio trovato e di quello in corso di ricostruzione da parte dei coloni (Proietti 2004). Questo sviluppo viene declinato anche nello spazio abitato dai marziani: i primi spartani insediamenti vengono presto soppiantati da vere e proprie città costruite lungo i bordi delle caldere dei grandi vulcani e dai rifugi nascosti del cosiddetto *sottosuolo*, e in seguito dalle arcologie isolate sotto la calotta polare australe; progetti di megastrutture come l'ascensore spaziale prendono vita di generazione in generazione, mentre gli oceani progressivamente ricoprono la superficie e sulle loro rive prosperano città portuali, tra cui fanno la spola gigantesche navi-isola. Il pianeta stesso, sottoposto all'azione terraformante dei coloni, può essere inteso nella sua totalità come un'*arcologia*, richiamando la lezione di Paolo Soleri su uno spazio abitabile integrato nell'ambiente esterno, funzionale alle esigenze della comunità, da cui la sincrasi dei concetti-chiave di architettura ed ecologia (De Matteo 2013).

Mentre la Terra è prossima a soccombere per effetto delle inondazioni sempre più violente e della pressione demografica ormai insostenibile, l'accelerazione del progresso tecnologico porta anche i cambiamenti a succedersi a un ritmo crescente in un *accelerando* di eventi (cfr. Kurzweil 2001). La paura delle nuove generazioni di non poter disporre del proprio futuro converge allora con un effetto collaterale del trattamento di longevità: la progressiva perdita di risoluzione della memoria (De Matteo 2017b). Alla fine sarà solo attraverso l'adesione incondizionata al *Wertewandel*, il «mutamento dei valori», che si giungerà a una sintesi tra le diverse istanze, pervenendo a benefici più ampi dell'interesse particolare di ciascuna di esse.

Le disuguaglianze del nostro sistema economico, la distruzione della capacità della nostra biosfera di darci sostentamento, la possibilità che saremo noi a provocare una sesta estinzione di massa nella storia della Terra, tutto ciò diventerà chiaro a tutti gli abitanti

del pianeta. Si farà evidente il bisogno di cambiare i nostri sistemi tecnologici e sociali per evitare una catastrofe e creare un mondo giusto e sostenibile per tutti. [...] Il capitalismo come lo mettiamo in pratica oggi, dal punto di vista delle tecnologie contemporanee, è come l'impianto di produzione di plutonio di Chelyabinsk-65: sporco, brutale, distruttivo, stupido. Non è in grado di risolvere i problemi che abbiamo di fronte, ed è anzi esso stesso il problema» (Robinson 2016a, 95).

Mutuando la prospettiva dei suoi scienziati, Kim Stanley Robinson costruisce un progetto letterario analogo al possibile *romanzo totale* di Borges, un libro in grado di racchiudere le infinite alternative possibili di narrazione, «dove si mescolano molteplici voci narrative e dove la rete di connessioni diventa una specie di enciclopedia, una forma di conoscenza del mondo» (Kai Zen 2008), e mette a punto un gigantesco esperimento narrativo in cui Marte diventa una seconda Terra, il pianeta delle seconde occasioni, dove evitare gli errori che hanno portato alla devastazione della Terra originale.

IX. Eterocronie: l'albero dei mondi possibili

Accanto alle «eterotopie del tempo che si accumulano all'infinito», in cui il tempo si stratifica in un processo idealmente eterno, come nei musei, nelle biblioteche, negli archivi o in internet, e alle eterotopie che sospendono ogni relazione con il tempo, esaltandone gli aspetti più futili ed effimeri, come accade invece nelle fiere e nei luna-park (entrambi ben rappresentati nei vari elementi di *Westworld*, la Culla e la Forgia da una parte, i diversi parchi tematici che lo compongono dall'altra), c'è un altro tipo di eterotopia da considerare in rapporto al tempo. Foucault sostiene a riguardo che «l'eterotopia si mette a funzionare a pieno quando gli uomini si trovano in una sorta di rottura assoluta con il loro tempo tradizionale» e parla significativamente di *eterocronia* (Foucault 2000, 28).

Per simmetria con l'utopia, si definisce *ucronico* il filone fantascientifico dedicato alle storie alternative originatesi da un diverso esito di un evento storico. Ma occorre qui sottolineare la specificità dei rapporti che intercorrono tra eterocronia e ucronia, rispetto alla contrapposizione che abbiamo visto tra eterotopia e utopia. L'utopia è infatti antitetica rispetto all'eterotopia, in maniera analoga, citando ancora una volta Gramantieri (2018), a come un'isola potrebbe esserlo rispetto a un albero, a un labirinto (cfr. Deleuze & Guattari 2003) o a un rizoma (cfr. Veel 2003). Al contrario, l'eterocronia rappresenta un'esaltazione dei caratteri specifici dell'ucronia, elevandone l'essenza al massimo grado possibile di rilevanza. Infatti, un'ucronia risulta tanto più efficace quanto meno è fine a se stessa, e quindi quanto più la sua rappresentazione distorta e alterata di un'epoca storica acquisisce rilevanza per il lettore (o lo spettatore) in virtù delle implicazioni che riesce a richiamare e dei legami, delle connessioni, delle corrispondenze di senso che riesce a instaurare.

Tra le vette raggiunte da questo sottogenere spicca *The Man in the High Castle* di Philip K. Dick, dal 1962 termine di confronto insuperato per ogni storia che voglia cimentarsi con l'ipotetica vittoria della Seconda Guerra Mondiale da parte delle potenze dell'Asse. Nel 2015 Amazon Studios ha prodotto un adattamento televisivo del romanzo conservando il titolo originale, giunto alla terza stagione e con una quarta già annunciata. In maniera piuttosto fedele al testo di Dick (almeno nelle prime dieci puntate), la serie curata da Frank Spotnitz segue una galleria di personaggi alle prese con un mondo stravolto dall'esito della

guerra: quindici anni dopo i trattati di pace, l'America è contesa tra le sfere d'influenza che fanno capo alla Germania e al Giappone. Il *what if* alla base della storia è presto detto: cosa sarebbe successo se gli USA non avessero avuto alla guida Franklin Delano Roosevelt durante la Grande Depressione? Nello scenario dipinto da Dick gli Stati Uniti, fiaccati dalla crisi economica, si sono chiusi in un miope isolazionismo di fronte all'avanzata del nazismo e sono stati messi in ginocchio dall'attacco giapponese a Pearl Harbor, fino all'umiliazione finale: la sottomissione ai vincitori e la loro spartizione del territorio americano (Dick 2017b).

È evidente fin da subito il ribaltamento operato da Dick, applicando agli USA gli effetti della guerra subiti dalla Germania e dal Giappone: fare i conti con la bomba atomica, in quest'universo, è toccato a Washington. Negli Stati Americani del Pacifico, l'Impero del Sol Levante ha instaurato un governo fantoccio, mentre sulla costa atlantica il potere è amministrato da uomini in divisa che salutano cordialmente i vicini al grido di *Sieg Heil!* e celebrano la festa nazionale del V-A Day (*Victory over America*), «il giorno della liberazione». In questa ridente provincia del Reich, liberata dall'ingombro di ebrei e afroamericani, anche gli anziani e i malati sono visti come pesi inutili per la società e destinati all'eutanasia di stato secondo rigorosi ed efficienti piani settimanali di cremazione. Ma una resistenza sotterranea continua a serpeggiare tra i boschi e le città semi-abbandonate delle Montagne Rocciose: un'organizzazione formata in larga parte da uomini di colore e donne, le due minoranze discriminate che nella nostra linea temporale proprio negli anni Sessanta incominciavano a rivendicare il loro ruolo nella società americana, attraverso il movimento per i diritti civili e il femminismo della seconda ondata (De Matteo 2016).

Nella dittatura del pensiero unico imposta dal Reich, niente è più minaccioso di un punto di vista alternativo, e nella serie questa alternativa è rappresentata da una collezione di pellicole (nel romanzo di Dick era un libro, *La cavalletta più non si alzerà*) che sembrano documentare una realtà diversa: un mondo in cui gli Alleati hanno vinto la guerra e l'America è libera. Sulle tracce di questi artefatti si muovono sia gli uomini della resistenza che gli agenti del Reich, che ben presto arrivano a scoprire una sconcertante verità: la realtà alternativa documentata nelle pellicole non è univoca, ma ogni nastro sembra riportare una versione diversa dei fatti, in una moltiplicazione di mondi paralleli, e con essi di realtà possibili, che assesta un duro colpo alle fondazioni ideologiche del potere totalitario. Se la paura e la rassegnazione sono le premesse della schiavitù, la scoperta di un'alternativa, e ancor più di molteplici alternative, spalanca nuovi orizzonti alla causa dei ribelli.

«Il fato è mutevole» ripete nel corso della prima stagione il signor Tagomi, che già nel libro impersonava l'alter ego di Dick: «il destino è nelle mani degli uomini». Così, nel gioco di specchi ripreso dalla serie, lo spettatore è portato a interrogarsi sulla fitta trama di echi che entrano in risonanza con la sua attualità. L'ennesima prova del carattere eterocronico di questa ucronia di indiscutibile rilevanza.

X. Microcosmi in movimento nello spazio

Se si vuole prendere sul serio la storia letteraria e culturale, allora in conclusione dobbiamo prendere atto che una delle tensioni più produttive della fantascienza contemporanea sta precisamente nella presentazione di luoghi in cui l'eterogeneità si fa portatrice di speranze di cambiamento nelle relazioni politiche e in

quelle interpersonali.

E ci piace pensare che la metafora migliore sia quella degli spazi impegnati in viaggi. Nella fantascienza letteraria, esempi possono essere la *generation starship* di *Paradises Lost* di Ursula K. Le Guin, romanzo breve del 2002, panoramica storica, lunga decenni, sui conflitti e mutamenti di una società-equipaggio multiculturale e multirazziale in fuga dall'ecodisastro verso un futuro possibile e sostenibile (Le Guin 2013), come anche l'habitat spaziale di *On a Red Station, drifting* di Alette De Bodard, del 2013, in cui agisce una quantità di esseri, umani (a loro volta un mosaico etnico che va dall'Occidente all'Asia all'America centrale) e artificiali, mondo in parte uchronico che costituisce un microcosmo anche familiare (De Bodard 2014). Nella televisione, anche serie come *Farscape* (1999-2003), con la sua nave vivente, o *Battlestar Galactica* (2004-09) con i suoi giochi di specchi tra umanità e artificialità, si sono mosse in simili direzioni. E concluderemmo con i romanzi dell'universo Radch di Anne Leckie, complesso affresco iniziato con *Ancillary Justice* nel 2013, straordinaria vicenda di vendetta e di scoperta del proprio lato oscuro in un futuro in cui la decostruzione delle identità individuali e collettive opera innanzitutto sul piano linguistico, e lo straniamento della fantascienza trova uno dei suoi trionfi formali in un'opera in cui (qui si fa riferimento al testo inglese, ovviamente) il pronome di default per ogni essere senziente (organico o artificiale) è il femminile – corpi per noi inafferrabili che, in tutte le loro diversità, si impegnano a costruire qualcosa che resti, e che abbia un futuro.

Bibliografia

- Augé, M. (2004). *Rovine e macerie. Il senso del tempo*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Augé, M. (2018). *Nonluoghi*. Milano: Elèuthera.
- Ballard, J. G. (1994). Qual è la strada per lo spazio interiore. In *ReSearch 2*. Milano: Shake.
- Baudrillard, J. (2008). *Simulacri e impostura. Bestie, beaubourg, apparenze e altri oggetti*. Milano: Pgreco.
- Bostrom, N. (2018). *Superintelligenza. Tendenze, pericoli, strategie*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Braidotti, R. (2013). *Il postumano. La vita oltre l'individuo, oltre la specie, oltre la morte*. Roma: DeriveApprodi.
- Braidotti, R. (2017). *Per una politica affermativa*. A cura di Angela Balzano. Milano-Udine: Mimesis.
- Cadigan, P. (2000). *Folli*. Milano: Shake.
- Cadigan, P. (1996). *Mindplayers*. Milano: Shake.
- Cadigan, P. (1998). *Sintetizzatori umani*. Milano: Shake.
- Carney, J. (2013). Kowloon Walled City: Life in the City of Darkness. In *South China Morning Post*.
- De Bodard, A. (2014). *Stazione rossa*. Milano: Delos.
- Delany, S. R. (1995). *Triton*. Milano: Nord.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (2003). *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*. Roma: Castelvecchi.
- De Matteo, G. (2007). William Gibson: modelli emergenti nel tessuto della storia. In *Delos* n. 101 [link](#).
- De Matteo, G. (2013). Paolo Soleri e la dimensione dell'utopia. In *Delos* n. 155 [link](#).
- De Matteo, G. (2016). Nel peggiore dei mondi adiacenti. In *Quaderni d'altri Tempi* [link](#).
- De Matteo, G. (2017). Tutto su Kim Stanley Robinson. In *Il Tascabile* [link](#).
- De Matteo, G. (2017). Un'utopia scientifica in tre colori. In *Quaderni d'Altri Tempi* [link](#).
- De Matteo, G. (2018). Dove la coscienza splende nel buio: Westworld. In *Quaderni d'Altri Tempi*, [link](#).
- De Matteo, G. & Proietti, S. (2014). Verso una nuova cittadinanza: i diritti civili degli esseri artificiali. In A. Tortoreto (a cura di), *Filosofia della fantascienza* (105-119). Sesto San Giovanni: Mimesis.
- Dick, P. K. (2017). *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?* Roma: Fanucci.
- Dick P. K. (2017). *La svastica sul sole*. Roma: Fanucci.
- Foucault, M. (2016). *Le parole e le cose*. Milano: Rizzoli.
- Foucault, M. (1979). *Nascita della biopolitica*. Milano: Feltrinelli.
- Foucault, M. (2000). *Spazi altri. I luoghi delle eterotopie*. Sesto San Giovanni: Mimesis.
- Gibson, W. (1994). *Luce virtuale*. Milano: Mondadori.
- Gibson, W. (1996). *Aidoru*. Milano: Mondadori.
- Gibson, W. (2001). *American Acropolis*. Milano: Mondadori.
- Gibson, W. (2001). Radio Razzo. In W. Gibson & B. Sterling, *Parco giochi con pena di morte*. Milano: Mondadori.
- Gibson, W. (2001). Parco giochi con pena di morte. In W. Gibson & B. Sterling, *Parco giochi con pena di morte*. Milano: Mondadori.
- Gibson, W. (2004). *L'accademia dei sogni*. Milano: Mondadori.

- Gibson, W. (1993). *La notte che bruciammo Chrome*. Milano: Mondadori.
- Gibson, W. (2011). *Neuromante*. Milano: Mondadori.
- Gramantieri, R. (2018). Spazi eterotopici nell'opera di William Gibson. In A. Tortoreto (a cura di), *Filosofia della fantascienza* (105-119). Sesto San Giovanni: Mimesis.
- Guattari, F. (2007). *Caosmosi*. Milano: Costa & Nolan.
- Haraway, D. (2018). *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*. A cura di Liana Borghi. Milano: Feltrinelli.
- Jameson, F. (2012). Se troverò una sola città giusta, salverò l'uomo. Realismo e Utopia nella trilogia marziana di Kim Stanley Robinson. In *Anarres* n. 1 [link](#).
- Kai Zen (2008). *Romanzo Totale*. Su *Kaizenlab*, [link](#).
- Kurzweil, R. (2001). *The Law of Accelerating Returns*. Su *Kurzweilai.net*, [link](#).
- Leckie, Anne (2014). *Ancillary Justice*. Roma: Fanucci.
- Le Guin, U. K. (2014). *I reietti dell'altro pianeta*. Milano: Mondadori.
- Le Guin, U. K. (2013). *Paradisi perduti*. Milano: Delos.
- Massey, D. (1995). *Spatial Divisions of Labor: Social Structure and the Geography of Production*. New York: Routledge.
- Mies, M. & Shiva, V. (1993). *Ecofeminism*. London: Zed Books.
- Moylan, T. (1986). *Demand the Impossible: Science Fiction and the Utopian Imagination*. Oxford: Lang.
- Mullen, R. D. et al. (a cura di). (1992). *On Philip K. Dick: 40 Articles from Science Fiction Studies*. Greencastle, IN: SF-TH.
- Pilia, E. J. (2013). Ceci Tuera Cela. In Boschi & al., *Citymakers* (113-144). Monza: Deleyva.
- Proietti, S. (1998). Intorno al cyberpunk. In *Ácoma* 12 (63-76).
- Proietti, S. (2000). The Informatic Jeremiad: The Virtual Frontier and US Cyberculture. In K. Sayer & J. Moore, *Science Fiction, Critical Frontiers* (116-26). Basingstoke: Macmillan.
- Proietti, S. (2001). Bodies, Ghosts, and Global Virtualities: On Gibson and English-Canadian Cyberculture. In A. Rizzardi & G. Dotoli (a cura di), *Il Canada e le culture della globalizzazione* (479-494). Fasano: Schena.
- Proietti, S. (2004). Chiusure americane: la città fortificata e la frontiera virtuale. In G. M. Basile & D. Suvin (a cura di), *Nuovissime mappe dell'inferno. Distopia oggi* (87-106). Roma: Monolite.
- Proietti, S. (2004). America marziana. In *Delos* n. 88, [link](#).
- Proietti, S. (2005). L'attore nel ciberspazio. In A. Lombardo (a cura di), *Il romanzo dell'attore* (303-326). Roma: Bulzoni.
- Proietti, S. (2015). Il colore dei replicanti: "Razza", differenza e postumanità in Philip K. Dick. In L. Cimmino et al. (a cura di), *Umanesimo e rivolta in Blade Runner. Ridley Scott vs Philip K. Dick* (47-65). Soveria Mannelli: Rubbettino.
- Robinson, K. S. (2016). La grande incognita. Possiamo fidarci delle nostre previsioni?. In *Le Scienze* n. 579. Roma: Le Scienze.
- Robinson, K. S. (2016). *Il rosso di Marte*. Roma: Fanucci.
- Robinson, K. S. (2016). *Il verde di Marte*. Roma: Fanucci.
- Robinson, K. S. (2017). *Il blu di Marte*. Roma: Fanucci.
- Sterling, B. (a cura di). (2003). *Mirrorshades*. Milano: Mondadori.
- Suvin, D. (1985). *Le metamorfosi della fantascienza*. Bologna: Il Mulino.
- Suvin, D. (2010). *Defined by a Hollow: Essays on Utopia, Science Fiction, and*

- Political Epistemology*. Oxford: Lang.
- Tegmark, M. (2018). *Vita 3.0. Essere umani nell'era dell'intelligenza artificiale*. Milano: Cortina.
- Teti, V. (2015). *Terra inquieta: Per un'antropologia dell'erranza meridionale*. Soveria Mannelli: Rubbettino.
- Veel, K. (2003). The Irreducibility of Space: Labyrinths, Cities, Cyberspace. In *Diacritics*, Vol. 33, n. 3-4 (151-172). Harvard: Johns Hopkins University Press.
- Vinge, V. (1993). The Coming Technological Singularity: How to Survive in the Post-Human Era. In *Vision-21 Interdisciplinary Science and Engineering in the Era of Cyberspace*. Westlake, Ohio: Proceedings of a symposium cosponsored by the NASA Lewis Research Center and the Ohio Aerospace Institute.

La visione distopica di Philip K. Dick. Indagine su *The Man in the High Castle*: dal romanzo al processo seriale

Alfonso Amendola

The essay analyzes the series *The Man in the High Castle*, based on the homonymous novel by Philip K. Dick published in 1962. It is an audiovisual project targetted Amazon TV, substantially faithful to the novel by the American writer. The essay reconstructs the central moments of this “translation” and underlines its great contemporaneity. Also in the series we find the perfection of the dystopian narration of Philip K. Dick and its ability to describe a totalitarian society that exerts its power over citizens through the media, mystification and police.

Un'ipotetica America sconfitta durante la seconda guerra mondiale ed occupata dai Nazisti è il soggetto della serie TV Amazon *The Man in the High Castle*, basata sull'omonimo romanzo ucronico di Philip K. Dick, pubblicato nel 1962 e Premio Hugo. Al nome del grande scrittore di fantascienza si lega ancora una volta quello di Ridley Scott che nell'ormai lontano 1982 diresse *Blade Runner* (tratto dal racconto *Do Androids Dream of Electric Sheep?*) schiudendo il catalogo delle idee di Dick al grande pubblico (e quindi agli *executive* hollywoodiani). Qui Scott torna ad offrire il suo contributo alla storia della fantascienza mettendo a disposizione il suo fiuto di *producer*. *The Man in the High Castle* è seguito come *showrunner* da Frank Spotnitz, un altro veterano della televisione seriale, tra gli storici sceneggiatori di *X-Files*. Insomma, la distopia entra nella grande narrazione post-seriale e lo fa con il suo maggior artefice: Philip K. Dick. La serie, giunta alla terza stagione, è sostanzialmente fedele al romanzo dello scrittore americano, ricco di personaggi e sottotrame, soprattutto nella prima stagione. Da noi noto anche come *La svastica sul sole*, il racconto ci proietta in un continuum storico dove l'Asse, formato da Germania e Giappone, ha vinto la guerra, conquistando il mondo e dividendosi gli USA. Gli Stati Uniti dell'Est sono sotto il controllo dei tedeschi, la parte Ovest è andata ai giapponesi, mentre gli ebrei continuano ad essere perseguitati e la resistenza è in affanno. Come è stato evidente sin dal pilot, il più visto in assoluto su Amazon Prime, i fili da intrecciare sono tanti da riempire di lavoro non pochi sceneggiatori per ancora altre stagioni. Anche per questo la scelta di *The Man in the High Castle* da parte di Amazon si è rivelata perfetta: i numerosi subplot possono essere espansi o compressi a piacere. L'impressione è che la Storia (o le storie) possa essere tirata per le lunghe senza annoiare, sullo sfondo di una guerra imminente tra Germania e Giappone che è sul punto di scoppiare. In *The Man in the High Castle* è come se la Storia dell'umanità stesse vibrando ad una certa frequenza e questa, variando di pochissimo, possa cambiare ogni singola concatenazione di eventi che ha portato ad ogni singolo minuscolo dettaglio. Cambia tutto, ma restano invariate alcune dinamiche di fondo, ad esempio: gli americani hanno perso la seconda guerra mondiale ma una guerra fredda c'è comunque, seppur con attori diversi – la Germania ed il Giappone al posto di Stati Uniti e Russia. L'azzardo di trasporre i complessi contenuti di un romanzo di Philip K. Dick in un prodotto audiovisivo è una strada tortuosa già intrapresa più volte da numerosi registi, una scelta coraggiosa ed audace. Dall'uscita nelle sale di *Blade Runner* nel 1982 ed il grande successo che ne è seguito, la produzione di lungometraggi tratti dai romanzi di Dick ha contribuito all'edificazione di quel mito sovversivo dello scrittore di Berkeley, restituendo ai suoi straordinari mondi distopici una risonanza ed una diffusione mai riscontrata finché erano unicamente impressi sulla carta stampata, quando l'autore era ancora in vita. E spingendo ancora una volta la sua riflessione verso quella tripartizione «sguardo-identità-tecnologia» (Frezza 1996, 56) che sarà la base di tutto il cinema distopico a-venire. La serie televisiva *The Man in the High Castle* è abitata da personalità distanti tra loro, uomini comuni contro uomini di potere, minuziosamente indagati nella loro intimità e svelati nel privato, com'era d'abitudine per Dick, ed è stratificata su più livelli di subplot. Questi elementi vengono continuamente decontestualizzati e sganciati dalla realtà che li ha prodotti che, come sa bene il lettore dickiano, non è mai univoca e certa e, anzi, si alterna con altri e diversi continuum dimensionali. Perché «è del tutto superflua e logicamente insostenibile l'ipotesi dell'esistenza del mondo reale autonomo rispetto alle nostre percezioni» (Caronia 2009, 39). Come nella serie, anche Dick nei suoi romanzi

adorava spostare, nascondere, reinserire le varie pedine della narrazione, disorientare il lettore, manipolare le menti dei personaggi per guidarne le azioni, destabilizzarli, assoggettarli ai poteri forti per poi permettergli di insorgere e disobbedire, dandogli l'opportunità di compiere una scelta individuale, per poter sopravvivere. La vera apocalisse per Philip K. Dick non è un universo artificiale o illusorio, ma un universo senza etica, in cui all'individuo non viene più data la possibilità di scegliere senza condizionamenti. Dick era affascinato dalla retorica persuasiva dei pubblicitari e quest'influenza fa capolino anche nella serie TV, manifestandosi come un tocco inconfondibile dell'autore originario (Pellegrini 2016). Nella serie *The Man in the High Castle* non vengono mostrate immagini forti o violente. La serie non cerca di attirare il pubblico con scelte registiche non convenzionali o esasperati effetti speciali, così come non sono state inserite voci off o facili didascalismi, ma, come nel romanzo, in maniera asciutta e rigorosa intende analizzare gli eventi storici ed il modo in cui essi plasmano le menti, modificando il corso delle esistenze comuni, mentre lo sfondo ucronico di una società in piena occupazione fascista trapela lentamente dai dialoghi e dalle istantanee che immortalano una San Francisco malinconica come Tokyo ed una New York rigida e severa come la Berlino del Reich. Ed è in questa tensione senza enfasi che si realizza il miglior respiro dickiano. Di sensazionale, infatti, c'è solamente la fantasia con cui vengono modificati gli eventi storici, seguendo il tipico procedimento inverso dell'ucronia ed intuendo i percorsi alternativi in cui avrebbe potuto dipanarsi la nostra Storia. Inoltre nella serie televisiva viene confermata la volontà di non spettacolarizzare eccessivamente il soggetto di partenza di Philip K. Dick. Anche in questo caso il racconto della Storia alternativa è visto esclusivamente dal punto di vista dei personaggi e, anche se i suoi sviluppi si presterebbero bene alla successione di fotogrammi sensazionali e grandiosi, al contrario mantiene un registro volutamente intimista, contemplativo e lento. Pur non disdegnando le scene d'azione, gli autori della serie ricalcano la stessa maniera in cui, a suo tempo, Dick decise di operare, scrivendo un romanzo in cui dava la precedenza ai risvolti psicologici ed alle reazioni emotive. Inoltre il romanzo, forse per ragioni di spazio, mancava di tutti i dettagli sulla vita politica che invece proliferano nella serie. In questo romanzo distopico l'unico momento d'azione è quando il ministro del commercio, Nobosuke Tagomi, uccide le due SS mandate nel suo ufficio per arrestare Rudolf Wegener. Per contro il disagio esistenziale e la sofferenza dei personaggi del romanzo, che riemergevano nei monologhi interiori dei protagonisti, perdono la loro potenza angosciosa. Eppure tornano a farsi presente in alcuni dialoghi e scontri che avvengono tra i personaggi. La serie televisiva *The Man in the High Castle* rende onore alla mole ed allo spessore dei pensieri e dei subplot caratteristici degli universi generati dalla mente visionaria di Philip K. Dick grazie ai capitoli lunghi tipici del format seriale e senza eccedere negli effetti digitali, che non si rendono necessari poiché si tratta semplicemente di rappresentare l'alternanza di mondi ordinari, seppur straordinari ai nostri occhi. L'opera si inserisce perfettamente nel geniale immaginario creato da Philip K. Dick, con i suoi mondi alternativi ed alternati, gli stati alterati di coscienza ed i viaggi sensoriali, il culto del simulacro, la paranoia nei confronti delle istituzioni ed il sospetto della menzogna e dell'inganno che si cela dietro ogni conoscenza acquisita e tutta la realtà fenomenica.

Spaccati di narrazione distopica

The Man in the High Castle nella sua scansione seriale non si assenta dal riprodurre la stessa tensione che abita l'immaginario di Philip K. Dick. La dimensione dei simulacri, la virtualizzazione, la dimensione immersiva e soprattutto lo scenario distopico restano fedeli alla potenza espressiva e visionaria di Philip K. Dick. Alcuni momenti sono esemplari. Ad esempio il finale della prima stagione è contaminato da questo genere di fascinazioni provenienti dal mondo della virtualità, con il Ministro del commercio Nobosuke Tagomi che si ritrova improvvisamente immerso in una San Francisco irriconoscibile ai suoi occhi, perché più simile alla nostra che alla capitale dei Pacific States of America, la zona occidentale degli Stati Uniti occupata dai giapponesi dopo la vittoria dell'Asse nella Seconda guerra mondiale, in cui egli vive e lavora. Mentre si alternano sullo schermo i frame che compongono queste scene, ogni spettatore è pervaso dal dubbio che tutto ciò che ha visto nelle puntate della prima stagione non sia nient'altro che un sogno di un vecchio burocrate, ipotesi questa piuttosto scontata e deludente se si tiene conto della portata filosofica ed esistenziale dello sceneggiato, oppure si convince che esistono realmente degli universi paralleli da scovare, visitare, studiare, per perdersi nelle infinite possibilità della Storia, come accade nel romanzo. Se i serial più recenti sembrano saccheggiare o ripensare a piene mani il catalogo delle idee migliori di Philip K. Dick (vedi *Mr. Robot*, *Legion*, *Black Mirror*), a sua volta *The Man in the High Castle* si è lasciato influenzare dalle nuove narrazioni fantascientifiche a tema distopico. Insomma, la serie amplifica lo straordinario sentire distopico. Sia ben chiaro: *The Man in the High Castle* si distacca di molto dalle distopie più recenti e di clamoroso successo come, per esempio, la saga cinematografica di *Hunger Games* o la serie di videogiochi *Wolfenstein: The New Order*, dove il terrore di essere controllati e manipolati da governi autoritari e repressivi è inquadrato in una distopia che, come accade di sovente, guarda al futuro, inventando nuove strutture sociali e dinamiche politiche sulla base di quello che noi oggi viviamo. Questo sfondo, familiare allo spettatore, è preso solo come punto da cui partire per poi discostarsene ed inventare un universo inedito. Lo sguardo retroattivo di *The Man in the High Castle* ha già in sé, per via della sua natura fantastorica, tutte le spinose questioni politiche e civili da snocciolare nel corso della narrazione, che affondano le radici nel recente passato tristemente noto a tutti e sviluppatasi parallelamente alla nostra realtà ed in maniera, come si è già detto per il romanzo, inquietantemente simile ad essa. Va da sé che, come già Philip K. Dick tentava insistentemente di far notare ai suoi contemporanei, tutto sommato non si incontrano grandi difficoltà nell'immaginare un'America fascista degli anni Sessanta e, anzi, lo spettatore, come al tempo il lettore di Dick, dopo un iniziale senso di spaesamento che lo spinge a dubitare delle sue stesse nozioni storiche, non tarda ad orientarsi e ricollocarsi nelle nuove coordinate storico-sociali che il racconto introduce. La reinvenzione di un'America spartita tra giapponesi e tedeschi fascisti è facile ed intuitiva mentre l'inasprimento dei suoi valori non risulta estremo e radicale come si potrebbe (o vorrebbe) credere. La produzione seriale *The Man in the High Castle* e le sue tematiche vanno ascritte a quel filone inaugurato, tra gli altri, da un altro grande successo televisivo del passato come *V – Visitors*, la serie NBC che nel 1983 (l'anno successivo, forse non a caso, all'uscita della trasposizione cinematografica del romanzo dickiano *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*) incollò allo schermo generazioni di telespettatori con i suoi lucertoloni nazisti che governavano

gli americani e le avventure di infiltrati doppiogiochisti. La “semplicità” di questo sceneggiato, giostrato tra metafore chiare e dirette, sarà un punto di partenza basilare per i successivi racconti distopici e per la costituzione di quell’immaginario, colmo di paure ed ansie, che delirava su improbabili attacchi alieni assunti come l’allegoria della scampata invasione nazista e che solleticava, già dai tempi de *L’invasione degli ultracorpi* (*Invasion of the Body Snatchers*, 1955) di Don Siegel o degli “zombie nazisti” in *L’occhio nel triangolo* (*Shock Waves*, 1977) di Ken Wiederhorn, la mai sopita paranoia americana sui fatti di guerra appena trascorsi e riguardo la cronaca della Guerra Fredda (Tirino 2018). Anche il recente successo del *crime drama* distopico *Person of Interest* (serie CBS realizzata tra il 2011 e il 2016) ha spianato la strada a *The Man in the High Castle*, preparando il pubblico alla ricezione di determinati temi scomodi, quali le cospirazioni e la sorveglianza, anticipati dalle rivelazioni di Edward Snowden sulla National Security Agency ed il clamore e la curiosità che ne sono scaturiti. La nozione rivoluzionaria di prevenire i casi piuttosto che risolverli esposta in *Person of Interest*, riuscendo ad arrestare i criminali prima che possano compiere i reati di cui sono accusati, richiama la trama del racconto *Rapporto di minoranza*, un altro grande successo di Philip K. Dick, da cui è stato liberamente tratto il film *Minority Report* (2002) di Steven Spielberg con Tom Cruise e, successivamente, una serie nel 2015. Ritroviamo proprio le suggestioni e l’atmosfera sospettosa di *Minority Report* in questo *The Man in the High Castle* televisivo, in cui vengono messi in scena dei pionieristici apparati spionistici che sembrano ispirati in tutto al *modus operandi* della NSA, restando sempre fedele a quella propensione alla paranoia tipicamente dickiana (Caronia & Gallo 2006). Alcune delle più celebri opere di Philip K. Dick contenevano delle illuminanti intuizioni proprio riguardo il progresso degli strumenti di controllo e di sorveglianza di massa, che venivano utilizzati dagli stati di polizia dei suoi racconti. Anche se spesso le caratteristiche di questi mezzi li collocano al di là di qualsiasi fase storica, politica e tecnologica conosciuta, possono essere applicati alla nostra epoca, ora più che mai, dimostrando una volta in più le doti di preveggenza dell’autore californiano.

Dick o dell’evocazione

All’evocazione delle immagini spetta il compito di far rivivere nella mente dell’utente Amazon, che un tempo era il lettore dickiano, quell’immaginario che si è andato strutturando dalla nascita fino all’ascesa del partito nazista, con il seguente e concitato susseguirsi delle varie fasi del conflitto negli anni Quaranta, fissandosi nella memoria collettiva. A dispetto di ciò che accade con il romanzo, l’impatto con cui il mezzo audiovisivo restituisce determinate icone visive forti e violente è senza pari. Ciò ha permesso agli autori della serie di non dover strappare con la computer grafica, servendosi principalmente di costume e scenografia per restituire al piccolo schermo la visione dei grandi fasti del partito nazista, soprattutto attraverso insegne e simboli propagandistici. La *computer-generated imagery* è stata d’aiuto solo per arricchire le scenografie, compiendo un lavoro di lima. I colori neutrali e desaturati cercano di suggerire un *look and feel* oppressivo, soffocante, oscurato. Per dare luogo a una rievocazione più che credibile dei due regimi totalitari che hanno segnato la storia mondiale nella prima metà del secolo scorso sono bastate le svastiche impresse sui grossi drappi issati sul punto più alto di grattacieli militari, le bandiere imperiali giapponesi, le imponenti sculture di stemmi in acciaio poste al centro di ampie strade ordinate,

le insegne scritte in Kanji, le SS tirate a lucido con indosso la divisa delle grandi occasioni, l'eleganza degli agenti della Kempeitai. L'affollamento isterico di insegne e manifesti propagandistici a Times Square e sui muri di tutta la città di New York rappresenta senza dubbio l'immagine più impattante. Nella nuova bandiera nazi-americana la svastica sostituisce le stelline. La crudeltà e l'efferatezza del regime nazista si incarna visivamente alla perfezione nel cattivo John Smith. Rufus Sewell interpreta con efficiente impassibilità e freddezza l'ufficiale nazista più temuto. La potenza delle immagini scavalca questa società di fantasia. Le immagini iconiche che animano la serie risvegliano nella memoria audiovisiva dello spettatore del ventunesimo secolo quei ricordi che egli ha ereditato dalla scioccante visione dei documentari storici sulla seconda guerra mondiale, riportando alla mente, come il ripresentarsi di un trauma non superato del tutto, l'orrore dell'Olocausto e dei crimini di guerra. In questo modo quando ci accorgiamo dell'insolita precipitazione di cenere che sembra fioccare sulle teste dell'agente segreto nazista Joe Blake (Luke Kleintank), che, come l'italiano Joe Cinnadella del romanzo, si finge camionista, e l'agente di polizia che lo ha appena fermato su di una strada ad alta percorrenza poco frequentata, veniamo immediatamente percorsi da un incredibile senso d'orrore e di rifiuto, sensazione già sperimentata durante la nostra esperienza da spettatore, nell'intuire da dove o cosa possa provenire la cenere. La spiegazione dell'agente, che informa Joe che, ogni martedì, gli ospedali del posto si "liberano" dei malati, quelli che vengono ritenuti dei rifiuti umani, dei pesi inutili, dalla nuova America nazista, risulta per noi del tutto superflua. L'immediatezza dell'audiovisione sottopone lo spettatore all'improvvisa e scioccante visione apocalittica del pianeta dominato dall'imponente terzo Reich negli anni Sessanta, nel picco massimo della sua crudeltà e follia, quella fase finale a cui il nostro mondo ha rischiato di assistere impotente, dispiegando le tematiche del racconto in maniera molto più realistica ed efficace di come fa il romanzo. Da questo passaggio all'audiovisione il racconto guadagna in fluidità ed impatto. Anche le svolte e le prese di coscienza dei personaggi vengono condensate in scene dalla portata fortemente emotiva, senza necessitare di lunghi dialoghi o di prolisse spiegazioni atte a rendere tangibile l'evoluzione dei protagonisti e delle situazioni. L'uso dell'audiovisione rammenta che oggi la Storia non viene più fatta soltanto con i libri, ma soprattutto con le immagini. Attualmente siamo abituati a *vedere* e *sentire* gli avvenimenti d'attualità che ci circondano e non più, o almeno non esclusivamente, a leggerli. Riceviamo informazioni provenienti da vari media, ma quello audiovisivo pare, ad oggi, il più completo ed indicato per questo scopo. La traslazione di *The Man in the High Castle* dal medium libro allo schermo televisivo ha anche il merito di conferire un indiscutibile realismo alle immagini impresse sulle bobine di *La cavalletta non si alzerà più*, in cui scorrono le vere testimonianze dello sbarco in Normandia, della Conferenza di Jalta, della caduta del palazzo del Reichstag, delle bombe atomiche su Hiroshima e Nagasaki. L'evidente non-falsificabilità di queste immagini fa sì che vengano date per vere in quanto neanche ai giorni nostri, ed ancora di più negli anni Sessanta, le tecnologie cinematografiche hanno a disposizione effetti speciali così realistici e precisi da poter ricostruire i momenti salienti della sconfitta dell'Asse. Proprio questa radicale impossibilità di smentire in alcun modo le immagini del film scatena la paranoia dilagante che mette in moto il dramma della serie *The Man in the High Castle*. Mentre assistono alla proiezione del film i protagonisti si trovano dinanzi ad una verità spiazzante quanto assoluta che è quella, cioè, che dice che l'Asse è stato sconfitto nell'ultimo conflitto mondiale. In *The*

Man in the High Castle di Dick, *La cavalletta non si alzerà più* era un ulteriore romanzo ed il suo contenuto, di conseguenza, poteva essere messo in discussione.

The Grasshopper Lies Heavy

Una delle differenze più rilevanti tra la serie ed il romanzo è la trasformazione del “metaromanzo” *La cavalletta non si alzerà più* (*The Grasshopper Lies Heavy*), al centro della trama del romanzo *The Man in the High Castle*, nei film che portano lo stesso nome e sono parimenti motore dell’intreccio nella serie televisiva. In Dick *La cavalletta* era un libro di Storia alternativa dentro un libro di Storia alternativa, qui è un metafilm, un film dentro un film o, meglio, una serie dentro una serie, perché le bobine sono più di una ed hanno contenuti differenti. In questo caso utilizzare il termine metaserie non ci sembra del tutto azzardato. Il romanzo di Dick, un prodotto concluso e dai confini ben definiti, è stato trasmutato in serialità televisiva e potenzialmente potrebbe prolungarsi ancora per numerosissimi episodi. La stessa identica sorte tocca a *La cavalletta* che da metaromanzo è stato convertito nella serie di pellicole che tormenta i protagonisti e sembra non avere fine. Quest’evoluzione assume carattere extradiegetico, in quanto può essere considerata la conseguenza della straordinaria crescita che ha avuto la civiltà delle immagini nei cinquant’anni che passano tra un utilizzo e l’altro dei due media che veicolano il messaggio del racconto di *The Man in the High Castle*, il romanzo prima e la serie televisiva poi. Come a voler rendere omaggio a questo passaggio da un medium all’altro, in un processo evolutivo necessario se si desidera stare al passo coi tempi, la stessa parabola viene eseguita, nel mondo diegetico, dal libro proibito *La cavalletta non si alzerà più*, letto e discusso da tutti i personaggi, che si trasforma nella misteriosa pellicola cinematografica omonima, frammentata in numerose bobine, presentandosi inizialmente come un documentario sulla seconda guerra mondiale, per poi divenire qualcosa di assolutamente inedito. Il contenuto di queste due differenti versioni di *La cavalletta non si alzerà più*, quale che sia il supporto di riferimento, a un primo sguardo sembra essere il medesimo: quella realtà parallela dove gli USA hanno vinto la guerra. Il personaggio chiave Hawthorne Abendsen (interpretato da Stephen Root, un altro veterano della televisione seriale) è, nel libro, l’autore del romanzo, nello show il custode del lungometraggio che mostra la vittoria degli Stati Uniti sulla Germania. Nel romanzo di Philip K. Dick i personaggi, nell’intimità delle loro case o in ufficio, da soli oppure in coppia, leggevano diversi passi tratti dal “metaromanzo” bestseller e proibito dal Reich *La cavalletta non si alzerà più*. Dick informava il suo lettore del contenuto del testo riportando nel testo alcuni passi in cui descriveva dettagliatamente, sotto forma di racconto di finzione, un ipotetico governo capitalista e liberale americano che influenza profondamente tutti gli altri Stati, formatosi dopo la vittoria sull’Asse alla fine della seconda guerra mondiale. Una realtà simile ma non uguale a quella che noi abbiamo conosciuto dallo sbarco in Normandia in poi. Ma, a differenza della serie, quando il romanzo si conclude permane il dubbio riguardo la veridicità di ciò che leggono Juliana, Joe, Nobosuke, Robert. Tra questi, solo alla risoluta Juliana, l’unica a cui Dick concede la preziosa opportunità di incontrare lo scrittore Abendsen, l’oracolo rivela che la Storia alternativa narrata ne *La cavalletta non si alzerà più* è vera e che, quindi, quella guerra l’Asse l’ha persa. Eppure, al termine del romanzo, il lettore dickiano rimane sospeso tra ciò che ha solo letto tra le pagine di un libro assieme ai personaggi e, come loro, non ha mai visto e ciò che solo Juliana sa o crede di sapere,

perché si fida ciecamente delle rivelazioni dell'oracolo, ma non può dimostrare. Ciò a riprova dell'assunto che recita che non è possibile tracciare con esattezza il confine tra la realtà e l'immaginazione nelle dimensioni parallele create da Dick (De Feo 2001). Lo scrittore americano non smette di prendersi gioco del lettore e dei suoi canoni logici, mostrandogli, come sempre, una realtà fenomenica difficilmente catalogabile ed interpretabile. Dopo la rivelazione dell'I-Ching, in un evidente punto di svolta di *The Man in the High Castle*, l'autore non fa ciò che sembra più logico continuando il suo racconto e narrando la nuova dimensione del reale anticipata dall'oracolo, ed il romanzo si spegne. Il finale resta aperto ad ogni sorta di interpretazione. Dunque, a differenza della serie, nel romanzo non emergono dettagliate ed inopinabili testimonianze provenienti dalla realtà dei fatti storici, che l'evidenza della visione rende impossibile da smentire, ma traspare solo la notizia della sconfitta dell'Asse, impressa su di un romanzo, che buca il velo della finzione per imporsi alle coscienze dei protagonisti, anche se la situazione politica non si evolve mai come racconta *La cavalletta non si alzerà più*. Nella serie il discorso riguardante il contenuto e la forma della *Cavalletta* è strutturato in maniera completamente diversa ed assume svolte clamorose tra la prima e la seconda stagione. Nelle prime puntate della prima stagione gli attori restano sconvolti dalla proiezione di un lungo documentario a puntate, simile ad un cinegiornale privato della voce narrante, frammentato in vari spezzoni e visto in diversi momenti scaglionati nel corso delle due stagioni. Le scene viste nei film, però, appartengono principalmente alla realtà storica dei fatti che noi tutti conosciamo e non ad una Storia inventata come accade nel romanzo. Nella serie i protagonisti vedono con i loro occhi la sconfitta dell'Asse per la prima volta e, attraverso il loro sguardo, lo spettatore rivede una volta di più le ormai celeberrime immagini di repertorio che mostrano le tappe di tale caduta. Questi fotogrammi rappresentano lo scostamento più forte dallo spirito di Dick. Uno degli aspetti più intriganti del libro risiedeva proprio nel fatto che la realtà alternativa descritta in *La cavalletta non si rialzerà più* non era affatto simile alla nostra. La Germania e il Giappone avevano perso, ma la guerra era andata molto diversamente. Roosevelt non era stato rieletto presidente nel 1940, l'Inghilterra non aveva subito la perdita dell'Impero e si era anzi rafforzata e la Guerra Fredda era tra Stati Uniti e Regno Unito, anziché tra Stati Uniti e Unione Sovietica. In questo modo, Dick era riuscito a creare un'incredibile sensazione di straniamento nel lettore. Nella prima stagione, fatta eccezione delle scene in cui Joe Blake giustizia alcuni partigiani, tra i quali spicca incredibilmente Frank Frink, nelle immagini che danno forma alla pellicola *La cavalletta non si alzerà più* è bandita ogni finzione. Altro non sono che le riprese dal vero che testimoniano i fatti di guerra della nostra Storia. La sequenza della fucilazione, infatti, tra tutte le riprese registrate sulle bobine che i personaggi proiettano sul grande schermo, è l'unica a non apparire familiare ai nostri occhi, dichiarando la veridicità della pellicola proibita da cui il Führer è ossessionato ed attorno a cui ruota tutta la narrazione del prodotto audiovisivo seriale *The Man in the High Castle*. Tutte le altre immagini che si susseguono nelle scene in cui i personaggi assistono alla proiezione del misterioso film di Abendsen *La cavalletta non si alzerà più* appartengono alla cronaca vera della seconda guerra mondiale. Se nel romanzo il contenuto del libro *La cavalletta non si alzerà più* era un'ulteriore finzione, una fantasia partorita dalla nostra realtà ma non del tutto aderente ad essa, nella prima stagione della serie la trama del film *La cavalletta non si alzerà più* è la nostra realtà, la nostra Storia che, riproposta nell'immagine iconica del propagarsi della nuvola atomica, torna ad imporsi in tutta la sua

tragicità. Il fatto che, con il progredire del racconto, nelle bobine che compongono *La cavalletta non si alzerà più* compaiono anche i protagonisti in un'altra versione di sé stessi appartenente alla dimensione parallela, sorpresi mentre compiono azioni che svelano le menzogne del mondo ritenuto l'unico esistente, rende sempre più illuminante l'*escalation* di rivelazioni in cui via via il film incanala gli spettatori del mondo diegetico. I docu-film anticipano ciò che sta per accadere e smascherano i segreti della realtà diegetica. Essi mostrano a Juliana Crain e Frank Frink un inedito Joe Blake vestito in abiti militari nazisti mentre fucila gli uomini della resistenza, tra i quali c'è Frank. Infatti Joe Blake si scopre essere un nazista e nella seconda stagione Frank Frink, logorato dai sensi di colpa provocati dalla morte della sorella e dei nipoti, diventerà un attivista della resistenza. *La cavalletta* ha un ruolo che è allo stesso tempo rivelatore e premonitore. Il dibattito ontologico ispirato dalla visione di un film che mostra ai protagonisti delle vicende storiche di cui i personaggi non sono a conoscenza ma che, con tutta evidenza, sono reali, si inserisce perfettamente nel tipico discorso di Philip K. Dick sulla natura ingannevole delle percezioni umane e sull'impossibilità di affermare l'esistenza di un'unica dimensione della realtà. Nella serie non si accenna alla seconda realtà contraffattuale ideata da Dick nel "metaromanzo" *La cavalletta non si alzerà più*, dove l'America e l'Inghilterra si sono spartite il globo intero, il comunismo russo è stato debellato ed il capitalismo imperversa in maniera definitiva e totale. Dunque, nella transizione dal libro alla serie, i testi dei mondi alternativi sembrerebbero ridursi, passando da tre a due: l'America della svastica e l'America reale. Invece, dalla seconda stagione in poi, vediamo scorrere sullo schermo quelle che noi conosciamo come le storiche immagini dello sgancio della bomba atomica su Hiroshima e Nagasaki che, nel processo diegetico, sono diventate la premonizione della distruzione di San Francisco che angoscia Juliana, Frank e poi il Führer, gli unici ad averle viste. Queste immagini confermano l'esistenza dei tre mondi differenti anche nella serie. Nello show la tecnologia ed i suoi mezzi trasmettono ai protagonisti delle conoscenze che inquinano irreparabilmente il loro sentimento della realtà, non solo attraverso le pellicole ma anche con le variegate forme di propaganda e di inserzioni pubblicitarie. La pellicola traghetta i personaggi a nuove consapevolezza. La dimensione ucronica del film è un costante varco. Ogni visione del film spalanca dinanzi ai protagonisti le porte di una realtà ignota, li introduce in una sfaccettatura diversa della stessa verità. Ogni bobina è un viaggio in un mondo sconosciuto eppure inquietantemente familiare. Nel romanzo *The Man in the High Castle* era il "metaromanzo" *La cavalletta non si alzerà più* ad avere il compito di risvegliare le coscienze dei protagonisti e, con esse, quelle dei lettori. La trama del romanzo dickiano venne interpretata dai critici letterari come la volontà dell'autore di compiere un omaggio al mondo dell'arte e della letteratura. La nuova, rivoluzionaria, decisione degli autori e dei produttori Amazon di far diventare il metaromanzo un gruppo di bobine non può che apparire come un ulteriore omaggio, stavolta indirizzato alla settima arte, alla serialità ed alla tecnologia. Sempre nel romanzo anche al momento della morte di Bormann, in una fase particolarmente concitata per la politica tedesca, è proprio Goebbels a prendere la parola, parlando ancora una volta alla radio e formulando "un discorso di rilievo", degno di essere trascritto per poi essere pubblicato dalla stampa locale americana. Nella realtà storica alla diffusione dei media elettrici il ministro della propaganda fece corrispondere contemporaneamente anche la guerra al medium libro, suggellata nel rogo avvenuto la sera del 10 maggio del 1933 ad opera degli studenti di Berlino, durante il quale vennero dati alle

fiamme ventimila testi. Quell'evento non fu semplicemente una forma di censura popolare, alimentata dal regime ed anticipatrice dell'ennesima guerra ideologica. La persecuzione della carta stampata, in quanto simbolo di una cultura degenerare ed irregolare, non avrebbe potuto far altro che proseguire ed estendersi in tutto il globo se il Reich non fosse caduto l'8 maggio del 1945 e non può che manifestarsi di nuovo in tutta la sua scelleratezza in un mondo diegetico, quello della serie *The Man in the High Castle*, in cui il terzo Reich è arrivato a conoscere lo splendore e il totale dominio caldamente auspicato dai suoi devoti fautori. Di conseguenza nel prodotto seriale numerosi manuali imprescindibili per l'evoluzione della nostra cultura sono stati dichiarati illegali in Europa ed in America, non solo nelle due coste invase dal nemico vincitore ma anche in quell'ampia e scoscesa lingua di terra centrale che le divide, la Zona Neutrale sulle Montagne Rocciose. Lì dove vanno a rifugiarsi, scappando dalla xenofobia e dal razzismo degli intransigenti nazisti e placidamente coperti dai più comprensivi giapponesi, i diversi, le minoranze, gli emarginati: neri, ebrei, ispano-americani. In uno scenario da Far West che ricorda la suggestiva ambientazione della contemporanea serie targata HBO *Westworld*, tratto dall'omonimo film (1973) di Michael Crichton, proprio a Canon City, la capitale di questo stato senza legge né autorità, fatta eccezione per un crudele e deviato cacciatore di teste, ex nazista, che si fa chiamare lo Sceriffo (Burn Gorman) e ha deciso arbitrariamente di mantenere l'ordine con metodi violenti e non ortodossi. Juliana, sfuggita alla Kempeitai per consegnare il film agli operativi della resistenza e portare a termine la missione che la defunta sorella non ha potuto concludere, riesce a trovare, non senza difficoltà, quello che probabilmente è il testo che più degli altri può assurgere ad emblema della cultura occidentale di tutti i tempi: la Bibbia. La vendita illecita del libro di Re Giacomo a Juliana costerà la vita al libraio di origine ebraica Carl (Rob LaBelle) che glielo procura, che conserva di nascosto alcune copie dei testi sacri assieme ad altri titoli proibiti. La tragicità del rogo di libri ordinato dal ministro della propaganda si perpetua e giunge a compimento, nel mondo che sarebbe potuto essere il nostro, nella scena in cui lo Sceriffo, qui l'incarnazione di quello stesso spirito ariano che desiderava la persecuzione del medium libro e immaginario sicario assoldato da Goebbels, impicca il corpo senza vita del libraio e lo abbandona in pasto ai corvi per punirlo dell'inottemperanza, un quadro raccapricciante e *splatter* davanti al quale forse lo stesso Dick avrebbe storto il naso. Lo stesso regime nazista non sarebbe mai potuto esistere senza l'eterno presente della radio e la sua funzione aggregativa e divulgativa, come notarono Horkheimer ed Adorno con una formulazione McLuhaniana *ante litteram* (Frasca 2005). Ancora, e sembra anche superfluo affermarlo, tutt'ora ogni altro regime non potrebbe sopravvivere senza l'aiuto dei suoi media elettrici (Frasca 2007). Allora l'invadenza dei media elettrici in un prodotto seriale ambientato in una società distopica governata da un regime totalitario risulta pienamente giustificata, a maggior ragione se il regime in questione è quello che, per primo, ha fondato il suo successo sul potere persuasivo di questi stessi media.

Per concludere

Ancora una volta, stavolta dentro la complessità di una piega seriale, Philip K. Dick torna nella nostra contemporaneità impetuoso e imperioso nel definire i contorni, le linee di fuga e le traiettorie possibili del potere (il tema ossessivo di quasi tutti i lavori dello scrittore americano). Oggi più che mai la società distopica dipinta

da Dick è un modello perfetto di lettura di una società frutto malato di un ibrido politico tra degenerazione autoritaria e spettacolarizzazione della vita politica. Una struttura distopica in cui viene portato all'eccesso il culto della televisione e l'influenza dei mass media (oggi potremmo dire del web e dei social) sulle dinamiche che regolano la collettività. La perfezione della narrazione distopica di Philip K. Dick, nell'aver saputo descriverci una società totalitaria che esercita il proprio potere sui cittadini attraverso i media, la mistificazione e la polizia, è per noi tutti uno sguardo che non ci deve colpire unicamente per profonda suggestione emotiva o potenza espressiva. Ma, ancora una volta, ci deve risuonare dentro come un'allerta. Un urlo. Un annuncio di una realtà (futura o prossima o addirittura attuale) sempre più delirante e violenta.

Bibliografia

- Caronia, A. (2009). *Universi quasi paralleli. Dalla fantascienza alla guerriglia mediale*. Roma: Cut-Up.
- Caronia, A. & Gallo, D. (2006). *Philip K. Dick, la macchina della paranoia. Enciclopedia dickiana*. Milano: Agenzia X.
- De Feo, L. (2001). *Philip K. Dick. Dal corpo al cosmo*. Napoli: Cronopio.
- Dick, P.K. (2002). *Rapporto di minoranza e altri racconti*. Roma: Fanucci.
- Dick, P.K. (2017). *Blade Runner*. Roma: Fanucci.
- Dick, P.K. (2017). *La svastica sul sole*. Roma: Fanucci.
- Frasca, G. (2005). *La lettera che muore. La "letteratura" nel reticolo mediale*. Roma: Meltemi.
- Frasca, G. (2007). *L'oscuro scrutare di Philip K. Dick*. Roma: Meltemi.
- Frezza, G. (1996). *Cinematografo e cinema. Dinamiche di un processo culturale*. Bologna: Cosmopoli.
- Pellegrini, V. (2016). Tutto pronto per la stagione due. *Fantascienza.com*, 30 ottobre, [link](#).
- Tirino, M. (2018). *Paranoia*. In M. Tirino & A. Tramontana (a cura di), *I riflessi di Black Mirror*. Roma: Rogas.

***L'anno 3000* di Paolo Mantegazza.
L'utopia scientifica al servizio
del progresso coloniale
Daniele Comberinati**

The novel *L'anno 3000* by Paolo Mantegazza (1897) was linked with an English text translated into Italy in 1890, *Looking Backward: 2000-1887* by Edward Bellamy. It was a text that at the time had an incredible success, and which was soon translated into several languages. In Bellamy's book the travel is exclusively temporal, with a great attention from the author to the verisimilitude, since the protagonist, asleep through hypnosis, awakens in his own city several decades later, showing the differences with respect to his "normal" life. The novel by Mantegazza is different and the pretext of time travel, compared to Bellamy, is less credible: a couple, to celebrate their "fruitful marriage" five years after the "marriage of love", decides to take a trip through Europe and Asia to Andropolis, a giant megalopolis at the foot of the Himalayas. The trip is an opportunity to present to the reader the different aspects of the cities visited, according to a rigid and rather common scheme that sees in the classics of utopian literature the major antecedents, from Tommaso Campanella to Thomas More passing through Jonathan Swift, especially with regard to employment irony. Each crossed city is analyzed according to one or more utopian aspects, obviously following the scientific suggestions of the author. In opposition to the socialist utopia of Bellamy, inspired by the Marxist theories,

Mantegazza proposes an operation sometimes parodistic where the optimism of the colleague is constantly challenged. The only element that, according to the author, could lead humanity to a real improvement of their living conditions is blind trust in progress and in science, through all its forms, in particular demographic control, pharmacology, and its applications to the conception and genetics.

UTOPIA
TIME TRAVEL

MANTEGAZZA
SCIENCE FICTION

BELLAMY
SOCIALISM

Introduzione

Il profilo di Paolo Mantegazza risulta estremamente interessante per il discorso che ci accingiamo a fare (Boni 2002), nonché paradigmatico degli autori della proto-fantascienza italiana di fine Ottocento: laureatosi in Medicina a ventitré anni, in seguito specializzatosi in fisiologia, è stato il fondatore dell'antropologia italiana. Prima che scrittore era dunque un uomo di scienza e utilizzava il genere utopico per divulgare le proprie teorie scientifiche. È questa una caratteristica che lo accomuna a vari autori "fantastici" (il termine fantascienza non era ancora stato coniato) italiani dell'epoca, oltre alla produzione eclettica: come autore/scienziato non si limitava a narrazioni di altri mondi, ma si cimentava in pubblicazioni scientifiche, diari e libri di viaggio, altro genere di successo nel contesto editoriale dell'epoca. Fu infatti anche esploratore, e come vedremo applicò le modalità descrittive degli esploratori italiani di fine secolo – per i quali la rappresentazione dell'alterità si limitava quasi sempre a confermare stereotipi o a rassicurare il lettore – al genere utopico, generando un prodotto ibrido che metteva in mostra la sua personale visione del mondo.

Vi è inoltre un elemento biografico che lo accomuna ad alcune esperienze degli esploratori a lui coevi: all'indomani della laurea, nel 1854, decise di partire in viaggio per l'America del Sud, dove rimase quattro anni, per cercare di "diventare milionario", come scrive nei suoi diari (Mantegazza 1867, 12), e per approfondire i propri studi sull'antropologia e sulla fisiologia. La sua prima produzione come detto non si discosta dai resoconti degli esploratori in voga a quei tempi, presentando tutte le caratteristiche del genere: l'elemento fondamentale del pionierismo, l'esotismo estremizzato nel rapporto con l'altro, la convinzione di dover superare ogni genere di pericoli e avversità in nome della missione civilizzatrice (Comberinati 2013). Sono tematiche che ritroveremo in *L'anno 3000*, se possibile ancora più esasperate. Ad esempio, l'importanza della missione civilizzatrice, qui presa in considerazione da un punto di vista scientifico e non religioso, si è nel tempo accentuata: Mantegazza, acceso sostenitore del darwinismo, fu anche il fondatore del Museo nazionale etnologico e antropologico di Firenze, in linea con quanto stava accadendo nelle altre nazioni coloniali, dove il rapporto con i popoli di colonie reali o possibili presupponeva in un primo momento un attento studio "scientifico" delle loro caratteristiche. La sua convinzione nella forza ineluttabile della scienza e del progresso diventa quindi un elemento imprescindibile per comprendere *L'anno 3000*. Alla base del presente lavoro vi è proprio la relazione fra l'utopia "scientifica" descritta da Mantegazza e il coevo mutamento, nell'immaginario collettivo italiano, riguardante la funzione e l'importanza del progresso scientifico nell'opera di colonizzazione che l'Italia stava portando avanti in Africa e che si era momentaneamente interrotta dopo la disfatta di Adua. La sconfitta ad Adua del 1896 – ancora oggi la più grande disfatta di un esercito europeo in terra africana – aveva infatti rimesso in discussione alcuni degli assi portanti che "giustificavano" l'impresa coloniale italiana: il progresso, la missione civilizzatrice, la possibilità di portare la scienza e la fede ai barbari africani. Una sconfitta militare e strategica di tale portata costringeva a ripensare alla definizione dell'altro, e al tempo stesso a riformulare la propria idea di sé. Mantegazza con *L'anno 3000* si pone all'interno di questa ridefinizione dei confini del sé e dell'altro, e lo fa proprio attraverso l'impiego del genere utopico, grazie al quale inserisce in una prospettiva cronologica di ampio raggio le possibilità del dominio della scienza che si stava mettendo in discussione. La

negoziazione con i classici antichi e contemporanei del genere (in particolare con il libro di Bellamy, ma anche con le opere di Campanella, More e Swift) gli consentono di operare in un terreno riconoscibile per il lettore e al tempo stesso nuovo, perché nuovo è il senso, come vedremo, che l'autore dà al proprio progetto utopico. Tali relazioni con le fonti, in particolare con il lavoro di Bellamy, saranno oggetto del primo paragrafo dell'articolo. In un secondo momento mi concentrerò sull'impiego della scienza (soprattutto dei rami inerenti all'antropologia) in queste città utopiche, per mostrare come il ruolo di scienziato di Mantegazza rivesti una grande importanza nella concezione e stesura del testo. L'ultimo paragrafo sarà dedicato alla rilettura attuale del testo, un punto di vista utile a rivalutare in chiave diacronica le utopie dell'autore. Quali sono infatti gli elementi descritti da Mantegazza che ancora interessano scrittori e lettori contemporanei? In che modo la sua opera ha dialogato – direttamente e indirettamente, nel contesto italiano e non solo – con altre scritture della seconda metà del Novecento e dei primi anni del Duemila? Si tratta di domande tanto più importanti, in un momento in cui il genere utopico (e il suo contraltare distopico, che però ne rappresenta a ben vedere un aspetto strutturale) è tornato prepotentemente alla ribalta.

La relazione Bellamy-Mantegazza

Il romanzo di Mantegazza nasce come replica ad un testo inglese tradotto in Italia sette anni prima (Petruzzelli 2013, 13), *Looking Backward: 2000-1887* di Edward Bellamy (1888). L'opera, ispirata alle teorie marxiste, racconta un mondo del futuro costruito a partire dalle utopie socialiste, e in ogni capitolo si può leggere una critica ad un aspetto del capitalismo americano dell'epoca. Fu un testo che al tempo ebbe un successo incredibile, visto che risultò il terzo libro per numero di vendite negli Stati Uniti, e che venne presto tradotto in diverse lingue.

Nel libro di Bellamy il “viaggio” è esclusivamente temporale, con una grande attenzione da parte dell'autore alla verosimiglianza, visto che il protagonista, addormentato tramite ipnosi, si risveglia nella sua stessa città diversi decenni dopo, mostrandone le differenze rispetto alla vita “normale”. Non vi è dunque alcun viaggio spaziale né alcun rapporto con gli alieni o gli extra-terrestri: l'obiettivo dell'autore è mettere a confronto lo stesso contesto a distanza di anni, per spiegare gli elementi che si possono modificare e migliorare. Bellamy dà una grande importanza al contesto economico, mostrando le evoluzioni, anno per anno potremmo affermare, che avrebbero finalmente portato gli Stati Uniti verso una più equa redistribuzione della ricchezza. Cambia totalmente anche il contesto in cui si sviluppa la narrazione: Bellamy è sempre molto preciso al merito, mostrando una discreta conoscenza della situazione sociale ed economica americana del tempo, e anche una riflessione su come risolvere i problemi del capitalismo emergente. Alcuni capitoli presentano lunghe digressioni sulla sanità pubblica, la scuola superiore e per l'infanzia, addirittura la possibilità per coloro che svolgono pesanti lavori manuali (operai e muratori) di ottenere una pensione anticipata perché lavoratori di “pubblica utilità”. Si tratta di analisi molto precise, coadiuvate da dati che indirettamente l'autore mette in scena, che non si trovano assolutamente nell'autore italiano. In Mantegazza infatti troviamo nomi di città completamente inventati, che fanno pensare piuttosto a Campanella (ma senza l'afflato filosofico del pensatore calabrese) e all'utopia classica.

Il pensiero di Bellamy nasce essenzialmente dalla prima lettura, per quanto acerba, di Marx e dall'analisi dei difetti del capitalismo americano. Certo,

è una visione del marxismo non ortodossa né tantomeno molto approfondita quella dell'autore americano, ma è legata anche alla sua particolare situazione politico-sociale. Cresce intellettualmente a Boston, da genitori inglesi, e il particolare approccio agli Stati Uniti e alla cultura americana ne influenza le idee e la scrittura. Si sente un pioniere di una nuova America e tale sensazione di scoperta, ma anche di infinite possibilità di cambiamento del reale, ha un effetto evidente sulla sua scrittura, estremamente precisa anche nell'enumerare con ottimismo gli effetti benefici che un particolare uso della dottrina socialista potrebbe portare agli americani. La sua vicinanza al neonato Socialist Party spiega anche il tono a volte quasi proselitistico del romanzo, che aveva una funzione pedagogica esplicita (Shurter 1975). In Mantegazza il discorso è diverso: le tecnologie da lui descritte sono quasi sempre irreali o irrealizzabili, al verosimile è preferito un fantastico metaforico, in linea con una tradizione italiana che arriverà fino a Calvino e alle sue *Città invisibili*. L'elemento che li accomuna, al di là della struttura generale dei due romanzi, è l'importanza data al viaggio: il movimento descritto e preconizzato dai due autori non è semplicemente un percorso cronologico, ma, soprattutto in Mantegazza, un movimento attraverso lo spazio. Non è un caso, come vedremo, che Mantegazza, anche a partire dalla propria esperienza personale e dal gusto letterario dell'epoca, trovò delle similitudini fra i racconti di fantascienza utopica e le imprese degli esploratori italiani in Africa: entrambi cercavano e trovavano un altrove apparentemente vergine, nel quale costruire una società nuova che poggiasse su basi sociali ed economiche radicalmente diverse. Se lo scrittore italiano è piuttosto vago nel descrivere quali dovessero essere queste nuove basi economiche, Bellamy, da seguace del marxismo, vede nell'evoluzione della tecnologia una conseguenza del mutamento della struttura, e dunque analizza con precisione i mezzi di produzione del futuro e la diversa distribuzione della ricchezza che essi producono (Guarneri 1991).

Diversa è anche la morale di fondo: Bellamy cresce in una società in espansione, convinto di poter far parte di un'America nuova e più giusta che nei suoi pensieri dovrà assomigliare a quella descritta dal suo libro. La sua utopia non mette mai in discussione un ottimismo di fondo, convinto – e gli ideali socialisti di fine Ottocento gli sono in tal caso di estremo aiuto – che l'uomo sia destinato a evolversi positivamente attraverso un percorso lineare (Pfaelzer 1984, 81). Mantegazza genera invece nel lettore una visione più ambigua sul futuro dell'uomo, tanto che la sua utopia – a prima vista anch'essa perfetta, rappresentando in ogni caso un miglioramento dello stato attuale dell'umanità – possiede diversi tratti che oggi apparirebbero distopici: non avendo una teoria politica di riferimento per ordinare il caos a cui assiste (a parte una generica fiducia nella scienza), egli opta per meccanismi di controllo sempre più precisi ed evoluti, fino a creare un mondo dove ogni possibilità di libero pensiero viene guardata con sospetto. Se la scienza è l'unico punto di riferimento, allora essa deve essere “diffusa” a tutti e in tutti i modi, anche con la forza: è ciò che accade nell'analisi del colonialismo italiano da parte dell'autore, che lo considera “civilizzatore” e in un certo senso necessario per giungere all'agognata utopia.

Fin dall'incipit in Mantegazza il “pretesto” del viaggio nel tempo, rispetto a Bellamy, è meno credibile: una coppia, per celebrare il proprio “matrimonio fecondo” cinque anni dopo il “matrimonio d'amore”, ovvero senza prole, decide di fare un viaggio attraverso Europa e Asia fino ad Andropoli, gigantesca megalopoli ai piedi dell'Himalaya (Roda 2000, 54-55).

Il viaggio è l'occasione per presentare al lettore i diversi aspetti delle città visitate,

secondo uno schema rigido e piuttosto comune che vede nei classici della letteratura utopica i maggiori antecedenti, da Campanella a More passando per Swift, soprattutto per quanto riguarda l'impiego dell'ironia. Ogni città attraversata verrà analizzata secondo uno o più aspetti utopici, seguendo ovviamente le suggestioni scientifiche dell'autore. In opposizione infatti all'utopia socialista di Bellamy, Mantegazza propone un'operazione a tratti parodistica dove l'ottimismo del collega è messo costantemente in discussione. L'unico elemento che, secondo l'autore, potrebbe portare l'umanità ad un reale miglioramento delle proprie condizioni di vita è la fiducia cieca nel progresso e nella scienza, attraverso tutte le sue declinazioni, in particolare il controllo demografico, la farmacologia, le sue applicazioni al concepimento e alla genetica.

Il primato morale della scienza: L'anno 3000 e i libri di viaggio degli esploratori

Uno dei centri di interesse del Mantegazza scienziato era il sistema di riproduzione umano: sperimentò la fecondazione artificiale e aveva anche pensato, in netto anticipo sui tempi, all'ibernazione per conservare lo sperma dei soldati in partenza per la guerra. Non è un caso che tale argomento occupi un posto di rilievo nel romanzo; in *L'anno 3000* troviamo una condizione riproduttiva non molto dissimile da quella che sarà descritta diversi decenni dopo da Aldous Huxley in *Il mondo nuovo* (Brave New World, 1932): se Huxley aveva scelto di scindere completamente la sessualità dalla riproduzione, poiché quest'ultima doveva essere organizzata in laboratorio in vista di un miglioramento della specie, anche Mantegazza, da laico libertino qual era, concepisce il rapporto di coppia in chiave non cattolica, non improntato quindi esclusivamente alla procreazione.

L'attenzione quasi ossessiva alla sessualità e ai meccanismi di riproduzione dei popoli con cui venivano in contatto è uno dei temi più comuni anche nelle opere degli esploratori. Tralascio qui la fascinazione per la donna africana o più in generale "esotica", comunque fondamentale per capire questi testi (Burton 1994, Hyam 1990), per concentrarmi sulle descrizioni apparentemente più "tecniche", con pretese di scientificità. L'esploratore Luigi Pennazzi, per esempio, alla ricerca delle fantomatiche sorgenti del Nilo (una delle mete mitiche dei viaggi dell'epoca), nel 1887 giunse a Massaua in un'esplorazione che si interruppe ben prima dell'arrivo al fiume. Pochi anni più tardi scrisse:

Dissi che la donna a Massaua vi è meno donna che femmina, e questo è il solo punto sul quale la mia prima impressione non ha variato. Come in tutto l'oriente, la donna vi è considerata quale uno strumento di piacere e di procreazione, non godendo di nessun diritto, e non conoscendo altra legge fuorché il beneplacito del padrone. [...] Esse formano la grande classe delle etere del paese, né sono perciò sprezzate, la prostituzione essendo passata costì allo stato di istituzione sociale da tutti accettata (Pennazzi 1887, 29-32).

La costruzione retorica con la quale Pennazzi descrive la donna di Massaua, quasi "naturalmente" propensa alla prostituzione, giustifica l'eventuale superamento del codice morale occidentale, che per non essere messo in pericolo deve agire secondo le regole "eccezionali" locali. Il discorso sulla "naturale" diversità morale fra le donne africane e le occidentali, che in realtà deve considerarsi esteso a

tutte le persone, è ovviamente il fondamento per giustificare la superiorità italiana e dunque l'ineluttabilità e la necessità della colonizzazione. Partendo da tale presupposto, le donne africane possono essere utilizzate quali strumento di piacere, mai di procreazione, perché così facendo deturperebbero la superiorità della razza europea. Mantegazza nel suo romanzo esaspera tale aspetto, fino a proporre una vera e propria dottrina eugenetica, legata anche ai suoi studi di criminologia:

Maria interruppe Paolo: “Devi sapere che alcuni specialisti esaminano aspetti dei bambini appena nati e se scoprono in loro una irresistibile tendenza al crimine, li eliminano”. “È vero”, disse Paolo, “ma eliminano solo i delinquenti nati – questa organizzazione particolare delle loro cellule che vedi è fatalmente destinata al crimine” (Mantegazza 1897, 31).

Questa nozione del “delinquente nato” era alla base della criminologia italiana dell'epoca e soprattutto delle teorie di Cesare Lombroso. Le sue idee sulla razializzazione, secondo le quali il comportamento criminale derivava dalle caratteristiche anatomiche dell'individuo, erano state fondamentali per la differenziazione interna fra Nord e Sud dell'Italia e in seguito saranno altrettanto importanti per la legittimazione scientifica del colonialismo fascista e per la teorizzazione delle leggi razziali nel 1938. Gli studi scientifici sul corpo femminile e sui meccanismi di riproduzione portano Mantegazza ad una visione futura prossima all'eugenetica, in cui le persone non conformi vengono semplicemente soppresse subito dopo la nascita, per non creare alcun problema alla società.

Un ultimo elemento sul quale vale la pena insistere è la strategia retorica dell'enumerazione, molto comune fra gli esploratori e utilizzata anche in *L'anno 3000*. L'enumerazione è tipica dei resoconti di viaggio meno moraleggianti e più tecnici, venendo impiegata quale mezzo di studio e classificazione dell'altro. Il secondo Ottocento infatti è anche l'epoca dei moderni musei, degli zoo, delle esposizioni universali: luoghi in cui la scientificità occidentale mostrava parti dell'Africa o di Paesi lontani a chi non poteva viaggiare, contribuendo a creare l'immaginario esotico descritto da Said (2013). D'altra parte anche Todorov (1982), nel secondo capitolo di *The Conquest of America*, individua proprio nella perfetta conoscenza dell'altro, inteso come avversario, uno dei mezzi più efficaci del primo colonialismo in Sudamerica. Tale musealizzazione dell'Africa aveva due scopi: da una parte serviva a normalizzare il “monstrum”, rendendolo alla portata della popolazione comune e relegando la paura dell'ignoto a semplice *divertissement*; dall'altra doveva creare un percorso di studio sull'altro, un'analisi sempre più profonda atta a prevenire e neutralizzare qualsiasi futura dinamica di ribellione. Le informazioni degli esploratori alla fine dell'Ottocento e all'inizio del Novecento vengono riutilizzate durante il periodo fascista. La storica italiana Marta Villa ad esempio ha citato un tema dell'alunna Angelina, della classe V della Scuola femminile pubblica di Rovereto “Dame inglesi”, sulle Sale Coloniali del Museo della Guerra locale nel 1934:

Nel torrione Marino vi sono le sale delle Colonie. [...] Che stranel! Guardando le fotografie di ufficiali e soldati, appese alle pareti ho pensato ai caduti di Dogali. Cinquecento italiani furono assaliti e massacrati dagli Abissini!

Le Colonie Africane costarono ai nostri molto sangue e molti sacrifici e noi dobbiamo ricordarlo. Quante cose ho imparato visitando il Museo della Guerra! Sento il desiderio di tornarvi un'altra volta (Villa 2012, 127).

Il museo diviene un ponte verso il futuro, grazie al quale la sconfitta di Dogali del 1887, preludio ad Adua, può essere continuamente rivissuta per ricreare sentimenti di rivalsa. Allo stesso modo Mantegazza descrive nel capitolo undicesimo, *Il Museo di Andropoli*, le fattezze della sala circolare, concepita proprio per poter divenire uno strumento di studio e applicazione del sapere.

Questa è anche la passeggiata favorita degli scienziati, che sono sicuri di trovarvi compagnia letteraria e scientifica, persone che passano ora lì, ammirando le tele o approfittando dello splendido panorama della città che si vede qui sotto, con giardini ovunque, con le infinite unità familiari dell'immensa metropoli planetaria (Mantegazza 1897, 72).

Una delle ragioni più ovvie dell'ansia di archiviazione, catalogazione e musealizzazione dell'altro, al di là del meccanismo di reificazione che lo priva di ogni potere personale, è la necessità di possedere su di lui dei particolari meccanismi di sorveglianza. Allo stesso modo del film di James Cameron *Avatar*, in cui i Na'vi sono studiati e analizzati per essere meglio invasi e sfruttati, così "l'altro" colonizzato è sezionato fino al più piccolo elemento, poiché nulla deve sfuggire al controllo del colonizzatore. Il finale del romanzo è a tale proposito emblematico: Mantegazza impiega la caratteristica sorpresa conclusiva, un artificio retorico molto usato anche nei libri di viaggio degli esploratori perché, rovesciando la linearità della trama, l'autore in tal modo cercava di enfatizzare ancor di più il proprio messaggio. In tal caso Paolo porta Maria ad una sessione dell'Accademia di Andropoli dove deve ritirare un premio scientifico. Nel corso della sessione vengono citate le tre più grandi scoperte dell'umanità: una trivella che può giungere fino al centro della Terra, un telescopio talmente potente da poter scrutare i paesi lontani, e infine uno "psicoscopio" atto a vedere i pensieri delle persone. Un apparecchio quindi che si presta immediatamente ad una duplice applicazione: ha certamente una valenza positiva per lo studio dell'animo umano ma può anche diventare uno spietato strumento di controllo. Non è affatto un caso che molti scritti distopici attuali in Italia, paese in cui la questione della sicurezza è stata a lungo dibattuta dai media e dai politici (Barbagli 2008, 45), facciano riferimento a mezzi simili: penso ad esempio a *I pregiudizi di Dio* (2016) di Luca Poldelmengo, nel quale la lotta alla criminalità ha fatto grandi passi in avanti proprio grazie ad una macchina che scruta nella mente umana per carpirne i ricordi più reconditi, a scapito però della libertà individuale delle persone. Mantegazza, a partire dai propri studi antropologici e criminologici, descrive un'applicazione simile già nel 1897, ispirata allo studio spasmodico sull'altro che come detto si può osservare nei documenti di viaggio degli esploratori a inizio Novecento.

Il sistema binario costruito da Mantegazza – dove su due linee parallele scorrono un'alterità malata e una normatività pronta a curarla –, molto simile a quello analizzato da Said in *Orientalismo* (uscito nel 1978), è efficace proprio nel senso di questa alterizzazione esasperata. Relegato ai margini del nostro pensiero, rappresentato sempre per contrasto, l'altro – mostruoso, orribile, terribile – deve essere civilizzato per ridurre il potenziale pericolo. D'altra parte, l'opera

si colloca nell'immaginario nazionale a cavallo tra i due secoli, quando l'Italia, nazione giovane, aveva bisogno di narrazioni che ne rafforzassero, per contrasto, l'identità. Così ad esempio Emilio Salgari da Torino con *La montagna d'oro* (1901), Enrico Novelli (detto Yambo) da Firenze con *Gli esploratori dell'infinito* (1907) e Paolo Mantegazza dalla Lombardia con *L'anno 3000*, tutti e tre provenienti da centri geografici di potere ben delineati (la prima capitale, la capitale culturale e una delle regioni più industrializzate), rispondono al gusto dell'epoca contribuendo a creare un immaginario che viene oggi riutilizzato ma che all'epoca al tempo stesso riutilizzava stereotipi e luoghi comuni presenti nelle narrazioni di viaggio. In tal caso sviluppo economico e produzione culturale vanno davvero di pari passo, anzi potremmo ragionevolmente affermare che senza la costituzione di un contesto editoriale adatto e di una letteratura popolare a grande diffusione questo tipo di opere non avrebbe avuto lo stesso impatto sulla società. La fantascienza diventa quindi una goccia ulteriore nel mare delle narrazioni identitarie, pronte a creare quel pensiero comune che vuol fare dell'Italia una nazione moderna e, come tale, una nazione colonizzatrice.

Rileggere *L'anno 3000* oggi

Il testo di Mantegazza si colloca al principio di un filone piuttosto felice della fantascienza italiana del Novecento: l'impiego della fantascienza sociologica, appannaggio ad esempio di Primo Levi e Italo Calvino (senza dimenticare Dino Buzzati), che propongono una riscrittura e rilettura del genere secondo una chiave positivista e moraleggiante. Le descrizioni scientifiche, pur effettuate da autori con cognizione di causa, sono volutamente vaghe e lasciano spazio a riflessioni più generali sull'evoluzione della società. Vi è però un elemento, legato in maniera specifica all'uso dell'utopia, che marca una differenza fra la sociologia fantascientifica di Mantegazza e quella degli scrittori italiani del secondo Novecento: le costruzioni narrative di Levi e Calvino, ancora oggi, ci appaiono come mondi utopici. La ricezione da parte di un lettore contemporaneo potrebbe rimanere colpita dal messaggio (volontariamente) esplicito, dal tentativo di rimettere insieme i frammenti di una società sempre più complessa, ma difficilmente riuscirebbe a mettere in discussione l'obiettivo utopico dei testi.

Diversa risulta invece la lettura di *L'anno 3000*: gli assi portanti sui quali si poggia il lavoro di Mantegazza, ovvero il controllo, anche psicologico, della popolazione e la regolamentazione delle nascite, appaiono ora elementi classici delle narrazioni distopiche. Se ritorniamo al contesto in cui Mantegazza concepisce e scrive il suo romanzo, i due punti centrali della sua narrazione appaiono logici: scrive, l'autore/scienziato/esploratore, dopo aver già sperimentato nei suoi viaggi e nei suoi libri precedenti l'incontro con "l'altro". Ha dunque bisogno della scienza per analizzarlo, catalogarlo e riportarlo in una precisa posizione rispetto al soggetto dominante, così come necessita di creare un immaginario che tale necessità di controllo giustifichi. La rimessa in discussione di una nuova modalità di relazione scaturita dall'allargamento geografico e non delle frontiere genera un testo che si vorrebbe educativo e ottimista: grazie alla scienza e alle sue applicazioni – appannaggio, è bene ricordarlo, dell'Italia (anzi di una specifica parte dell'Italia) e in generale della cultura occidentale – il mondo può mantenere un suo ordine, senza sconvolgere gli equilibri e le dinamiche già esistenti.

Dunque, la lezione di Mantegazza non sarebbe tanto nel contenuto, ma nella capacità di descrivere un altrove – altrove solo apparentemente spaziale, e

solo apparentemente “altro”, in realtà ben ancorato al presente di chi scrive e di chi legge – che ha la funzione principale di mettere in evidenza, in maniera volontaria o meno, le contraddizioni della società dello scrittore. L'utopia avrebbe dunque una funzione *maieutica*, volta a far emergere, ben più di altri generi o sottogeneri fantascientifici, i possibili problemi nascosti sotto la rappresentazione della realtà.

Un'ulteriore riflessione, infine, può essere fatta dopo la lettura del già citato romanzo di Huxley *Il mondo nuovo* (1932). I punti in comune fra i due testi sono numerosi, di seguito mi limiterò ad elencarne i più evidenti e utili al fine del mio discorso. Innanzitutto anche Huxley immagina un mondo futuro in cui le divisioni fra Stati siano ormai inesistenti: un unico Stato Mondiale si è appropriato dell'intero globo terrestre avendo così la possibilità di gestire la popolazione a suo piacimento. Ciò che però colpisce maggiormente a livello di somiglianze fra i due romanzi riguarda l'ipotesi riproduttiva: come in Mantegazza, anche in Huxley il futuro non prevederà alcun rapporto fisico per il concepimento. I nuovi nati sono creati in provetta, selezionati preventivamente, indottrinati e infine immessi nella società eliminando o almeno minimizzando il rischio che possano diventare soggetti pericolosi. Se ci si riflette bene, vengono qui riprese le riflessioni sui “delinquenti nati” cui accennavamo poc'anzi riguardo allo scrittore italiano. George Orwell aveva definito l'opera di Huxley una “buona caricatura dell'utopia edonistica”, perché a suo dire la supposta utopia dell'autore sotto l'apparente organizzazione si tramutava in realtà in una inquietante distopia. Oggi leggiamo anche l'utopia di Mantegazza in tal senso: l'assenza apparente di guerre e conflitti nella società del futuro, è in realtà possibile solo grazie da una parte a sofisticati meccanismi di controllo e dunque di repressione (implicita o esplicita) e dall'altra grazie allo scambio fra benessere materiale e neutralizzazione emozionale. In cambio della propria sicurezza, gli uomini e le donne dei mondi di Mantegazza hanno rinunciato alle emozioni e alle idee individuali. La certezza di sopravvivere in buone condizioni materiali comporta l'apatia e il distacco dalla società e all'interno delle relazioni umane stesse. Certamente nel contesto attuale, dove la richiesta di sicurezza risulta uno dei motivi dominanti, *L'anno 3000* ci appare sotto una prospettiva diversa e più inquietante.

Conclusione

L'anno 3000 ci mostra come la fantascienza italiana, declinata secondo i suoi innumerevoli sottogeneri, non sia un semplice elemento derivativo di altre fantascienze straniere (in particolar modo di ambito anglosassone, soprattutto inglese o americana), ma sia capace, come nel caso di Mantegazza, di ispirarsi sì a modelli esterni (il noto romanzo di Bellamy), per dialogarci in maniera autonoma e originale, adattando la fonte esterna alla particolare situazione interna. Il rapporto fra finzione fantascientifica e resoconti di viaggio degli esploratori, in particolare, risulta interessante nel caso italiano perché mette in discussione due generi letterari diversi e molto in voga nell'Italia di fine Ottocento e inizio Novecento, aprendo dubbi sulla veridicità delle esperienze delle missioni esploratrici italiane.

La struttura portante del romanzo di Mantegazza concerne la divisione fra la sfera emozionale dell'uomo (considerata inferiore) e quella razionale (considerata superiore), attraverso una prospettiva all'epoca comune e tuttora vigente nelle culture occidentali. Si tratta ovviamente di una distinzione del

tutto culturale, che è ben evidenziata dalla strutturazione della riproduzione umana (nel quale il corpo è del tutto assente) presente nel libro. Recenti film come *Avatar*, per esempio, nel quale nel mondo dei Na'vi anche le piante e gli animali sono dotati di entrambi gli aspetti, mettono in discussione tale assioma e contribuiscono a farci rileggere *L'anno 3000* sotto una luce diversa, legata alla visione lombrosiana della società, per cui l'assenza di anima era elargita, tra gli altri, agli abitanti dell'Africa e alle donne (Heffelfinger & Wright 2010, 45-54, Tursi 2018, 68-69). Un testo, quello di Mantegazza, che nonostante le sue ingenuità e un ideologismo evidente e oggi mal celato, proprio per tali ragioni e per la particolare figura dell'autore, in bilico fra scienziato e scrittore di finzione, non smette oggi di interrogarci e di porre interessanti questioni.

Bibliografia

- Barbagli, C.M. (2008). *Immigrazione e sicurezza in Italia*. Bologna: Il Mulino.
- Bellamy, E. (1888). *Looking Backward: 2000-1887*. Boston: Houghton Mifflin.
- Boni, M. (2002). *L'erotico senatore. Vita e studi di Paolo Mantegazza*. Genova: Name.
- Burton, A. (1994). *The Burdens of History: British Feminists, Indian Women, and Imperial Culture*. Chapel Hill: University of North Carolina Press.
- Comberiati, D. (2013). "Africa". *Il mito coloniale italiano attraverso i libri di viaggio di esploratori e missionari dall'unità alla sconfitta di Adua (1861-1896)*. Firenze: Cesati.
- Guarneri, C.J. (1991). *The Utopian Alternative, Fourierism in Nineteenth-Century America*. Ithaca: Cornell University Press.
- Heffelfinger, E. & Wright, L. (2010). *Visual Difference: Postcolonial Studies and Intercultural Cinema*. New York: Peter Lang.
- Hyam, R. (1990). *Empire and Sexuality: the British Experience*. Manchester: Manchester University Press.
- Huxley, A. (1932). *Brave New World*. London: Chatto & Windus.
- Mantegazza, P. (1867). *Rio de la Plata e Tenerife*. Milano: Brigola.
- Mantegazza, P. (1897). *L'anno 3000*. Milano: Treves.
- Pennazzi, L. (1887). *Dal Po ai due Nili*. Modena: Società Tipografica.
- Petruzzelli, L. (2013). *Appunti per la prima lezione di fantascienza*. Milano: Edizioni della Vogna.
- Pfaelzer, J. (1984). *The Utopian Novel in America, 1886-1896: The Politics of Form*. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.
- Poldelmengo, L. (2016). *I pregiudizi di Dio*. Roma: e/o.
- Roda, V. (2000). L'anno 3000. *Sogno*. In V. Fortunati & R. Trousson (a cura di), *Dictionary of Literary Utopias*. Paris: Champion.
- Salgari, E. (1901). *La montagna d'oro*. Palermo: Salvatore Biondo.
- Said, E. (2013). *Orientalismo*. Milano: Feltrinelli.
- Shurter, R.L. (1975). *The Utopian Novel in America, 1865-1900*. New York: AMS.
- Todorov, T. (1982). *The Conquest of America. The Question of the Other*. Norman: University of Oklahoma Press.
- Tursi, A. (2018). *Immagini del conflitto. Corpi e spazi tra fantascienza e politica*. Milano: Mimesis.
- Villa, M. (2012). *L'Oriente giocattolo: rappresentazioni italiane dell'immaginario e propaganda nei giochi da tavolo dal 1800 al 1950*. In G. Proglia (a cura di), *Orientalismi italiani*. Torino: Antares.
- Yambo (Enrico Novelli) (1907). *Gli esploratori dell'infinito*. Roma: G. Scotti & C.

Pietra, ferro, fuoco, ombra: città nere da Magdeburg a Los(t) Angeles

Adolfo Fattori

Both utopian and dystopian cities and societies are projects and/or prophecies of Modernity. The three great “classic” utopias were written – indeed – between 1516 (Thomas More) and 1627 (Francis Bacon), while the first modern state was *in fieri* in France with King Louis XIV and virtually in the same historic period of the “Thirty Years War”. After that period, approaching our age, we can find only dystopias, both in history and in fiction. In fact, even if they had not any fictional intentions, the three classic utopias have a narrative structure, and this feature joins them to recent dystopias, that are explicitly fictional. It seems difficult to try fictional works that really deal about heterotopias. It is possible only read of masked dystopias. Perhaps we have only some heterotopic stretches or hints hidden in novels like Alan D. Altieri’s *Magdeburg* (the convent where the hero of the novel shelters at the end of his story), or Philip K. Dick’s *Time Out of Joint* (the fictitious “Old City” in which Ragle Gumm, the protagonist, has decided to live, unaware of his true biography).

La fantascienza ha la cattiva abitudine di avverarsi.

William Burroughs, *È arrivato Ah Pook*

Viviamo tra le rovine di una grande epoca,
durata cinquecento anni: quella dell'Umanesimo.

John Carroll, *Il crollo della cultura occidentale*

La barbarie è la condizione naturale del genere umano.
La civiltà è innaturale, un capriccio del caso.
E alla fine la barbarie trionfa sempre.

Robert E. Howard, *Conan il barbaro*

I. Quando i mondi si scontrano ¹

¹ *Quando i mondi si scontrano* (When Worlds Collide, 1951) è il titolo di un film di fantascienza di Rudolph Maté tratto da un romanzo del 1933 (Wylie & Balmer, 2011).

Utopie, distopie, anche eterotopie, e sullo sfondo – avendo tutte queste forme del discorso immaginativo più di un piede nell'*altrove* o nell'*altroquando* – la *science fiction*, e ancor più all'esterno le forme e i canali della narrazione: la letteratura, il cinema, le serie tv, i videogiochi, i fumetti... Un universo di visioni su cui la fantasia dei critici, dei filologi, degli "esperti" si è esercitata e si esercita con diligenza e determinazione, a caccia di distinzioni, classificazioni, presa dalla frenesia di costruire gerarchie, di assegnare attribuzioni, di costruire tassonomie, rischiando di prosciugarne la ricchezza, di sterilizzarne il potenziale evocativo, la forza espressiva, appiattendone su un unico piano la loro collocazione – che è invece nel flusso della storia della cultura umana, nel vortice degli scambi e delle ibridazioni.

Il che dà origine a un primo ordine di considerazioni, che si sostiene più che altro su un interrogativo: se utopie e distopie hanno una profonda natura narrativa che riguarda un futuro possibile, agognato o temuto, come considerare il loro statuto rispetto a quello della fantascienza, la forma di immaginazione del futuro prodotta dal Novecento, e – se è per questo – di tutte e tre queste aree nei confronti della letteratura in generale? Si può ancora sostenere che ci siano veramente separazioni riconoscibili fra i loro domini? Dei confini, dei margini, dei limiti? Che permettono di assegnare a ognuna di loro sfere di appartenenza diverse? Si pensi a romanzi come *La possibilità di un'isola* (La Possibilité d'une île, 2005) del francese Michel Houellebecq o *Zero K* (2016) di Don DeLillo, o a pellicole come *Equilibrium* (2001) di Kurt Wimmer, per considerare gli ultimi venti anni, o ancora a classici novecenteschi come *Noi* (My, 1924) di Evgenij Zamjatin. E come si colloca in questo scenario lo spazio(/tempo) delle eterotopie? Consideriamole tutte, quindi, almeno per ora, come forme assunte dalla propensione dell'umano a costruire e raccontare *storie*, come elementi di quel "sistema mimetico" (Pecchinenda 2018) che costituisce il modo con cui costui ha cercato di rappresentarsi nel mondo, di dargli senso. Un secondo piano di riflessione emerge leggendo in *Il corpo virtuale* le affermazioni di Antonio Caronia (1996, 58) sull'utopia – sul *bisogno* di utopia del contemporaneo – che appena messo in atto pone già le premesse per il suo inevitabile opposto, la distopia. Questo ordine, se si vuole metadiscorsivo, riguarda la possibilità che l'intreccio fra desiderio utopico e rischio distopico, in parole povere fra immaginazione del Bene e timore del Male, non sia altro che una articolazione di uno dei conflitti organici

alla società moderna, quello fra individuo e massa, fra desideri centripeti del singolo e necessità politiche del sociale, forme di rappresentazione della gestione – riuscita o fallimentare – della tensione fra pulsioni dell'individuo e istanze della società. D'altra parte, lo stesso Caronia introduce come uno dei poli del suo discorso l'umano, l'individuo della contemporaneità, erede della Modernità. Escludiamo quindi dal novero dei "progetti" utopici la *Repubblica* immaginata da Platone attorno al 400 a. C. perché non prometteva certo l'uguaglianza dei suoi componenti, ma al contrario minacciava una rigida, e permanente, gerarchia, proponendo un modello sociale rivolto alla tradizione, alla *stasi*, alla riproduzione di una qualche mitica "Età dell'oro" occhieggiante da qualche nebbioso passato. Possiamo piuttosto attribuire la nascita delle utopie come forma etico/letteraria che propone un futuro se non radioso, migliore, alla Modernità. Le tre grandi utopie "classiche" si collocano fra il 1516 dell'*Utopia* di Thomas More e la *Nuova Atlantide* (1627) di Francis Bacon, passando per *La città del sole* (1623) di Tommaso Campanella. Intanto, contrapponendo il realismo politico all'immaginazione, nel 1532 Niccolò Machiavelli aveva pubblicato *Il principe*.

Alla base di tutte queste opere, l'esigenza di un ordine che governi i rapporti fra singoli e collettività, in funzione di uno sviluppo organico ispirato dalla razionalità. C'è un dato di partenza, comunque, che accomuna tutte queste forme di narrazione: lo scarto evidente, dichiarato, fra la descrizione delle forme di società immaginate e la percezione e la rappresentazione che condividiamo socialmente della società in cui viviamo – e degli individui che la popolano – la nostra, propria, "visione del mondo". Proviamo ad esplorare, quindi, questi territori, popolazioni, dinamiche economiche, politiche, personali da visitare senza pregiudizi o preconcetti gerarchici.

II. L'ordine dell'Umanesimo, il disordine dell'umano

Come punto di partenza per questa discussione prendo a riferimento *Il vento e il vortice* (2016), di Ágnes Heller e Riccardo Mazzeo, che ha come argomento proprio le utopie, le distopie e lo scambio di testimone che per i due autori sarebbe avvenuto fra le due prospettive qualche decennio fa. Per "utopie" Heller e Mazzeo (2016) intendono architetture sociali immaginarie che per i loro fautori dovrebbero assicurare (ancor più che libertà, uguaglianza e fraternità) ordine, prosperità e serenità a tutti, e per "distopie" invece visioni del futuro cupe, angoscienti, soffocanti, violente, tiranniche. E se Heller si concentra sulle utopie, Mazzeo illustra la sua idea di distopia citando tre romanzi, tutti recenti: *La possibilità di un'isola*, *Il cerchio* (The Circle, 2013) di Dave Eggers, *2084* (2015) di Boulaem Sansal. Tutte visioni cupe, claustrofobiche, terminali – che esplorano varie declinazioni del possibile esito delle promesse della nostra società e dell'implosione della Modernità. Quindi, se nel caso dei racconti utopici riconosciuti come tali, in genere si fa riferimento al passato, all'Età classica, da More a Bacon, il caso delle distopie è leggermente diverso. Qui si tratta di narrazioni contemporanee, in cui si pensa esplicitamente al futuro, ed è così che si affaccia ai territori della distopia una parte della narrativa di fantascienza, che ha come esplicita *mission* il racconto dei futuri possibili, o di qualche loro "provincia" in particolare. Proponendo visioni di società "blindate", opprimenti, statiche, o, al contrario, di formazioni sociali in cui il disordine, l'abbandono, il disfacimento sono la cifra di fondo che le identifica. Come scrive Heller (2016, 16) l'utopia – come la distopia, peraltro – è un fatto di immaginazione, che a sua volta è il prodotto di desideri, pulsioni,

emozioni. È un oggetto che soddisfa bisogni “radicali” (Heller 1980), anche se solo nella fantasia. È il prodotto di impulsi etici, quindi filosofici ed emotivi, trattati narrativamente.

Possiamo proporre una rifinitura alla definizione che ho abbozzato più sopra: utopie e distopie scartano dal nostro mondo nei termini del grado di aderenza ai principi etici profondi che animano quest’ultimo: nel caso delle utopie, un grado più alto di quello reale; nel caso delle distopie, il contrario. Nel caso della fantascienza, i prodotti che ci interessano sono quelli che hanno tratti che possiamo ricondurre a una delle due opzioni – in genere la seconda, ovviamente. La stagione delle utopie in senso stretto si colloca quindi agli albori del trionfo del capitalismo e della nascita dello stato moderno. A far da tramite fra il periodo delle utopie classiche e il nostro è un evento fondamentale per la nascita dell’Europa moderna, la Guerra dei trent’anni (1618-1648), la prima grande mattanza a livello continentale, officiata dai combattenti in nome dello stesso Dio, catastrofe epocale per le popolazioni civili, occasione di invenzione e sperimentazione di tecniche del massacro nuove ed efficienti, in cui forse il procedere del mutamento storico-sociale creava più paure che speranze. Un balzo, in avanti, comunque – come per tutte le guerre – per l’evoluzione di tecnologie che poi si sarebbero utilizzate anche in tempo di pace, e per la sperimentazione delle strategie di controllo delle popolazioni e dei territori. Più avanti, nel pieno dello sviluppo delle “biopolitiche” (Foucault 2005), nel 1791 il filosofo e giurista britannico Jeremy Bentham partorisce l’idea del *Panopticon*, piccola cittadella eterotopica, ideal-tipo dell’altrove, anche se in negativo. Dopo, a partire dai precursori della *science fiction*, sono solo distopie, potremmo dire: dall’*Utopia* di Thomas More all’*Equilibrium* di Kurt Wimmer – dalla fine del disordine sociale alla fine dei conflitti emotivi. Estremi approdi della razionalità – capitalistica e scientifica: governare il sociale (la sfera economica, quella politica, quella pubblica), dominare, soffocare gli affetti (l’interiorità, i sentimenti, gli stati d’animo). Ma le distopie non sono un “genere”, come – forse – le utopie, sono piuttosto il risultato di una “infezione”: usando una metafora informatica, dell’inserimento all’interno di una narrazione – in genere ambientata in un futuro più o meno contiguo al nostro tempo – di un *virus* che trasferisce il racconto in una dimensione di collasso generalizzato o di rigidità feroce della società che viene descritta, cui si aggiunge la deriva interiore o il controllo coatto dei membri di questa (o una mescolanza di questi elementi). L’opposto dell’utopia sembrerebbe, nel caso del collasso e del disordine sociale e individuale, la sua estremizzazione nel secondo caso. Perché nel primo caso, se prescindiamo dal percorso della storia – se non facciamo caso alla dimensione diacronica del succedersi delle varie forme della narrazione – allora quelle che siamo abituati a considerare “utopie” sono altrettanto da incubo delle società immaginate come “distopie”: l’utopia implica la fine della Storia, della spinta al mutamento, perché una volta che si costruisce un sistema perfetto, il processo reale si fermerebbe.

Si obietterà che il discorso non vale per Thomas More come per Francis Bacon o Tommaso Campanella, vissuti in pieno sviluppo della Modernità, fra il XVI e il XVII secolo, quando la spinta del mutamento sociale innescato dalla modernizzazione era più forte, dentro l’onda lunga della modernizzazione, del tempo dell’affermazione dell’Umano, della consapevolezza del suo primato sulla natura e sul mondo, dell’epoca di Pico della Mirandola, «Possiamo diventare tutto ciò che vogliamo», e Leon Battista Alberti, «L’uomo può fare qualunque cosa, purché lo voglia» necessariamente, attraverso Machiavelli, che si trasmette ai monarchi

e agli stati moderni che cominciano a formarsi. Ma questo è anche il periodo in cui il dominio sulle popolazioni diventa piena responsabilità del sovrano, quindi produce la necessità di programmare razionalmente, di organizzare la gestione delle risorse naturali ed economiche e dell'ordine e della salute pubblica. Con il necessario costo in termini di sorveglianza, contenzione, costrizione. Fino al *Panopticon* di Bentham. Utopia estrema che si rovescia in distopia assoluta. Il controllo degli "affetti", delle emozioni. Il passo introduttivo alla nascita delle cliniche, per citare Michel Foucault (1998). In pratica, se accettiamo per convenzione che l'epoca che chiamiamo "Modernità" nasce nel XV secolo, a partire dall'invenzione della stampa a caratteri mobili (1455), e consideriamo l'Umanesimo come la prima espressione di una visione del mondo che pone l'Umano al centro di un "cosmo" che sta per trasformarsi in "universo" (Taylor 2009) e il periodo dell'avvio di quei processi che condurranno alla modernizzazione, che implica secolarizzazione della vita quotidiana e razionalizzazione economica, politica e scientifica, possiamo collocare in questa fase le radici di uno dei conflitti intrinseci a tutta la Modernità: quello fra spinta all'arbitrio individuale e necessità di ordine collettivo (il *Leviathan* di Thomas Hobbes è del 1651). Possiamo immaginare che questa frizione profonda, irrisolvibile, unita alle tensioni, alle paure, all'orrore scatenati da una guerra che rischia di diventare "eterna" (Altieri 2005, 2006, 2009), la Guerra dei trent'anni, spinge filosofi e moralisti a elaborare modelli di società artificiali che rappresentino la fine dei conflitti, la pace, il benessere. Società che una volta realizzate, insieme all'eliminazione delle tensioni, determinino la fine del mutamento, la stasi nel cambiamento. Un impossibile paradosso, se pensiamo che il capitalismo, il motore della modernizzazione, è mutamento.

III. Ponti temporali

Settecento e Ottocento sono poi secoli di consolidamento, di costruzione della società "pubblica" e poi di massa, e dello sviluppo di scienze e tecnologie che faranno da base per il contemporaneo. Però, se proprio vogliamo cercare un ponte, un sistema di giunti fra l'epoca delle utopie "classiche" e la nostra, direi che questo è la *guerra*, la negazione assoluta, totale, di qualsiasi idea utopica e di qualsivoglia speranza, quella che riconduce l'umano ad un perenne stato di pericolo, angoscia, terrore, lotta per la pura sopravvivenza. La guerra come *dispositivo totale*, che coinvolge la popolazione civile e tacita qualsiasi scrupolo, regola, valore, principio, così come si è configurato dal 1618 in poi, passando per alcuni picchi: la Guerra di secessione americana a metà del XIX secolo (Schivelbusch 2006), la Prima guerra mondiale ad aprire il XX (Fattori 2014), fino al Vietnam, alle varie guerre balcaniche, e a quelle guerre non dichiarate e non riconosciute che si svolgono periodicamente nelle metropoli dell'Occidente, quando lo stato delle cose esplode, i tumulti urbani, le rivolte delle periferie... Conflitti in cui anche il parente o il vicino di casa possono diventare prede o nemici mortali (Papa 2008), che ci conducono direttamente all'oggi, e alle narrazioni contemporanee del nostro futuro, che facilmente si può confondere col presente. Chi ha colto perfettamente questa continuità, scrivendo del passato e del futuro prossimo, è lo scrittore italiano Alan D. Altieri, pseudonimo di Sergio Altieri. Nella "Pentalogia di Los Angeles" 2 Altieri descrive una metropoli ben oltre il degrado, sospesa fra quella dei fatti di Watts del 1962, la rivolta del 1992 – che evoca il racconto che ne fa Mike

2 In realtà una "tetralogia": manca il terzo "episodio", che Altieri non è mai riuscito a scrivere, a cui però bisogna aggiungere le sue raccolte di racconti, e una trilogia non completata, quella di *Terminal*

Davis (1998, 1999) ³ – e lo scenario “normalizzato” al ribasso del 2019 nel *Blade Runner* (1982) di Ridley Scott, tenendo presente anche, sullo sfondo, almeno *Distretto 13 – Le brigate della morte* (Assault on Precinct 13, 1976) di John Carpenter e molta della filmografia e della narrativa sulla “città degli angeli caduti”. Insomma, la sua Los Angeles – e le articolazioni che avranno le vicende raccontate nei due ultimi romanzi della tetralogia – è un luogo ridiventato barbarico e pericoloso, degradato e semidistrutto, dove non c’è giustizia, non c’è pietà, non c’è pace, e in cui si combattono bande di criminali, soldati, agenti di polizia in una guerra senza scampo, né tregua, né fine, mentre le multinazionali – ormai integrate in un megalopolio al di sopra degli stati e della legge – governano di fatto sia le istituzioni che la guerra stessa, per il controllo dell’energia, da qualsiasi fonte provenga. Gli unici a salvarsi dal degrado delle anime e dell’etica sono pochissimi combattenti, guerrieri ormai temprati oltre i limiti, dall’etica inossidabile, spietati con i malvagi e sempre a difesa dei deboli: cavalieri di cause perse in partenza, eredi postmoderni (*postumani?*) degli eroi del Romanticismo e della narrativa di massa del Novecento.

Una distopia estrema, quella disegnata da Altieri, che ha infettato l’intero pianeta. Luogo dell’inquinamento dell’ambiente, delle anime, delle relazioni, in cui nulla sopravvive alla barbarie e alla sofferenza, dove non c’è un singolo luogo dove sentirsi al sicuro. Niente utopia, niente spazi eterotopici dove rifugiarsi... Un “gotico tecnologico” dove qualsiasi speranza è morta fra i crateri delle bombe e i miasmi dell’inquinamento chimico e della putrefazione dei cadaveri. Una distopia, ma di tipo diverso da quelle tradizionali: se queste descrivono mondi fermi, immobilizzati da qualche dittatura totale, quella di Altieri descrive un mondo che muta, ma verso l’estinzione della vita – e dell’umanità come condizione, come l’abbiamo conosciuta per secoli. Umanità che però era già stata messa in discussione, fra il 1618 e il 1648 dalle prime prove di guerra “totale”, la Guerra dei trent’anni, che ebbe uno dei suoi picchi nell’assedio della città di Magdeburgo, che fu sottoposta a saccheggio, rasa al suolo, e che vide il massacro di decine di migliaia dei suoi abitanti, cui Altieri dedica la Trilogia di Magdeburg. Non certo una distopia, visto che è *Storia*, ma che nel racconto dello scrittore milanese si rivela per essere stato un periodo in cui qualsiasi principio morale è abolito, in cui immoralità, arbitrio, violenza, tradimento sono la regola e dettano l’andamento dei rapporti fra gli uomini. Gli eserciti in lotta sono descritti come bande di delinquenti, scarti di galera, sordida feccia che si combatte con tutti i mezzi e si disputa territori e popolazione civile che subisce, inerme, le peggiori vessazioni e violenze. Anche allora, come nell’oggi immaginato da Altieri, sono solo pochi eroi a impersonare un’idea di umanità che resiste al macello generale. E che ha, in disparte, un rifugio dove, forse, sparire al mondo: un convento, proprio uno dei luoghi eterotopici cui pensa Michel Foucault (2016). Fuori dello spazio e del tempo, protetto da mura di pietra e dallo scudo della fede, impersonato dalla Madre superiora che ne è a capo, è forse l’unico baluardo contro il Male. Ma non il Male soprannaturale che le due religioni parenti – che peraltro si combattono senza pietà – si attribuiscono l’una con l’altra, il Male vero, reale, quello

War. Non voglio comunque appesantire il testo con la lista di tutto ciò che Altieri è stato come autore, sceneggiatore, direttore di collane. Credo però che i suoi meriti siano ancora piuttosto misconosciuti.

³ «“Forse... Dio ce l’ha con noi *per colpa di tutti quei film pieni di porcherie*”. Rabbia divina o meno, è ampiamente condivisa una certa inquietudine riguardo al fatto che l’exTerra del sole si starebbe “riciclando” [...] in un parco a tema incentrato sul Libro dell’Apocalisse. Prima le sommosse degli indigeni, quindi la natura. In meno di tre anni la megalopoli s’è dovuta sobbarcare tre dei dieci disastri nazionali più costosi dai tempi della Guerra di secessione» (Davis 1999, 16). Il primo corsivo è mio; la frase che Davis cita è tratta da un editoriale del *Los Angeles Times*.

degli umani scatenati nel dispensare dolore e sofferenza senza più nessun limite. Convento dove, dopo una vita di battaglie, si rifugerà l'eroe della trilogia, in un finale "classico" che – pur essendo, col senno di poi, prevedibile – riunirà la suora e il guerriero.

IV. Barbarie prossima ventura

Negli stessi anni di Altieri, un altro grande visionario della seconda metà del XX secolo mappava, quadrante per quadrante, la topografia delle catastrofi (apocalissi?) contemporanee, James Graham Ballard, torcendo il calco della fantascienza per porlo al servizio della distopia. Siamo sempre nella sfera della costruzione di situazioni immaginarie – anche se molto vicine al presente effettivo, per molti versi – ma lo scrittore inglese riesce, lungo tutta la sua opera, lento ma inesorabile, a spostare l'attenzione dai *luoghi* del mutamento distopico ai *soggetti* che li popolano, alle trasformazioni che costoro subiscono portati dagli eventi. Erede della tradizione anglosassone delle utopie, se le lascia alle spalle senza scrupoli, quasi fossero il modello in negativo del lavoro di disvelamento (perciò "apocalissisti") che orchestra su quella che ritiene la natura profonda delle società moderne e dell'umano stesso. Ballard ribadisce come non possano esserci *topie* senza indagare coloro che le abitano: questo, il grande errore delle utopie, nate fra l'altro in corrispondenza dell'emergere dei primi passi dell'individualizzazione. E costruisce quelle che – indifferentemente – potrebbero essere prese per *distopie* o per *eterotopie*, ma che finiscono per fondersi in un unico fenomeno, in cui è difficile distinguere fra le due alternative, se non si guarda a coloro che le abitano e le nutrono, ai loro comportamenti, alle loro azioni. Ballard dichiara subito l'intenzione, fondando nel 1962 la rivista *New Worlds* insieme a Michael Moorcock, di far compiere alla *science fiction* una rivoluzione copernicana: spostare l'attenzione speculativa del genere dagli spazi "esterni" alla Terra agli *inner spaces*, gli spazi dell'interiorità. Fra il 1962 e il 1970 colloca in una immaginaria località di villeggiatura terminale, Vermilion Sands, in cui è ambientata l'omonima raccolta di racconti (*I segreti di Vermillion Sands*, 1971). Si tratta di storie ambientate in uno spazio/tempo indefinito, crepuscolare, una località di vacanze decaduta dove lo scorrere del tempo non ha senso, diventata rifugio per eccentrici, sbandati, disillusi, uniti da un profondo *spleen*: per lo scrittore un laboratorio dove sperimentare gli esiti delle manie e della depressione dei suoi personaggi, cui tornerà periodicamente e irregolarmente. Luogo eterotopico per eccellenza, un altrove defilato e discreto, Vermilion Sands dimostra però come sia impossibile trovare uno spazio-tempo dove davvero tensioni, conflitti, angosce e depressione siano banditi: gli ecosistemi umani messi in scena da Ballard finiscono sempre per precipitare in disastri esistenziali – a volte morbidi, a volte cruenti – a riprova dell'instabilità strutturale di queste ecologie artificiali, soggette nonostante tutto alle leggi di un'entropia antropica inesorabile. E, subito dopo, pubblica quella che potremmo considerare la sua eterotopia – seppur dissonante, eccentrica, paradossale – *L'isola di cemento* (*Concrete Island*, 1974): percorrendo in auto uno dei raccordi autostradali che circondano Londra per tornare a casa in auto, Maitland, il protagonista, una persona come tante, distratto dai suoi pensieri ha un incidente d'auto e finisce fuori strada, perdendo i sensi. Ripresosi, si ritrova in un non-luogo che gli sembra alieno: una delle grandi isole spartitraffico realizzate fra un raccordo e l'altro. Uno spazio residuale, funzionale solo in negativo, abbandonato a se stesso, che inizialmente gli sembra deserto, ma che poi scopre ospitare

una vita – anch’essa residuale – più o meno associata. Un luogo di *dropouts*, più o meno volontari, che hanno finito per diventarne gli abitanti. Preso inizialmente dal desiderio di tornare alla vita “normale”, Maitland finirà per rimanere lì, organizzarsi una vita, entrare a far parte della piccola colonia umana che abita la piattaforma di cemento, scegliendo – gli sembra – una vita ben più concreta di quella legata alla routine borghese in cui aveva nidificato (il titolo originale del romanzo è *The Concrete Island*, e in inglese “concrete” significa sia “concreto” che “calcestruzzo”). Isolato dal mondo, seppur al suo centro, Maitland realizza la sua eterotopia: fuori dalle seccature e dai conflitti del quotidiano, può trovare l’abbandono, la pacificazione del Sé, dell’identità. James Ballard rilegge il *Robinson Crusoe* (1719) di Daniel Defoe – quasi a metà strada fra More e Bentham – ma lo rilegge con la sensibilità dell’umano della tarda modernità: laddove l’intero mondo è stato esplorato, colonizzato e normato, l’isola deserta e sconosciuta dove nascondersi e sparire può solo essere al centro del tutto, in un non-luogo, anonimo, anodino, di scarto. E, a differenza di Crusoe, Maitland scopre che, in effetti, non ha nessuna voglia di tornare alla “civiltà”. Questo Robinson postmoderno assomiglia molto al protagonista di una delle metafore più lucide della condizione umana prodotte dalla letteratura del Novecento, *La tana* (Der Bau, 1923) di Franz Kafka. Il sociologo Gianfranco Pecchinenda (2018) mostra come il racconto dello scrittore praghese fornisca una perfetta descrizione delle strategie messe in campo dagli umani per costruirsi quel “sistema mimetico” (Pecchinenda 2016) che ci permette di affrontare l’assurdo della vita:

questa pur essendo considerato il lavoro che più si avvicina, in Kafka, a uno scritto testamentario, questo racconto, scritto nel suo ultimo inverno (1923-24), narra non tanto una storia, quanto una descrizione della nostra esistenza, dei nostri sforzi per costruire un mondo razionale e ordinato che ci consenta di proteggerci dall’inquietante irrazionalità di cui sono portatori gli altri esseri o la natura stessa. Tali sforzi, però – ed è questa una delle grandi lezioni kafkiane – piuttosto che donarci la libertà sperata, finiscono inesorabilmente per costringerci ancora di più in una gabbia (in questo caso *la Tana*, appunto) che noi stessi ci costruiamo con immensa fatica (Pecchinenda 2018, 320).

Il protagonista del racconto – un animale indeterminato – passa la vita a costruirsi una tana che organizza come una vera roccaforte autonoma dal mondo esterno, con dispense, tunnel, ingresso e uscite mimetizzate e blindate, per concludere che «il benessere descritto in questo brano [...] (tende) in realtà [...] a dissimulare l’angoscia di fondo alla quale cerchiamo di sfuggire [...] In realtà – se prendiamo la lezione kafkiana alla lettera – non facciamo altro se non costruire la nostra tana, senza riconoscerlo» (Pecchinenda 2018, 323). Cosa che succede ai colonizzatori dell’isola di cemento di Ballard, che può essere considerata la soluzione postmoderna ai conflitti dell’umano della modernità (quelli descritti da Kafka in *La tana*): Maitland è pacificato, sicuro che nessuno lo cercherà e lo minaccerà, nella sua “Tana” a cielo aperto, sotto gli occhi di tutti. In questo la piattaforma spartitraffico assomiglia anche al convento di Altieri, baluardo protetto dal sacro, in piena vista, laddove, invece, nel nostro presente, le correnti del “turismo intelligente” – e di lusso – hanno inglobato conventi, castelli, abbazie nei circuiti del *loisir*, riproducendo solo una parvenza di “atmosfera”, di “spiritualità” e quant’altro l’industria del riposo d’élite occhieggiando alle ciarlatanate “New Age” e ecologiste è riuscita ad imbastire. 4

E lo scrittore inglese, da eccentrico e spietato erede del moralismo

puritano, nel 1994 pubblica *Il paradiso del diavolo* (Rushing to Paradise, 1994), fondendo il romanzo di Defoe con *Il signore delle mosche* (Lord of the Flies, 1954) di William Golding, in una parabola nera la cui protagonista, la dottoressa Lafferty, vecchia militante ecologista seguita da un manipolo di spostati decide di trasformare Saint-Esprit, un atollo del Pacifico minacciato dal rischio di essere distrutto dai test nucleari francesi, in un'oasi per gli albatros, uccelli a rischio di estinzione. Ma questo progetto – a cavallo fra utopia, distopia ed eterotopia – finirà in un bagno di sangue.

Non è possibile costruire luoghi dove trionfi la naturalità del pianeta, se ci sono anche gli uomini: in effetti, la Natura non esiste (Pecchinenda 2015, Camorrino 2015), è una costruzione culturale – e comunque, semmai, ha smesso di esistere nel momento in cui è comparso l'umano con la sua attitudine a costruire un mondo “a misura d'uomo”. Lo scrittore inglese tornerà poi nel mondo “civile” (dove aveva messo in scena il collasso di una vita associata regolata artificialmente con *Il condominio* [Condominium, 1975]) per cartografare i possibili luoghi liminali della tarda modernità – tasselli di una possibile dimensione eterotopica connessa ai non-luoghi della vita quotidiana tardomoderna: centri commerciali, quartieri esclusivi, villaggi vacanze terminali – e scandagliare le derive della *ruling class* britannica per dimostrare come spinta all'individualizzazione e insofferenza per la vita sociale facciano da innesco per le esplosioni delle pulsioni più violente, in una teoria di romanzi che non lasciano spazio a nessuna speranza (*Cocaine Nights*, 1996, *Super-Cannes*, 2000, *Millennium People*, 2003, *Kingdom Come*, Regno a venire, 2006). L'idea del Leviatano di Hobbes è ormai sbriciolata, polverizzata, viviamo in una distopia latente, pervasiva, in cui la vita associata si regge su un equilibrio sempre più sottile. Insomma, sembra quasi che la dimensione eterotopica possa essere trovata solo nella solitudine, come nel convento di Altieri o nell'isola spartitraffico di Ballard: un corollario dei processi di individualizzazione? Che permettono la fine dei conflitti solo nella solitudine? Nel rifiuto della vita sociale? Fra Kafka e il duo Altieri-Ballard non passa neanche un secolo, ma in mezzo scorrono la Seconda guerra mondiale, la nascita del “villaggio globale”, l'esplosione del digitale: al mondo globalizzato l'umano risponde con la solitudine. Che la condizione postumana sia questa?

V. Estasi del digitale e sirene del perturbante

D'altra parte, i quattro decenni di attività di James Ballard coincidono con l'avvento e l'esplosione del digitale e della sua logica – e delle mutazioni avvenute nella struttura del mondo sociale e dell'identità individuale. E forse non è un caso che uno dei primi studiosi ad avvertire l'impatto che la digitalizzazione avrebbe avuto sulla condizione umana, Jean Baudrillard, fosse un grande estimatore di Ballard – e di Philip K. Dick, che peraltro aveva “profetizzato”, per così

4 Per converso, lo stesso Ballard, in una nota a piè di pagina della riedizione del 1990 del capolavoro *La mostra delle atrocità* (The Atrocity Exhibition, 1970), riferendosi ai flussi del turismo di massa in Europa, scriveva: «La curiosa atmosfera delle località balneari del Mediterraneo non ha trovato ancora i suoi cantori. Le potremmo considerare come un'unica città lineare, lunga circa 5.000 chilometri da Gibilterra alla spiaggia di Glyfada a nord di Atene e larga poco più di 300 metri. Nei tre mesi estivi è la città più grande del mondo, abitata da almeno cinquanta milioni di persone, o addirittura il doppio. Le normali gerarchie e le abituali convenzioni sono sospese [...] Questa lunga striscia di sabbia è la Florida dell'Europa, un'interminabile sfilata di alberghi, passeggiate a mare e appartamenti, infestati da criminali che fanno la spola con l'Africa carichi di hashish, rubano antichità o cercano di sfuggire a Scotland Yard» (Ballard 2014, 132). Un paradiso piccolo borghese, insomma, un'eterotopia (o forse un'eterocronia? D'altra parte è delle eterotopie sospendere anche il flusso moderno del tempo...) stagionale che rapidamente rivela i suoi tratti profondamente distopici: traffico, insetti, chiasso, folla...

dire, immaginando come interfaccia fra il reale e il virtuale una droga, la Chew-Z, la comparsa dei giochi online con il racconto *I giorni di Perky Pat* (The Days of Perky Pat, 1963) il fulcro su cui elaborò il romanzo *Le tre stimmate di Palmer Eldritch* (The Three Stigmata of Palmer Eldritch, 1965, su cui cfr. De Feo 2001). E come spesso succede quando il mutamento sociale nel suo scorrere induce nuovi modi di interpretare il reale (Kern 1998), la pervasività del digitale ci permette di osservare che, anche prima delle realtà aumentate, virtuali, immersive, come Second Life (Caldieri 2011, De Feo 2013), i mondi dell'immaginario ospitati e proposti dai media – dalla stampa all'audiovisivo – sono mondi in cui ci si immergeva catturati dal flusso narrativo, fino a rendere letterale la metafora. Così non solo è possibile concepire e realizzare pratiche ludiche come il cosplay – peraltro anticipate dai club di appassionati di Star Trek o di Sherlock Holmes – o come le Escape Room, o giochi come Pokemon GO, che creano “porte” fra “Realtà 1” e “Realtà 2”, realizzando eterotopie “part-time”, per così dire, fino a riarticolare l'immaginario fantascientifico immaginando non-luoghi dove sia possibile prendersi una vacanza e vivere avventure para-reali in immensi parchi giochi, popolati da “residenti”, androidi perfetti che seguono ferree sceneggiature per il diletto degli “ospiti” umani come nella serie tv *Westworld*. Eterotopie, distopie? Nel caso dei giochi online, l'uno e l'altro, piuttosto che l'uno o l'altro. Nel caso di mondi narrativi come *Westworld* il discorso si fa più complesso. Per gli “ospiti”, un luogo di vacanze eterotopico dove dimenticare il mondo reale e sfogare le proprie pulsioni anche più violente, per i “residenti”, nel momento in cui i programmi che li animano si guastano rendendoli consapevoli di sé, un inferno distopico, fino alla ribellione e al bagno di sangue. *Westworld*, sontuoso prodotto neo-seriale, una di quelle che, produzioni che Lotz (2017, 102-163) definisce come caratterizzati da “contenuti di pregio”, per l'ammontare delle energie economiche e creative investite e per la sua natura di esempio della riarticolazione complessiva dei rapporti fra produzione e distribuzione, miniera di sollecitazioni per la ricerca, come tutti gli oggetti che navigano nell'immaginario dialoga con noi riflettendo le nostre istanze e pulsioni, e, in tempi di dibattito su temi come l'intelligenza artificiale, la ricerca su immortalità e “neuroni specchio” (Pecchinenda 2018, Gallese & Guerra 2015) pone in termini nuovi, facendoci specchiare nei suoi “residenti”, una delle domande cruciali del nostro tempo: “Cos'è che ci rende umani?”, la domanda posta, sotto traccia, da Philip K. Dick. 5

Proprio Dick, in uno dei suoi più bei romanzi, *Time Out of Joint* (1959), 6 ci propone una possibile eterotopia: il protagonista, Ragle Gumm, si è fatto “sostituire” la memoria e costruire intorno a sé una cittadina americana “anni Cinquanta”, la “città nuova”, in cui vive una vita simulata, pacifica, serena, senza conflitti, senza mutamento, senza Storia, per poter svolgere la sua missione bellica, divenuta per lui intollerabile. Questo ci porta a riflettere sull'oggi, e sugli approdi della ricerca scientifica e della riflessione sociologica. A essere conseguenti, “l'unico posto in cui esiste casa è il (nostro) cervello”, come spiegano al protagonista di *Dark City* (1998) di Alex Proyas, film in cui un gruppo di alieni ha conquistato una città della Terra, si è impadronito delle menti dei suoi abitanti, e ogni notte mentre gli umani dormono

5 In realtà, man mano che la seconda stagione della serie procede, ci rendiamo conto che il progetto di Nolan e Joy è ancora più articolato: il parco giochi si rivela come il luogo dove condurre un prometeico esperimento sociologico (cfr. l'episodio *Les Écorchés*, Una chance per lottare, 2x07). Sotto osservazione in realtà sono gli “ospiti” umani: i loro comportamenti serviranno a “creare” “residenti” sempre più simili – e migliori – degli umani: una via creativa al postumanesimo, performato attraverso quei giochi di specchi identitari e spazio/temporali tipici della ricerca di Jonathan Nolan.

6 Il romanzo uscì in italiano una prima volta nel 1959 nella collana “I romanzi del Corriere” col titolo *Il tempo si è spezzato*, poi nel 1968 per “Urania” Mondadori col titolo

ne modifica le memorie, riarticolandone le vite – così che si sentano sempre “a casa propria”, nella propria vita. In queste due prove estreme di ricerca fenomenologica applicata al racconto, se quella messa in scena da Proyas è una distopia definitiva in cui gli umani sono privati di qualsiasi volontà, progetto, prospettiva – cosa che è anche delle utopie, peraltro – il romanzo di Dick presenta una possibile eterotopia, ma in ambedue i casi è in gioco la totale, incondizionata e inconsapevole azione della coscienza, che diventa totalmente autoreferenziale – fino all’inevitabile impatto con le forze che muovono la realtà esterna, che ristabiliscono la consueta interazione fra l’individuo e l’ambiente.

L'uomo dei giochi a premio, ancora nel 1999 per Sellerio come *Tempo fuori luogo*, infine per Fanucci nel 2003 come *Tempo fuor di sesto*.

Unica via per nutrire il disagio dell’uomo della tarda modernità? Può darsi, ma anche queste isole spazio/temporali sono instabili. Il collasso è sempre in agguato. Ancora Ballard ci mostra come, nel racconto *Un gioco da bambini* (Running Wild, 1988): Pangbourne è un lussuoso complesso residenziale fuori Londra, abitato soltanto da famiglie benestanti, blindato all’esterno, autonomo in tutto. La “tana” di Kafka in versione *high society*. Una mattina, arrivando, i primi dipendenti del turno di giorno fanno una scoperta agghiacciante: tutti gli adulti sono stati massacrati, e tutti i bambini sono spariti. La polizia indaga, stampa e opinionisti si scatenano. Le indagini non portano a nulla. Dopo qualche tempo, viene ritrovata viva solo una delle bambine. Non si farà mai vera luce sulla vicenda, almeno ufficialmente. Ma il lettore, grazie a Ballard, una sua ipotesi la fa: i ragazzini, stanchi di una vita dorata, ma priva di affetti e veri stimoli, si sono organizzati e hanno sterminato gli adulti. Ballard gioca ancora con la tradizione inglese, riportando i bambini del *Signore delle mosche* in patria, e scatenandone la furia, di fronte ad una perfetta eterotopia: un luogo sicuro, perfetto – un paese di cuccagna, dove però non c’è storia, non c’è vita.

Il vero esito delle *eterotopie*? Anche queste destinate a rivolgersi in *distopie*? Perché possiamo affannarci a costruire modelli di società – e di socializzazione – che sembrano perfetti, ma non possiamo progettarli senza tener conto del continuo scambio che avviene fra gli individui che la creano e la società che li produce: questo processo implica mutamento, e se blocchiamo il *mutamento* – questo sembra dirci James Ballard – il sistema individuo/società collassa, o esplode. Forse, l’eterotopia non è altro che la versione “post” delle utopie. E forse serve un altro approccio: un approccio patatopico, piegando la “scienza delle soluzioni immaginarie” inventata da Alfred Jarry, la “patafisica”, alle esigenze del postumano che avanza, come ci hanno fatto intravedere David Lynch e Mark Frost in *Twin Peaks 3* (2017).

Bibliografia

- Altieri, A.D. (1981). *Città oscura*. Milano: Tea.
- Altieri, A.D. (1989). *L'uomo esterno*. Milano: Tea.
- Altieri, A.D. (1990). *Città di ombre*. Milano: Tea.
- Altieri, A.D. (1995). *Ultima luce*. Milano: Tea.
- Altieri, A.D. (2005). *Magdeburg L'eretico*. Milano: Corbaccio.
- Altieri, A.D. (2006). *Magdeburg Il demone*. Milano: Corbaccio.
- Altieri, A.D. (2009). *Magdeburg La furia*. Milano: Corbaccio.
- Altieri, A.D., (2017). *Terminal War Juggernaut*. Milano: Tea.
- Altieri, A.D. (2017). *Terminal War Magellan*. Milano: Tea.
- Bacon, F. (2009). *Nuova Atlantide*. Milano: Rizzoli.
- Ballard, J.G. (1976). *I segreti di Vermilion Sands*. Roma: Fanucci.
- Ballard, J.G. (1992). *Un gioco da bambini*. Milano: Baldini & Castoldi.
- Ballard, J.G. (2000). *Super-Cannes*. Milano: Feltrinelli.
- Ballard, J.G. (2003). *Il condominio*. Milano: Feltrinelli.
- Ballard, J.G. (2004). *Millennium People*. Milano: Feltrinelli.
- Ballard, J.G. (2006). *Regno a venire*. Milano: Feltrinelli.
- Ballard, J.G. (2008). *Cocaine Nights*. Milano: Feltrinelli.
- Ballard, J.G. (2013). *L'isola di cemento*. Milano: Feltrinelli.
- Ballard, J.G. (2014). *La mostra delle atrocità*. Milano: Feltrinelli.
- Bentham, J. (1997). *Panopticon*. Padova: Marsilio.
- Burroughs, W.S. (1994). *È arrivato Ah Pook*. Milano: Sugar.
- Caldieri, S. (2011). *Spazi sintetici*. Napoli: Liguori.
- Camorrino, A. (2015). *La natura è inattuale*. Santa Maria Capua Vetere: Ipermedium.
- Campanella, T. (2014). *La città del sole*. Milano: Feltrinelli.
- Caronia, A. (1996). *Il corpo virtuale*. Padova: Muzzio.
- Carroll, J. (2009). *Il crollo della cultura occidentale*. Roma: Fazi.
- Davis, M. (2008). *Città di quarzo*. Roma: Manifestolibri.
- Davis, M. (2009). *Geografie della paura*. Milano: Feltrinelli.
- De Feo, L. (2001). *Philip K. Dick. Dal corpo al cosmo*. Napoli: Cronopio.
- De Feo, L. (2013). *Per un'ermeneutica del cyberspace*. Pollena Trocchia: ad est dell'equatore.
- Defoe, D. (2013). *Robinson Crusoe*. Milano: Feltrinelli.
- De Lillo, D., (2016). *Zero K*. Torino: Einaudi.
- Dick, P.K. (1996). *I giorni di Perky Pat*. In P.K. Dick, *Le presenze invisibili. Vol. III*. Milano: Mondadori.
- Dick, P.K. (2003). *Tempo fuor di sesto*. Roma: Fanucci.
- Dick P.K. (2017). *Le tre stimmate di Palmer Eldritch*. Roma: Fanucci.
- Eggers, D. (2014). *Il cerchio*. Milano: Mondadori.
- Fattori, A. (2014). La grande disillusione. *Quaderni d'Altri Tempi*, 49, http://www.quadernidaltritempi.eu/rivista/numero49/q49_sommario.html#somo1.
- Foucault, M. (1998). *Nascita della clinica*. Torino: Einaudi.
- Foucault, M. (2005). *Sicurezza, territorio, popolazione*. Milano: Feltrinelli.
- Foucault, M. (2016). *Utopie Eterotopie*. Napoli: Cronopio.
- Gallese, V. & Guerra M. (2015). *Lo schermo empatico*. Milano: Raffaello Cortina.
- Golding, W. (2016). *Il signore delle mosche*. Milano: Mondadori.
- Heller, Á. (1980). *La teoria dei bisogni in Marx*. Milano: Feltrinelli.
- Heller, A. & Mazzeo R. (2016). *Il vento e il vortice*. Trento: Erickson.
- High, P.E. (1979). *Fuga nei mondi accanto*. Milano: Mondadori.

- Hobbes, T. (2008). *Leviatano*. Bari-Roma: Laterza.
- Houellebecq, M. (2005). *La possibilità di un'isola*. Milano: Bompiani.
- Howard, R.E. (2016). *Conan il barbaro*. Milano: Mondadori.
- Kafka, F. (2017). *La tana*. In F. Kafka, *Tutti i racconti*. Milano: Mondadori.
- Kern, S. (1998). *Il tempo e lo spazio*. Bologna: Il Mulino.
- Lotz, A.D. (2017). *Post Network. La rivoluzione della tv*. Roma: Minimum Fax.
- Machiavelli, N. (2008). *Il principe*. Einaudi: Torino.
- More, T. (2007). *Utopia*. Bari-Roma: Laterza.
- Papa, G. (2008). Svetlana Broz: storie di ordinaria follia genocida. *Quaderni d'Altri Tempi*, 17, http://www.quadernidaltritempi.eu/rivista/numero17/04letture/q17_convlettoreo1_ita.htm.
- Pecchinenda, G. (2015). *Brevi esercizi di sociologia della conoscenza: la costruzione sociale della Natura e dell'Animale*. In A. Camorrino, *La natura è inattuale*. Santa Maria Capua Vetere: Ipermedium.
- Pecchinenda, G. (2016). *Il sistema mimetico*. Santa Maria Capua Vetere: Ipermedium.
- Pecchinenda, G. (2018). *L'Essere e l'Io*. Milano: Meltemi.
- Platone (2007). *Repubblica*. Bari-Roma: Laterza.
- Sansal, B. (2016). *2084*. Vicenza: Neri Pozza.
- Schivelbusch, W. (2006). *La cultura dei vinti*. Bologna: Il Mulino.
- Taylor, C. (2009). *L'età secolare*. Milano: Feltrinelli.
- Wylie, P.G. & Balmer, E. (2011). *Quando i mondi si scontrano*. Roma: Pleiadi.

II. UTOPIE, DISTOPIE, ETEROTOPIE: PENSARE SPAZI E TEMPI ALTRI

II. UTOPIE, DISTOPIE, ETEROTOPIE: PENSARE SPAZI E TEMPI ALTRI

69

**Mondi dentro mondi.
Eterotopie e iperoggetti
nella narrativa
di Kim Stanley**

Robinson

Gianluca Didino

82

**Note per un'eterotopologia
del punk
cibernetico**

Lorenzo Palombini

99

**Dopo l'utopia.
Ipotesi sul cyborg
neoliberista a partire
dalla serie tv Black
Mirror**

Matteo Bergamaschi

107

**Il fascino indiscreto
del potere. Mondi
regressivi e sopravvivenze
utopiche**

Marina Maestrutti,

Claudio Tondo

**Mondi dentro mondi.
Eterotopie e iperoggetti nella narrativa
di Kim Stanley Robinson
Gianluca Didino**

This paper intends to position the work of Kim Stanley Robinson in a philosophical tradition that combines ecologism and science fiction, specifically in relation to the concepts of “heterotopia” and “hyperobjects”. The first half of this essay retraces the history of this tradition, moving from Foucault and back to the 19th century sources of the concept of heterotopia/heterotopy, through the utopian ecologism of the 1960s and up to the rediscover of the idea of future among the accelerationist and Speculative Realist movements. It also introduces the idea of hyperobject as formulated by Timothy Morton. The second part of the essay focuses on the literary figure of Kim Stanley Robinson, placing his work in the context of the postmodern novel and the contemporary science fiction landscape, outlining the connections between his work and the work of other ecologically engaged authors and its importance in an age of global warming. Finally, it discusses the presence of both heterotopias and hyperobjects in three of Robinson’s major works, the *Mars Trilogy*, *Aurora* and *New York 2140*.

Il concetto di eterotopia in Foucault

Michel Foucault parla per la prima volta di eterotopie in una trasmissione radiofonica tenuta su France Culture il 7 dicembre del 1966. Pochi mesi più tardi, il 14 marzo del 1967, tiene al Centre d'études architecturales di Bruxelles una versione ampliata della conferenza, intitolandola *Des espaces autres*. Dovranno passare molti anni prima che il pensiero foucaultiano sulle eterotopie trovi forma scritta, con la pubblicazione nel 1984 della conferenza di Bruxelles nella rivista *Architecture, Mouvement, Continuité*. La versione originale della trasmissione di France Culture è stata pubblicata in francese nel 2004 e tradotta in italiano nel 2006 da Edizioni Cronopio (Foucault 2006). La conferenza di Bruxelles, invece, appare in *Spazi altri. I luoghi delle eterotopie*, pubblicato da Mimesis nel 2002 (Foucault 2002).

Sebbene le due conferenze presentino lievi differenze, i punti salienti sono i medesimi. Il primo di essi è la distinzione tra utopie ed eterotopie. Queste due forme di luogo, dice Foucault, sono accomunate dalla caratteristica di «essere in relazione con tutti gli altri luoghi, ma con una modalità che consente loro di sospendere, neutralizzare e invertire l'insieme dei rapporti che sono da essi delineati, riflessi e rispecchiati»: si tratta dunque di luoghi «legati a tutti gli altri» e che «contraddicono tutti gli altri luoghi» (Foucault 2002). Le utopie (dal greco οὐτοπία, “non-luogo”) sono «spazi privi di un luogo reale», che «intrattengono con lo spazio reale della società un rapporto d'analogia diretta o rovesciata». Al contrario, le eterotopie (dal greco ἑτεροτοπία, “luogo diverso” o nella formulazione di Foucault “luogo altro”) sono «luoghi reali», che

appaiono delineati nell'istituzione stessa della società e che costituiscono una sorta di contro-luoghi, specie di utopie effettivamente realizzate nelle quali i luoghi reali [...] vengono al contempo rappresentati, contestati e sovvertiti (Foucault 2002)

Le eterotopie sono dunque «spazi assolutamente altri», e la «scienza» che se ne occupa può per Foucault identificare un numero di leggi che le regolano. La prima è che le eterotopie giustappungono «in un luogo reale più spazi che normalmente [...] dovrebbero essere incompatibili» (Foucault 2006). In questo senso sono eterotopie il teatro (nel quale «si susseguono sul rettangolo della scena tutta una serie di luoghi estranei»), il cinema («una sala rettangolare, in fondo alla quale, su uno schermo che è uno spazio a due dimensioni, viene proiettato uno spazio che è nuovamente a tre dimensioni») e il giardino («spazio sacro» al cui interno vengono rappresentate «le quattro parti del mondo», e che dunque rappresenta a sua volta «la più piccola particella del mondo e anche la totalità del mondo»). In secondo luogo le eterotopie sono «connesse a delle strane divisioni del tempo», e dunque sono affini alle eterocronie (Foucault 2006). In questo senso sono eterotopie il cimitero («il luogo di un tempo che non scorre più») e i musei e le biblioteche (i luoghi «del tempo che si accumula all'infinito»).

Inoltre, continua Foucault, «le eterotopie presuppongono sempre un sistema di apertura e di chiusura che, al contempo, le isola e le rende penetrabili» (Foucault 2002). Per accedere a un'eterotopia sono generalmente necessari riti di passaggio: eterotopie moderne come la caserma o la prigione, ad esempio, sono luoghi a cui si accede solo se costretti. Le eterotopie, dunque (quarta legge), «sviluppano con lo spazio restante una funzione» che «si dispiega tra due poli estremi»: esse «hanno il compito di creare uno spazio illusorio che indica come

ancora più illusorio ogni spazio reale» oppure «creano un altro spazio, uno spazio reale, così perfetto, così meticoloso [...] da far apparire il nostro come disordinato, maldisposto e caotico» (Foucault 2002). Un esempio del primo caso sono le case chiuse, un esempio del secondo sono le colonie. A connettere questi due «poli estremi» è il luogo eterotopico per eccellenza, la nave:

case chiuse e colonie sono due tipi estremi di eterotopia e se si pensa, dopotutto, che la nave è un frammento galleggiante di spazio, un luogo senza luogo, che vive per sé stesso, che si autodelinea e che è abbandonato, nello stesso tempo, all'infinito del mare [...] comprenderete il motivo per cui la nave è stata per la nostra civiltà, dal XVI secolo fino ai giorni nostri, non solo il più grande strumento di sviluppo economico [...] ma anche il più grande serbatoio di immaginazione. La nave è l'eterotopia per eccellenza. Nelle civiltà senza navi, i sogni si inaridiscono, lo spionaggio sostituisce l'avventura e la polizia i corsari (Foucault 2002).

La natura come luogo altro

Foucault non ha coniato il termine “eterotopia” (inglese *heterotopia*, francese *hétérotopie*). Esattamente un secolo prima del discorso di France Culture, nel 1866, il naturalista tedesco Ernst Haeckel aveva parlato di “eterotopia” (inglese *heterotopy*, francese *hétérotopie*) per indicare un «cambiamento evolutivistico nello sviluppo spaziale» dell'embrione, opponendola – proprio come il filosofo francese un secolo più tardi – alla “eterocronia” o «cambiamento nella velocità e nel tempo dello sviluppo» dell'embrione stesso (Zelditch, Fink 1996). Possiamo supporre che Foucault fosse stato influenzato da Haeckel?

Nella sua biografia di Alexander von Humboldt, *L'invenzione della natura*, Andrea Wolf ricorda come Ernest Haeckel abbia giocato un ruolo di fondamentale importanza nella formazione del pensiero ecologista nel corso del XIX secolo (Wolf 2015). L'influenza è innanzitutto terminologica, visto che Haeckel è l'inventore del termine stesso “ecologia”. Anche “ecologia”, come le eterotopie foucaultiane, è un termine che ha a che vedere con il senso del luogo. Esso è infatti derivato dai termini greci οἶκος, “casa”, e λόγος, “discorso”: per Haeckel l'ecologia è il “discorso sulla casa” dell'uomo, e dunque sull'ambiente che all'uomo è dato di vivere. Haeckel era stato inoltre uno dei primi divulgatori della teoria evolutivistica di Darwin, soprattutto attraverso la sua opera di illustratore delle forme naturali e della loro evoluzione, soprattutto con il suo *Kunstformen der Natur*, letteralmente “Le forme d'arte della Natura”, pubblicato in serie tra il 1899 e il 1901. In terzo luogo Haeckel aveva formulato la famosa “teoria della ricapitolazione” secondo la quale “l'ontogenesi ricapitola la filogenesi”, concetto che ha strettamente a che vedere con la teoria delle eterotopie e delle eterocronie, la cui validità (oggi ampiamente accettata) era molto dibattuta ai tempi di Foucault (McNamara 2002). Non è forse un caso che il termine “eterotopia” sia nato proprio in questo contesto: eterotopia ed ecologia sono sempre andate di pari passo.

Foucault conosceva il lavoro di Haeckel? Non ci sono modi di dimostrarlo, e il filosofo francese non fa menzione del precedente uso del termine “eterotopia” nei suoi scritti. Tuttavia è stato sostenuto che Foucault «era forse più influenzato dalla storia della scienza che dalla storia della filosofia», che «la sua immersione nella storia della biologia è nota» e che era stata particolarmente intensa durante la scrittura de *Le parole e le cose*, pubblicato nello stesso anno

del discorso a France Culture, il 1966 (Beckett 2016). Ipotizzare quindi un'influenza, conscia o inconscia, di Haeckel nel pensiero di Foucault è tutt'altro che avventato. Come non è avventato pensare che Foucault fosse influenzato dalla diffusa sensibilità ecologista di un luogo che negli anni Sessanta aveva frequentato spesso in veste di *visiting professor*, il campus della University of Berkeley in California.

Fantascienza, ecologismo ed eterotopie

Alla fine del 1967, Stewart Brand (attivista sociale, ingegnere, membro del collettivo Merry Prankster e futuro fondatore della rivista *Wired* e della Long Time Foundation) distribuiva per il campus di Berkeley spille con impressa la scritta «Perché non abbiamo ancora visto una foto della Terra intera dallo spazio?» La sua polemica era contro la NASA, che da qualche anno aveva cominciato a mandare satelliti in orbita intorno alla Terra come preambolo all'allunaggio di due anni più tardi e che tuttavia non aveva ancora adempiuto al suo obbligo statutario di distribuire al pubblico i risultati delle proprie esplorazioni. Secondo Brand, la fotografia della Terra vista dall'alto nella sua interezza, che galleggiava nel nero cosmico dello spazio, avrebbe rafforzato il senso di fratellanza tra gli esseri umani e posto fine a ogni guerra (tra cui, naturalmente, anche quella del Vietnam). Quando agli inizi del 1968 la NASA aveva rilasciato la prima fotografia della Terra vista dallo spazio, Brand l'aveva utilizzata come copertina della sua nuova pubblicazione, il *Whole Earth Catalog*, un manuale di vendita per corrispondenza di materiale per hippy che molti anni dopo, nel suo famoso discorso ai laureati di Stanford del 2005, Steve Jobs avrebbe definito «l'antenato di Google» (Jobs 2005).

Il *Whole Earth Catalog* si era diffuso tra le comunità che nella California degli anni Sessanta coprendevano hippies, pionieri della nascente informatica, ecologisti, seguaci di Marshall McLuhan e architetti visionari (Turner 2006). Tra questi ultimi la figura di maggiore spicco era Richard Buckminster Fuller, celebre per aver progettato il modello della cupola geodetica, un'abitazione ecosostenibile e assemblabile con semplici metodi fai-da-te che aveva ispirato comuni di artisti come quella di Drop City, in Colorado, e fantasie di colonizzazione di pianeti alieni in sintonia con l'avvento della "era spaziale". Nello stesso 1968, Buckminster Fuller aveva pubblicato un libriccino diventato rapidamente celebre, *Manuale operativo per l'Astronave Terra*, che si collocava a metà strada tra un manuale di istruzioni per la costruzione di dimore ecosostenibili e un testo teorico sull'architettura e la politica ecologista nell'epoca dell'esplorazione spaziale (Buckminster Fuller 2008/1968).

Come le eterotopie foucaultiane, il concetto di "Astronave Terra" affondava le proprie radici nel cuore del XIX secolo e più precisamente nel – all'epoca della sua pubblicazione, il 1879, celeberrimo – trattato di teoria sociale *Progresso e povertà* dell'economista Henry George. George aveva paragonato la Terra a una «nave ben equipaggiata» con la quale «viaggiamo nello spazio». Se «pane e manzo sul ponte sembrano scarseggiare», tutto ciò che dobbiamo fare è scendere sottocoperta per trovare «una nuova provvista, della quale non sapevamo nemmeno l'esistenza» (George 2006/1879).

Più di un secolo dopo, in un'epoca in cui la limitatezza delle risorse naturali stava diventando sempre più evidente (la consapevolezza sarebbe esplosa cinque anni dopo, nel 1973, con la crisi del greggio orchestrata dai paesi

dell'OPEC) e in cui, sulla scia dei movimenti contro-culturali, l'ecologismo stava diventando di massa, Buckminster Fuller aveva ripreso la metafora progressista di George in maniera decisamente più cupa: la Terra è come un'astronave che viaggia nello spazio, ma le provviste stivate sotto coperta non sono infinite. Di conseguenza bisogna farne buon uso, perché quando finiranno ci troveremo senza viveri (Buckminster Fuller 1968). In Buckminster Fuller a non esistere più è un "altrove" metafisico di infinta abbondanza in cui «pane e manzo» saranno per sempre disponibili.

Foucault era stato influenzato dalle teorie di Buckminster Fuller o era Buckminster Fuller ad aver ascoltato, prima di scrivere il suo libro, la trasmissione di France Culture? Sia come sia, la relazione tra l'Astronave Terra e l'eterotopia della nave foucaultiana è delle più evidenti. Anzi, nella metafora dell'Astronave Terra si fondono eterotopia foucaultiana, nuovo ecologismo, orizzonti fantascientifici e pensiero utopico. Di questi quattro elementi, proprio l'utopia sarebbe venuta meno nel decennio successivo, gli anni Settanta.

L'utopia e il suo contrario

Per certi versi il 1969 ha rappresentato l'anno di culmine delle utopie degli anni Sessanta. L'allunaggio, guardato in diretta da centinaia di milioni di persone, era sembrato segnare l'inizio di un'epoca di esplorazioni spaziali, mentre la Summer of Love del 1967 e le rivolte sociali e politiche del 1968 sembravano aver assestato un colpo mortale al vecchio establishment borghese. E tuttavia proprio il raggiungimento di quest'apice aveva anche segnato l'inizio del tramonto delle istanze utopiche degli anni Sessanta, soffocate prima dalla crisi economica, poi dall'instaurarsi di una forma di capitalismo più aggressivo e infine dalla violenza terroristica. Gli investimenti nell'esplorazione spaziale erano drasticamente crollati dopo che il traguardo simbolico del primo uomo sulla luna era stato raggiunto, di fatto congelando le fantasie di colonizzazione dello spazio degli anni Cinquanta e Sessanta. Il futuro promesso si era realizzato solo in parte.

Nel suo studio sulla distopia, *Dystopia: A Natural History*, Gregory Claeys ha rimarcato come distopia e utopia non siano l'una il contrario dell'altra, ma piuttosto punti diversi di un unico continuum: l'utopia di una cultura e di un'epoca storica è la distopia di un'altra (Claeys 2016). Ad aver assunto la funzione di contrario dell'utopia politica o sociale dagli anni Settanta in poi è piuttosto quello che Mark Fisher ha definito "realismo capitalista", la sensazione diffusa nelle società occidentali che «non ci sia alternativa» al capitalismo (Fisher 2009). A questa constatazione, che riecheggia gli slogan del periodo di Margaret Thatcher, il critico britannico fa risalire la progressiva «perdita del futuro» che ha caratterizzato la cultura in Occidente dagli anni Settanta in poi, favorendo una continua rimescolanza degli stili e dei temi del passato culturale (Fisher 2009, 2014). Se sul piano politico questa "controrivoluzione" è incarnata dal neoliberismo, su quello culturale prende la forma dell'arte e della filosofia postmoderna. Per il post-marxista Fisher, proprio come per Fredric Jameson (Jameson 1991) – dalla cui analisi sulla cultura postmoderna *Realismo capitalista* prende le mosse – l'epoca postmoderna degli anni 1970-2000 è segnata dall'anti-utopismo e dal brutale realismo del pensiero neoliberista.

Da dove viene il pensiero di Fisher sulla «fine del futuro?». Negli anni Novanta, il critico britannico faceva parte di un movimento filosofico sviluppatosi intorno alla Cybernetic Culture Research Unit della University of Warwick,

che avrebbe più tardi preso il nome di “accelerazionismo” (Beckett 2017). Al centro del progetto accelerazionista c’era proprio il recupero dell’idea di futuro, espressa nella forma della fantascienza cyberpunk come della musica elettronica *jungle*, e il violento rifiuto delle logiche capitaliste. L’accelerazionismo si scagliava insomma proprio contro il connubio di una logica culturale passatista e di un sistema economico che annullava l’orizzonte utopico. Il cuore politico della filosofia del gruppo della CCRU si fondava nel recupero di testi come *Io libdinale* di Lyotard (1974) e *Anti-Edipo* di Deleuze e Guattari (1972), cioè nello stesso ambiente di «critica politica postmoderna» di cui faceva parte anche Foucault (Hornsey 1996).

Attraverso l’accelerazionismo, l’immaginario fantascientifico e il nuovo slancio utopico era stato trasmesso ai filosofi del Realismo Speculativo, il cui convegno fondativo si era tenuto nel 2007 alla Goldsmiths University di Londra, dove molti esuli di Warwick – tra cui lo stesso Fisher – erano approdati dopo la fine dell’esperienza della CCRU (De Sanctis 2017, Beckett 2017). Nel 2007, intanto, aveva fatto irruzione nel discorso filosofico il problema del riscaldamento globale, e la tematica ecologista era tornata di pressante attualità. Lo stesso convegno dedicato al Realismo Speculativo aveva mosso i propri passi dal problema del *global warming*, e proprio il *global warming* era al centro dell’interesse del più innovativo dei filosofi realisti speculativi, Timothy Morton.

Iperoggetti: la fine dell’altrove

Due anni dopo il convegno alla Goldsmiths, Timothy Morton pubblicava *Ecology Without Nature*, il libro che avrebbe portato la sua provocatoria idea di ecologismo all’interno del dibattito sul riscaldamento globale (Morton 2009). Per Morton, perché il concetto stesso di ecologismo abbia ancora senso deve essere privato della sua matrice antropocentrica, che assolutizza la natura come un “altrove” (nel lessico di Morton, bello e intraducibile in italiano, “*over yonder*”) metafisico da preservare, e deve entrare in un’epoca compiutamente postumana nella quale l’uomo è parte integrante – e non membro privilegiato – di quel sistema di cui fa parte anche la Natura che intenderebbe proteggere. La pretesa degli ecologisti di salvare il mondo è già fallita in partenza, perché il mondo “è già finito”, come spiega nel suo libro senza dubbio più famoso, *Iperoggetti* (Morton 2013). Il mondo, dice Morton rifacendosi ad Heidegger, esiste solo in quanto costruito di senso; senza un soggetto umano che lo pensa, esso si “demonifica”. Questa demonificazione può essere letta come un collasso dell’ordine tradizionale delle cose che vede la Natura come uno “sfondo” contro il quale si staglia il soggetto umano in primo piano. Ad esempio, nel caso di un uragano originato dal global warming che irrompe improvvisamente in una conversazione quotidiana tra due persone sul clima, Morton scrive che

un iperoggetto ha rovinato la conversazione sul tempo, che funziona come parte di uno schermo neutrale che ci permette di avere un dramma umano in primo piano. In un’epoca di riscaldamento globale non c’è uno sfondo, e di conseguenza non c’è un primo piano. È la fine del mondo, dal momento che il mondo dipende dagli sfondi e dai primi piani (Morton 2013)

La fortunata idea di “iperoggetto” viene formulata sulla base di questa duplice fine della Natura e del Mondo in quanto concetti metafisici in un’epoca in cui “la

realtà dell'estinzione", per usare le parole di Brassier, è diventata argomento di pubblico dominio (Brassier 2007). Il termine "oggetto" qui viene usato in senso heideggeriano, quindi molto vasto, per indicare qualsiasi ente dotato di una funzione d'uso, sia esso umano o meno, vivente o meno, semplice o complesso, concreto o astratto. Gli iperoggetti sono per Morton una classe di oggetti che possiedono alcune caratteristiche tra cui: A) sono non-locali, esistono dunque in una dimensione che trascende la propria manifestazione fisica; B) sono vischiosi, nel senso che esistono contemporaneamente dentro e fuori di noi, ci avvolgono, non possiamo uscirne – non c'è un "altrove" rispetto agli iperoggetti – e non possono essere percepiti se non in maniera indiretta o speculativa, attraverso strumenti artistici o scientifici; C) esistono su dimensioni temporali che Morton definisce "grandi finitudini", cioè sono finiti ma su una scala temporale che trascende la vita e l'esperienza umana (Morton 2013).

Il riscaldamento globale si qualifica come il grande iperoggetto della nostra epoca, proprio come l'energia nucleare era stato l'iperoggetto del secondo dopoguerra: la sua complessità trascende le sue manifestazioni empiriche, non può essere esperito direttamente ma solo rappresentato attraverso rilevazioni (ad esempio attraverso i grafici che mostrano l'incremento di CO₂ dall'epoca vittoriana a oggi), esiste da secoli e non finirebbe per secoli nemmeno se tutti i fattori inquinanti venissero improvvisamente interrotti. Inoltre esiste dentro e fuori di noi (nelle alterazioni cellulari provocate dagli agenti inquinanti come sulla macroscala del sistema climatico globale) e non possiamo sfuggirvi: viviamo nel riscaldamento globale e nessun provvedimento politico ci permetterà di uscirne per molti anni. Possiamo ora vedere come le tematiche trattate fin qui (eterotopie, ecologismo, immaginario fantascientifico e iperoggetti) trovino sintesi nell'opera di uno degli scrittori di fantascienza più originali della nostra epoca.

Kim Stanley Robinson, utopia ed ecologismo

Kim Stanley Robinson nasce in Illinois nel 1952 e da bambino si trasferisce in California. Dopo aver ottenuto la laurea in letteratura alla University of San Diego e una specializzazione alla Boston University, torna alla University of San Diego dove inizia un PhD con Fredric Jameson. Nel 1982, quando Robinson inizia il suo PhD, Jameson sta già lavorando a quello che sarà il nucleo di *Postmodernismo: o la logica culturale del tardo capitalismo*, verosimilmente il più importante testo di critica culturale dedicato al postmoderno degli ultimi vent'anni del Novecento. È proprio Jameson a spingere il trentenne Robinson a leggere l'opera di Philip K. Dick, anch'egli nativo dell'Illinois e residente di lunga data in California, descrivendolo come «il più grande scrittore americano vivente» (Potts 2000).

Nella formazione del giovane Robison sono presenti già tutti i temi che ne contraddistinguono la scrittura nell'epoca matura. L'imprinting di un critico marxista come Jameson è evidente nella dimensione politica dell'opera di Robinson, che spesso presenta al suo interno la rappresentazione di ideali politici socialisti, come nel caso del personaggio del rivoluzionario Arkady nella *Trilogia di Marte*. A questo interesse per la politica si accompagna l'esplorazione di un'orizzonte utopico: come vedremo più in dettaglio nei prossimi paragrafi, nei romanzi di Robison è comune il tentativo di costruire utopie o società ideali nel mezzo di contesti economici o ambientali proibitivi se non addirittura ostili.

L'influenza di Philip Dick è molto più evidente sul piano della composizione e dello stile letterario che per quello che riguarda le tematiche: nell'opera

di Robinson manca del tutto la paranoia del maestro, non esistono “realtà altre” nascoste dietro la facciata rassicurante della realtà di tutti i giorni ed è assente la tematica religiosa tanto importante in Dick. Tuttavia soprattutto i romanzi corali, che presentano i punti di vista di diversi personaggi, devono moltissimo alla tecnica letteraria di Dick, così come la rappresentazione di futuri in cui la tecnologia è meno idealizzata di quanto gli standard di genere solitamente richiedono. Un romanzo come *New York 2140* è profondamente dickiano nel modo in cui persone qualunque si trovano a fare i conti con cospirazioni più grandi di loro, spesso con risultati sospesi tra il tragico e il comico.

Ma il vero tema chiave dell’opera di Kim Stanley Robinson è senza dubbio quello dell’ecologia, che è onnipresente nei suoi lavori e che l’ha reso l’esponente principale di un genere denominato Cli-Fi, compressione di “Climate Science-Fiction”. Quasi tutti i lavori di Robinson hanno a che vedere in maniera diretta o indiretta con il problema ambientale, e specificamente con quello del riscaldamento globale, affrontato in maniera diretta già nella trilogia *Science in the Capital* (2004-2007), e che ritorna con forza nei due romanzi che analizzeremo più in dettaglio in questo lavoro, *Aurora* (2015) e *New York 2140* (2017). Anche la *Trilogia di Marte*, come vedremo, porta avanti un discorso sulla trasformazione ambientale sotto forma del dibattito che riguarda la terraformazione del pianeta rosso. Nel 2014 Robinson ha anche co-editato un’antologia intitolata *Green Planets: Ecology and Science Fiction* dedicata, come si capisce dal titolo, ai rapporti tra la fantascienza e la questione ambientale.

Kim Stanley Robinson e la fantascienza contemporanea

Negli ultimi anni il problema del riscaldamento globale è diventato di pressante urgenza, ed è naturale che la fantascienza abbia contribuito alla riflessione su un tema tanto importante. Kim Stanley Robinson non è l’unico esponente della Cli-Fi: opere di notevole spessore letterario che possono essere ricondotte al filone sono la trilogia di *MaddAddam* di Margaret Atwood (2003-2013) e l’opera di Jeff VanderMeer, in particolare la fortunata *Trilogia dell’Area X* (2014) e *Borne* (2017). Anche un testo che tratta solo in maniera tangenziale la crisi climatica, come la *Trilogia dei Tre Corpi* dello scrittore cinese Liu Cixin (2007-2010) presenta elementi di Cli-Fi, soprattutto nella figura di Evans, il capo dell’Organizzazione Terra-Trisolaris che lotta contro l’umanità per ragioni ambientaliste.

Anche il cinema di fantascienza ha toccato più volte il tema del riscaldamento globale, da blockbuster catastofisti come *The Day After Tomorrow* (2004) e *2012* (2009) di Roland Emmerich e *Geostorm* (2017), fino a pellicole autoriali come *Interstellar* (2014) di Christopher Nolan o *Mad Max: Fury Road* (2015) di George Miller. Anche *Blade Runner 2049* (2018), il remake del celebre film di Ridley Scott firmato da Denis Villeneuve, presenta elementi di Cli-Fi nella rappresentazione di un mondo reso completamente sterile da una crisi climatica globale, e si potrebbe sostenere che un film di culto come *Children of Men* (2006) di Alfonso Cuarón, in cui le donne non possono più avere figli, potrebbe essere letto come una metafora della sterilità in un mondo dove la specie umana è a costante rischio di estinzione.

Tuttavia, negli ultimi anni, è ancora una volta la filosofia ad aver inteso il legame più forte con la fantascienza per quanto riguarda il problema del riscaldamento globale, come abbiamo visto parlando del rapporto tra Realismo Speculativo e *global warming* e discutendo il lavoro di Timothy Morton. Non

è quindi un caso che ci siano collegamenti diretti tra i filosofi del Realismo Speculativo, in primis Morton, e gli scrittori di punta della Cli-Fi: Jeff VanderMeer compare spesso nei ringraziamenti dei libri di Timothy Morton, e Kim Stanley Robinson ha parlato e scritto più volte di *Iperoggetti*, mentre Morton è tra gli autori i cui scritti compaiono nell'antologia curata da Robinson sul rapporto tra fantascienza ed ecologismo, *Green Planets*.

Marte come eterotopia nella trilogia marziana

Sebbene la *Triologia di Marte*, pubblicata da Robinson tra il 1992 e il 1996, non possa essere ricondotta pienamente alla Cli-Fi, essa presenta certamente le tematiche ambientaliste e politiche che contraddistinguono l'opera più matura dello scrittore. Tra queste la principale è quella relativa al processo di terraformazione del pianeta rosso, un progetto che vede opposti diversi schieramenti, dagli ambientalisti che non vorrebbero alterare l'ecosistema marziano ai rivoluzionari guidati da Arkady che vedono in Marte la possibilità di una seconda utopia socialista, dagli scienziati puri ai politici votati al più bieco realismo per i quali Marte altro non è che l'ennesima risorsa naturale da sfruttare per far soldi. Proprio al processo di terraformazione fanno riferimento i tre colori che danno il titolo ai libri (*Il rosso di Marte*, *Il verde di Marte*, *Il blu di Marte*, tutti pubblicati in Italia da Fanucci).

Fin dall'inizio del primo libro Marte viene presentato come un'eterotopia nel senso foucaultiano del termine. Tutti i personaggi del romanzo vedono il pianeta come un'utopia: politica, scientifica, economica, intellettuale. Ma a differenza delle utopie, "non-luoghi", Marte esiste davvero, ed è il luogo altro per eccellenza, lo stereotipo del mondo alieno almeno dalla pubblicazione della *Guerra dei mondi* di H. G. Wells nel 1898. Marte è, almeno per buona parte del romanzo, un luogo completamente separato da tutti gli altri luoghi, e per lunghi anni i primi cento coloni non possono lasciare il pianeta né possono essere raggiunti da altri esseri umani: ci troviamo qui in presenza di uno dei grandi "sistemi chiusi" della narrativa di Kim Stanley Robison, un tema che come vedremo nei paragrafi successivi è centrale anche nei romanzi più recenti.

Marte, in quanto luogo rimosso dal mondo normale, cioè la Terra, è un luogo diverso da tutti gli altri luoghi; e in quanto luogo "neutro" che raccoglie in sé un campione rappresentativo della società terrestre esistente è un luogo che racchiude in sé tutti i luoghi. Per accedere a Marte è necessario un rito (il lungo processo di selezione che ha portato i primi cento a essere selezionati dalla NASA e dalla Roscosmos) e Marte non può essere lasciato se non attraverso un passaggio ancora più grande, quello della morte. Marte, come la Terra, è una nave che veleggia nello spazio, e proprio Buckminster Fuller è richiamato alla mente nelle strutture a forma di cupola geodetica nelle quali le città marziane vengono costruite e si diffondono sulla superficie del pianeta.

Eterotopie e iperoggetti in "Aurora"

L'idea di un mondo chiuso in sé stesso che viaggia nello spazio è ancora più forte in *Aurora*, pubblicato da Robison nel 2015. Il romanzo racconta il viaggio di qualche migliaio di coloni alla volta del pianeta analogo terrestre Aurora nella costellazione di Alpha Centauri. Il viaggio verso Aurora richiede diverse centinaia di anni per essere completato, e il lettore viene posto verso la fine di questo

lungo percorso, quando già molte generazioni si sono succedute a bordo dell'astronave. L'astronave, guidata da un'intelligenza artificiale senza nome, è il sistema chiuso per eccellenza: in essa infatti nulla può essere sprecato e ogni cosa, persino i cadaveri e gli escrementi, devono essere riciclati per sostenere la vita al suo interno; l'astronave possiede un meccanismo di auto-riparazione dei guasti, e l'impiego di stampanti 3D permette di ricreare qualsiasi materiale usurato dal tempo o dall'utilizzo. A bordo della nave, inoltre, sono stati riprodotti – in una maniera che ricorda il giardino nell'accezione di Foucault – una serie di ambienti naturali, dalla tundra ai laghi alle zone semidesertiche, popolati di animali domestici e selvatici che servono sia a sostenere l'alimentazione dei viaggiatori che a trasportare la biodiversità terrestre sul nuovo pianeta. Naturalmente al momento dell'inizio del romanzo nessuno dei viaggiatori ha mai lasciato la nave: sono tutti nati a bordo e molti di loro sono morti a bordo, senza aver mai conosciuto la Terra e senza avere la speranza di mettere piede su Aurora.

Quando infine i coloni riescono a raggiungere Aurora e sbarcano, l'atmosfera si rivela più ostile di quella che gli strumenti erano riusciti a rilevare, e alcuni membri dell'equipaggio muoiono uccisi da un microorganismo. Persino Freya, la protagonista del libro – che incontriamo ragazzina e lasciamo alla fine del romanzo una donna anziana – viene infettata. Come già nella *Trilogia di Marte*, il romanzo si trasforma a questo punto in un dibattito tra coloro che vogliono provare a terraformare Aurora, rimanendo nella sua orbita per i secoli necessari al processo, e coloro che decidono di ibernarsi e tornare sulla Terra. La maggioranza sceglie questa seconda opzione.

L'aspetto di eterotopia di *Aurora* è evidente e ricalca quanto già detto per la *Trilogia* marziana: a parte la dimensione chiaramente eterotopica della nave, anche in questo caso Aurora rappresenta il “luogo altro” realmente esistente su cui una diversa versione della civiltà umana potrebbe andare in scena, mentre è proprio la nave, con il suo microcosmo ecologico e antropologico, a incarnare l'aspetto di “mondo che contiene tutti i mondi” tipico dell'eterotopia secondo Foucault. Più interessante è l'aspetto che accomuna *Aurora* alle tematiche degli iperoggetti. La nave spaziale, innanzitutto, è un iperoggetto in sé stesso, estremamente complesso (nessuno sa davvero come funzioni il computer quantistico che regola l'intelligenza artificiale) e “viscoso”, nel senso che tutti i protagonisti del libro vivono al suo interno e non possono uscirne, perché al di fuori c'è solo il buio mortifero dello spazio interstellare. Inoltre è il viaggio stesso della nave ad assumere la caratteristica della “grandi finitudini” che per Morton è tipica degli iperoggetti, perché trascende la durata della vita individuale e le distanze che copre sono immense.

Ma ad essere un iperoggetto in *Aurora* è anche la Terra stessa: lo capiamo quando i coloni sbarcano su Aurora solo per scoprire che il pianeta è inospitale e che il loro corpo non è fatto per abitarlo. La Terra è un iperoggetto *in absentia*, per così dire, perché sebbene nessuno dei personaggi abbia mai vissuto sulla Terra o abbia alcun ricordo della Terra, tuttavia essa esiste ancora nel loro codice genetico e nella struttura molecolare dei loro corpi rendendoli adatti alla vita solo su quel pianeta, e non su un pianeta alieno. L'assenza dell'*over yonder* che abbiamo visto essere centrale nel pensiero di Morton è ricalcata qui dal fallimento del progetto di colonizzazione di Aurora: non c'è un “altrove” dove l'umanità può rifugiarsi per sfuggire ai problemi che essa stessa ha creato, ed è pertanto logico che l'unica cosa che i coloni possano fare è quella di tornare indietro a quella che, haeckelianamente, è la loro casa.

Eterotopie ed iperoggetti in “New York 2140”

Le cose sono più complesse nel caso di *New York 2140*, pubblicato da Robinson nel 2017 e tradotto in italiano da Fanucci. Il romanzo non ha un vero centro, ma racconta una serie di storie che ruotano intorno alla vita nella Met Life Tower di New York. Nel romanzo, questo storico edificio di Madison Avenue è adibito a una sorta di super-condominio capace di ospitare diverse migliaia di persone la cui situazione abitativa viene gestita da una cooperativa e che, quindi, condividono spazi e doveri in un sistema ibrido a metà strada tra il modello privato/capitalista e quello pubblico/socialista. A fare da contorno alle storie dei personaggi, e a portarle progressivamente a confluire, sono due elementi: il primo è la situazione in cui versa New York, che dopo secoli di riscaldamento globale incontrollato si ritrova completamente sommersa ad eccezione di Manhattan; il secondo è il progressivo disgregarsi del sistema finanziario che regola l'economia occidentale, e che nel libro sta attraversando un momento di crisi ciclica simile a quello che ha portato al crack del 2008.

Anche in *New York 2140* la dimensione utopica è molto forte: i personaggi vivono in quello che potrebbe essere un modello possibile di unità abitativa del futuro, capace di trascendere la dicotomia tra privato e pubblico, e lottano insieme per sconfiggere il sistema economico che li opprime e che, con il suo utilizzo irresponsabile delle risorse del pianeta, ha portato la principale metropoli dell'Occidente a somigliare a una via di mezzo tra *Waterworld* e *Il mondo sommerso* di J.G. Ballard. L'ottimismo sostanziale che caratterizza la visione di Robinson è particolarmente presente in questo romanzo, in cui la New York post-apocalittica del futuro non viene rappresentata come un luogo tetro o decadente ma come una metropoli vibrante, multietnica e che sta vivendo un vero e proprio rinascimento grazie all'energia e all'ingegno messi in campo dagli uomini in un tempo di crisi. Allo stesso modo, come nel caso di *Aurora*, la Met Life Tower non è un modello ideale, ma estremamente concreto; come nel caso della nave spaziale del romanzo precedente, il super-condominio contiene in sé esponenti di diverse correnti di pensiero – dagli attivisti ai VIP, da coloro che sfruttano la cooperativa per avere un alloggio di lusso a basso costo a coloro che la utilizzano come protezione dall'invasività del corporation. Al contempo però la Met Life Tower è anche un luogo diverso da ogni luogo, concluso in sé stesso e isolato dall'ambiente circostante. E in quanto spazio segnato da un accumulo del tempo (le sue mura collegano idealmente la New York del boom dei primi anni del Novecento, all'inizio della parabola ascendente del capitalismo americano, con la New York sommersa del 2140, alla fine di quella stessa parabola) è anche un luogo al di fuori dal tempo.

Questo suo essere separato dal mondo esterno, insieme alla sua complessità – la torre contiene centinaia di appartamenti, decine di aree comuni e una enorme zona sotterranea che ne regola il funzionamento, proprio come la sala motori regola il funzionamento di una grande nave – la configurano anche come iperoggetto, soprattutto nella scena centrale nel romanzo in cui i protagonisti rimangono intrappolati nell'edificio mentre fuori una tempesta tropicale si scatena sulla città, provocando danni irreparabili ai già malandati quartieri fuori Manhattan. In questa scena non ci troviamo di fronte a un solo iperoggetto, ma addirittura a due: la tempesta provocata da un clima fuori controllo da un lato e l'edificio dall'altro. Anzi, forse addirittura a tre, se aggiungiamo all'elenco anche

New York, che viene rappresentata come un oggetto iper-complesso ed esteso su dimensioni spazio-temporali sovra-umane dai paragrafi introduttivi di ogni capitolo, che fotografano momenti della vita della metropoli nella sua ascesa e nel suo declino.

Conclusioni

Nelle pagine precedenti abbiamo visto come dalla metà del XIX secolo in avanti filosofia, ecologismo e immaginario fantascientifico sono andati a braccetto nella definizione di una sensibilità neo-ecologista affascinata dall'idea di futuro e dall'"alterità" di spazi e tempi, e abbiamo identificato tre momenti centrali in questo processo (1840-1860 con la nascita del moderno ecologismo, gli anni Sessanta del Novecento con la controultura e la formulazione del concetto di eterotopia, gli anni 1990-2010 con la riscoperta del futuro per mezzo del pensiero accelerazionista e l'ingresso sulla scena del problema del global warming). Abbiamo infine visto come l'opera di Kim Stanley Robinson sintetizzi queste tendenze.

Non solo Robinson è uno dei più importanti scrittori di fantascienza contemporanei, che affonda le proprie radici nella grande tradizione della letteratura postmoderna e nel lavoro di Philip K. Dick, ma nei suoi romanzi sono contenuti i discorsi fondamentali della nostra epoca – la nostra lotta per la sopravvivenza in un'epoca di estinzione di massa, la possibilità di una nuova utopia, le sfide poste dalla complessità del nostro presente. Nei sistemi chiusi e nei mondi dentro i mondi dei suoi romanzi si trova rappresentato, come in una miniatura, buona parte del dilemma della nostra contemporaneità. In Italia il suo lavoro ha appena cominciato a essere tradotto (al momento sono disponibili solo i tre volumi della *Trilogia di Marte* e *New York 2140*, tutti pubblicati da Fanucci) e sono presenti solo scarsi studi critici (una rara eccezione è De Matteo 2017). Una tale lacuna richiede di essere colmata e questo studio spera di porre le basi per future analisi.

Bibliography

- Beckett, A. (2017). *Accelerationism: how a fringe philosophy predicted the future we live in*. «The Guardian», 11 maggio 2017, [link](#).
- Beckett, A. E. (2016). *Foucault, social movements and heterotopic horizons: rupturing the order of things*. «Social Movement Studies», 16: 2, [link](#).
- Brassier, R. (2007). *Nihil Unbound: Enlightenment and Extinction*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Buckminster Fuller, R. (2008/1968). *Operating Manual for Spaceship Earth*. Baden: Lars Müller Publishers.
- Claeys, G., (2016). *Dystopia: A Natural History*. Oxford: Oxford University Press.
- De Matteo, G. (2017). *Un'utopia scientifica in tre colori*. «Quaderni d'altri tempi», [link](#).
- De Sanctis, S. (2017). *I nuovi realismi*. Milano: Bompiani.
- Fisher, M. (2009). *Capitalist Realism: Is There No Alternative?* London: Zero Books.
- Fisher, M. (2014). *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*. London: Zero Books.
- Foucault, M. (2002). *Spazi altri. I luoghi delle eterotopie*. Milano: Mimesis.
- Foucault, M. (2006). *Utopie. Eterotopie*. Napoli: Cronopio.
- George, H. (2006/1879) *Progress and Poverty: An Inquiry into the Cause of Industrial Depressions and of Increase of Want with Increase of Wealth: The Remedy*. New York: Robert Schalkenbach Foundation.
- Hornsey, R., (1996). *Postmodern critiques: Foucault, Lyotard and modern political ideologies*. «Journal of Political Ideologies», 1:3, [link](#).
- Jobs, S. (2005). 'You've got to find what you love,' Jobs says. «Stanford News», 14 giugno 2015, [link](#).
- McNamara, K. J. (2002). *Review: Changing Times, Changing Places: Heterochrony and Heterotopy. Reviewed Work(s): Beyond Heterochrony: The Evolution of Development by Miriam Zelditch*. «Paleobiology», 8:4, [link](#).
- Morton, T. (2009). *Ecology without Nature*. Cambridge: Harvard University Press.
- Morton, T. (2013). *Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the End of the World*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Potts, S. (2000). "UCSD Guestbook: Kim Stanley Robinson". San Diego: University of California Television, 11 luglio 2000, [link](#).
- Robinson, K. S. (2015). *Aurora*. London: Orbit.
- Robinson, K. S. (2015). *The Complete Mars Trilogy*. London: HarperVoyager.
- Robinson, K. S. (2017). *New York 2140*. London: Orbit.
- Robinson, K. S., Canavan, G. (2014). *Green Planets: Ecology and Science Fiction*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Turner, F. (2006). *From Counterculture to Cyberculture. Steward Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*. Chicago: University of Chicago Press.
- Zelditch, L., Fink, W. L. (1996). *Heterochrony and heterotopy: stability and innovation in the evolution of form*. «Paleobiology», 22:2, [link](#).

Note per un'eterotopologia del punk cibernetico

Lorenzo Palombini

Is there a relation between Cyberpunk Science-Fiction and the Foucaultian notion of eterotopy? In this paper, we will try to examine Cyberpunk as both literature and counter-cultural phenomenon stemming from the incounter of punk attitude and cyber-culture, through the lense of eterotopology, in order to argue that Cyberpunk can be interpreted as a literary exploration of the kind of eterotopies that our society produces and consumes.

“C'erano innumerevoli teorie per spiegare come mai Chiba City tollerasse l'enclave di Ninsei, ma Case propendeva per l'idea che la Yakuza conservasse quel luogo come una specie di parco a tema storico, per ricordare le sue umili origini, ma trovava anche un certo buon senso nell'ipotesi che le tecnologie fiorenti richiedessero zone al di là della legge, che Night City non fosse lì per i suoi abitanti, ma in realtà fosse un campo da gioco volutamente incontrollato, destinato alla tecnologia stessa.”

(Gibson 2003, 13)

I. La chiave eterotopica

Che cos'è un'eterotopia? Fin dall'etimologia, si tratta di uno spazio *altro*. Come intendere, tuttavia, questa “alterità”, al di là dell'essere uno spazio proprio *questo spazio* quando mi ci trovo e posso indicarlo, e un *altro* quando sono lontano? Al di là del truismo per cui ogni spazio è proprio questo, non essendo un altro, e ogni spazio è un altro, nella misura in cui non è questo, l'alterità che definisce la nozione foucaultiana di eterotopia caratterizza uno spazio-limite, *altro* rispetto alla normale organizzazione e regolazione delle differenze fra gli spazi, ovvero *altro* rispetto a tutti gli altri spazi.

Non si vive in uno spazio neutro e bianco, non si vive, non si muore, non si ama nel rettangolo di un foglio di carta. Si vive, si muore, si ama in uno spazio quadrettato, ritagliato, variegato, con zone luminose e zone buie, dislivelli, scalini, avvallamenti e gibbosità, con alcune zone dure e altre friabili, penetrabili, porose. Ci sono le regioni di passaggio, le strade, i treni, le metropolitane, ci sono le regioni aperte della sosta transitoria, i caffè, i cinema, le spiagge, gli alberghi, e poi ci sono le zone chiuse del riposo e della casa. Ora, fra tutti questi luoghi che si distinguono gli uni dagli altri ce ne sono alcuni che sono in qualche modo *assolutamente* differenti. Luoghi che si oppongono a tutti gli altri e sono destinati a cancellarli, a compensarli, a neutralizzarli o a purificarli. (Foucault 2006, 12)

Se è vero che lo spazio stesso non è affatto omogeneo, ma percorso da confini, linee altimetriche e distinzioni geologiche, ma anche convenzioni sociali, filiere produttive, traiettorie turistiche, podistiche, transumanze giornaliere verso i luoghi della produzione e del divertimento, l'alterità radicale dell'eterotopia si sviluppa in una forma speciale di differenza *assoluta* come contro-spazio: Il luogo assolutamente altro non è solo diverso da questo o quell'altro luogo, ma contraddice e fonda l'istanza organizzatrice della società stessa.

La riflessione di Foucault coinvolge un ricco campionario di spazi eterotopici, creando una nozione trascende la specificità di una società o di una civiltà umana peculiare: il campo diacronico della sognata scienza eterotopologica - e forse il suo carattere onirico - implica l'avvicinarsi di eterotopie attraverso i confini spaziali e temporali delle società umane. Dal momento che la caratteristica centrale dell'eterotopia è quella di una contestazione di *tutti* gli altri luoghi, la definizione ci consente di attraversare le epoche domandandoci la regola specifica secondo la quale ogni società produce le sue eterotopie. Esse sorgono come luoghi liminali di reazione e contestazione, ma anche come valvole di sfogo, cordoni di quarantena, villaggi vacanza.

In ogni caso - e come si addice a una scienza sognata - l'alterità che l'eterotopologia mette a tema denuncia l'esistenza di un rimosso, di una realtà

inconciliabile con la norma sociale, la cui carica de-localizzante può però essere tollerata e riassorbita proprio a partire da una speciale localizzazione.

La tematica della produzione e del riassorbimento delle eterotopie apre ad una particolare storicità degli spazi, condizionati dalla sussistenza, dalla persistenza e dalle fluttuazioni di equilibri socio-culturali che definiscono la disposizione di tabù e linee di fuga secondo il trattamento riservato ai residui attivi di follia, violenza, sogno, libertà. Di questa storia sappiamo in genere molto poco, dal momento che essa è già finita nel momento in cui la disposizione ben organizzata dello spazio ci si offre per essere osservata e percorsa, apparentemente pacificata, e dal momento che le sue tracce non si lasciano individuare su nessuna superficie, ma piuttosto sui bordi, nella articolazione e nel montaggio degli spazi e dei tempi intorno ai contro-spazi, e soprattutto nelle sovrapposizioni di luoghi e nelle accumulazioni di tempi che questi permettono.

Ogni società dispone i suoi spazi altri: di volta in volta si tratta di luoghi iniziatici, templi, discoteche, colonie, prigioni, ospedali psichiatrici. Nelle società cosiddette primitive, si tratta di luoghi preposti ad ospitare e neutralizzare le crisi biologiche che interessano i suoi membri, a circoscrivere e ritualizzare le transizioni traumatiche che segnano i percorsi vitali, dalla pubertà alla deflorazione alla morte. Nelle società contemporanee, ci dice Foucault, le eterotopie accolgono più spesso la devianza: la prigione e l'ospedale psichiatrico segnano un'esteriorità interna, che ingoia vite non più assimilabili, devianti, pericolose.

L'eterotopia è il *prodotto* della società, ma è attraverso le proprie eterotopie che la società come legge della suddivisione degli spazi e del loro attraversamento arriva a prodursi. Essa segna un momento più originario o fondamentale, nel quale la società si produce come totalità attraverso la negazione, la circoscrizione, la messa fra parentesi. Il *limen* che segna il passaggio fra il luogo *proprio* e quello *altro* è il limite fondamentale del sistema, il limite fra un dentro e un fuori - la cui funzione è tematizzata con accuratezza scientifica ad esempio nella sociologia luhmaniana. Senza un "fuori" il sistema non esiste, e che esista un "fuori" si può mostrare solo nell'eterotopia.

Il rovesciamento che include il *fuori* nello spazio eterotopico è la mossa fondamentale che, come gli occhi nel Go, stabilizza e regola la relazione fra lo spazio eterotopico e il quotidiano.

La società produce l'eterotopia attraverso una operazione il cui carattere è spazio-temporale. La presenza dell'eterotopia è legata a un tempo kairotico, non storicizzabile, ad una storia altra, passata, futura o possibile, all'evento. L'eterotopia ha a che fare con l'origine, la fine, la trasformazione, la possibilità, intese come espressioni di questa temporalità ulteriore e anteriore che precede, travaglia la regolarità cronografica delle ore e dei giorni l'ordine delle forme di vita individuale e collettiva. L'eterotopia nella sua specificità socio-culturale rappresenta il paradigma del rapporto della società stessa col suo *altro*. Da questo punto di vista, l'analisi del materiale che deve essere circoscritto, neutralizzato, conciliato, recuperato offre la possibilità di un'analisi del rimosso che può muoversi al di sotto delle razionalizzazioni esplicite e delle celebrazioni inevitabili dello *status quo*.

Questo sguardo rovesciato, che fa corrispondere alla costruzione strategica di spazi la necessità di isolare e neutralizzare l'*altro* costituisce il fondo teoretico della riflessione foucaultiana sulle eterotopie, dal momento che esse sono interrogate appunto come forma-limite di questa operazione: l'assegnazione degli spazi *propri* dipende dalla delimitazione degli spazi *impropri*, e

intorno a questo limite si sviluppa la possibilità di comprensione più profonda della razionalità crono-spaziale che compie assegnazioni e distinzioni.

Questi contro-spazi costituiscono la traccia e il risultato di un repertorio di operazioni spazio-temporali, armamentario organizzativo e strategico attraverso il quale l'ordine sociale fa fronte all'insorgere organico, specifico, universale, dell'altrove/altrimenti, dell'imprevisto in forma di crisi organica, corpo inassimilabile, ideale rivoluzionario o tensione mistica, e dunque forniscono un punto privilegiato dal quale osservarne il funzionamento.

Che si tratti di vacanza, di internamento, di iniziazione, lo spazio-tempo eterotopico sviluppa la sua funzione consolatoria e conservatrice nella misura in cui permette uno sfogo o una catarsi delle pulsioni inassimilabili. Esso costituisce di volta in volta un residuo, uno spazio di riorganizzazione o di passaggio, serbatoio dei desideri inconfessabili, degli eventi e dei corpi che mettono in questione lo spazio sociale.

A partire dall'eterotopia risulta possibile mettere a tema il rimosso della legge che assegna un luogo proprio all'abitare, al nascere, all'amare, all'uccidere. L'eterotopia è di volta in volta spazio proibito, dal quale non si può uscire o nel quale non si può entrare, spazio sacro o sacrilego, irriconoscibile, multiplo, che replica nella sua costruzione logica l'organizzazione del mondo, oppure la contesta, ma che resta necessariamente *separato*.

Proprio nella dialettica della separazione e della contestazione si gioca il destino dell'eterotopia. Il luogo che ospita la vacanza della legge simbolica, nel quale prendono vita le moltiplicazioni libere dell'immaginario e le totalizzazioni simboliche dell'infinito, è circoscritto, delimitato, e se questa delimitazione si giustifica per un verso come condizione di possibilità della libertà, come fuga dallo *stesso* nello spazio dell'*altro*, essa può svolgere una funzione complementare di contenimento e neutralizzazione. Si tratta, da un lato, della possibilità di un cortocircuito, nel quale l'eterotopia esplose per minacciare la logica del sistema con la sua contraddizione, e dall'altro del doppio vincolo per il quale la contraddizione è tollerabile fino a quando resta *localizzata* e circoscritta ad un luogo specifico dal sistema stesso.

La riflessione foucaultiana sullo spazio si avvicina a quella di Michel De Certeau, che delinea secondo una razionalità operativa, spaziale e codificante la caratteristica strategica della modernità: "Le strategie sono dunque azioni che, grazie al postulato di un luogo del potere (il possesso dello spazio proprio), elaborano luoghi teorici (sistemi e discorsi totalizzanti), capaci di articolare un insieme di luoghi fisici in cui le forze vengono ripartite" (De Certeau 2001, 75).

Ai margini dell'operazione strategica sussiste tuttavia sempre un residuo nella forma di una resistenza, di una fuga, di un'incertezza. Nel discorso di De Certeau, questo residuo spazio-temporale sul versante opposto a quello delle strategie che mirano costantemente a riassorbirlo, e viene a formare il territorio delle tattiche: pratiche delocalizzate, riemersioni pullulanti e fantasmatiche di memorie anonime. Azioni di straforo, pratiche di guerriglia o sotterfugi, giochi di prestigio che spiazzano la disposizione precostituita degli spazi e l'irregimentazione dei tempi costituiscono il vero oggetto del suo interesse.

Al livello dell'eterologia decertiana, si può azzardare una messa a tema della scienza eterotopologica di Foucault come problematizzazione del *rapporto* fra strategie e tattiche: la proliferazione fantasmatica ed anonima delle tattiche, misure di resistenza e di opposizione, astuzie criminali e retoriche sembra sottrarsi nel discorso decertiano alla localizzazione. Nello spazio eterotopico, invece,

il residuo si lascia catturare, esorcizzare, persino musealizzare. L'apparizione terrificante del divino viene contornata di stucchi dorati, l'estensione vertiginosa del cosmo ridotta alla composizione di un tappeto o di un giardino, la febbrile accelerazione esistenziale dell'evento apocalittico ripetuta per l'ennesima volta sullo schermo di un cinema.

Il luogo iniziatico, lo spazio rituale, accoglie una proliferazione altrimenti pericolosa e incontrollabile: da questo punto di vista la produzione di eterotopie è quella strategia che segmenta, separa e assorbe la creatività autonoma e sregolata delle pratiche, il luogo che consente al tempo stesso il sequestro e la dispersione di tali pratiche in forma di *spettacolo*. Una analisi diacronica del funzionamento eterotopico può articolare questo funzionamento secondo le necessità delle società e delle epoche umane, ma non può sopprimerne il senso fondamentale. La funzione liminale dell'eterotopia, infatti, continua a servire da raccordo fra lo spazio *interno* e la complessità di un *esterno*, attraversando la molteplice caratterizzazione - ideologica, materiale, artificiale, naturale, cosciente o inconscia - di questo limite.

Nella nozione di eterotopia così presentata riscontriamo la possibilità di una critica piuttosto decisiva alla nozione ingenua di "progresso", inteso illuministicamente come "resa dei conti" con il residuo delle superstizioni e dei mitologemi "premoderni".

Ritroviamo ancora, infatti, il funzionamento eterotopico, non dissimile nella sua funzione da quella arcaica, nella nozione di *spettacolo*, declinata da Debord. Possiamo individuare il *limen* trattato da Debord nella divisione fra ciò che appare nella forma spettacolare e ciò che esiste nella realtà sociale: l'unificazione e la totalizzazione fittizia presentata dall'eterotopia spettacolare compensano la disgregazione della vita, la sua parcellizzazione che appare irrimediabile, ma ancora tollerabile solo in luce della sua fantasmatica ricomposizione. L'eterotopia, sovrapposizione, mistificazione, separazione, si presenta dunque come oggetto di una critica militante.

la *separazione* è l'alfa e l'omega dello spettacolo. L'istituzionalizzazione della divisione sociale del lavoro, la formazione delle classi avevano innalzato una prima contemplazione sacra, l'ordine mitico in cui ogni potere si avviluppa dalla sua origine. Il sacro ha giustificato l'ordinamento cosmico e ontologico che corrispondeva agli interessi dei grandi, ha spiegato e abbellito ciò che la società *non poteva fare*. [...] Lo spettacolo moderno esprime al contrario ciò che la società *può fare*, ma in questa espressione il *permesso si oppone assolutamente al possibile*. Lo spettacolo è la conservazione dell'incoscienza nel cambiamento pratico delle condizioni di esistenza. Esso è il proprio prodotto, ed è esso stesso che ha posto le sue regole: è insomma uno pseudo-sacro. Esso mostra ciò che è: la potenza separata sviluppantesi in se stessa, nell'aumento della produttività realizzato per mezzo del raffinamento incessante e della divisione del lavoro fino all'ultima parcellizzazione dei gesti, dominati allora dal movimento indipendente delle macchine, e che lavora per un mercato sempre più esteso. Ogni comunità e ogni senso critico si sono dissolti nel corso di questo movimento, nel quale le forze che hanno potuto crescere separandosi non si sono ancora *ritrovate*. (Debord 2001, 60-61)

L'eterotopia spettacolare, come quella religiosa, protegge la suddivisione "*normale*" dello spazio sociale attraverso una catarsi che raccoglie e purifica le forze disgreganti che minacciano tale suddivisione. In questo caso, è proprio l'orizzonte cosmico-ontologico, minacciato non solo e non tanto dall'incursione della

realtà in forma di cataclisma naturale - ciò contro cui originariamente assicurava il sacro - ma contro la frammentazione, la separazione, altrimenti detto: contro la perdita di quell'autonomia e integrità esistenziale che non può più appartenere all'essere umano nell'epoca del capitalismo avanzato.

A ben vedere, la critica debordiana non è limitata al presente spettacolare: la nozione della *separazione*, che la chiave eterotopica ci consegna innanzitutto presa nel suo senso spaziale, può essere impiegata per ricostruire la storia umana come storia della separazione, più o meno come in Marx la storia dell'uomo coincide con la storia della lotta di classe. Dobbiamo incidentalmente notare che la critica debordiana alla separazione eccede gli scopi e la posizione dell'eterotopologia: da un lato, la separazione viene individuata e apertamente sfidata come strumento di controllo, falsificazione della vita, alienazione, schiavitù, dall'altro la stratificazione degli spazi secondo una operazione strategica costituisce una costante umana, un eterno ritorno del quale occorre portare alla consapevolezza le strutture e le caratteristiche.

L'eterotopia come limite dell'operazione strategica designa dunque uno spazio, ma lo designa come esteriorità, per dominare ciò che in esso ha la forza di contestare la disposizione normale della società, per compensare quel vuoto che ha la forza di distruggerla, per disperdere le forze che potrebbero travolgerla. La fine della separazione - e, similmente, la fine della lotta di classe - segnerebbe la nascita di qualcosa che non somiglia affatto alla società come la conosciamo, e dunque rientra più propriamente nel campo delle utopie, che possiamo scegliere di collocare nell'impossibile, oppure nello spettro non ancora attuato delle possibilità umane.

Ciò che accomuna l'eterotopia primitiva e quella moderna è appunto la sovrapposizione di un potenziale di contestazione, nella doppia forma dell'evento e della contraddizione, e l'operazione mediante la quale esso viene disattivato, la doppia presa che chiude la contraddizione ineliminabile fra l'assolutamente altro della società e lo spazio ad esso dedicato a partire dalla norma sociale stessa. Ogni eterotopia è insieme rivoluzionaria e consolatoria, segno apocalittico di un divenire ineliminabile - divenire piratesco, nomade, mortale, sessuale - e al tempo stesso chiusura, corto circuito che ne permette l'avvitamento inoffensivo - tortuga, villaggio vacanze, tomba, bordello.

Nel linguaggio di Deleuze, potremmo dunque parlare di eterotopia come dispositivo destinato a tenere a bada le linee di fuga, le deterritorializzazioni che minacciano l'organizzazione striata, stratificata, quadrettata dello spazio di esistenza che la società dispone. Buchi neri, spazi ulteriori, che producono con il miracolo dell'immaginazione la protensione spettacolare *in luogo* della distruzione reale della società.

Se da un lato l'eterotopologia forma una teoria enciclopedica di luoghi *altri* - il letto matrimoniale dei genitori, il bordello, il parco giochi, la capanna dello stregone, la casa abbandonata, la nave dei pirati - ciascuno dotato di una sua specificità, di una sua sovrapposizione e contrapposizione interna di spazi che definiscono la radicalità di un luogo altro, il paradosso di un'utopia reale, dall'altra riflette in ogni punto l'atto di rimozione con il quale la società si proscrive e prescrive allo stesso tempo il suo desiderio.

Lo statuto epistemologico dell'eterotopologia, se si considera l'oggetto di questa scienza sognata e la sua importanza nella comprensione della società che la sogna, non è dissimile da quello dell'archeologia melandriana, vale a dire un'indagine del rimosso culturale destinata a disseppellire l'inassimilabile,

a dissolvere gli arcaici riti di purificazione, delimitazione, i glifi e gli esorcismi dai quali la società dipende per mantenere la fede nel proprio senso comune. Un'analisi forse terapeutica, ma di certo non neutrale: il suo gesto, che si voglia qualificarlo come scientifico, filosofico o archeologico, rompe l'interdetto che astrae lo spazio eterotopico e mette sotto il fuoco dell'analisi la condizione di possibilità stessa della razionalità spaziale, individuata nel rapporto di esclusione e controllo che essa mantiene con il suo altro.

Una tale linea può prendere la strada della decostruzione o quella della critica rivoluzionaria, ma anche sussistere nella prospettiva foucaultiana come scienza *sui generis* dello spazio improprio, se si accetta l'eterotopia come momento del confronto incessante fra la società come totalità e ciò che essa non riesce a totalizzare.

Se si accetta questo punto di vista, l'eterotopia è il risultato di quella stessa operazione di disposizione strategica dello spazio sulla quale si fonda la stratificazione e la suddivisione di ogni spazialità vissuta. In essa tale operazione dispiega la sua massima potenza, e per ciò stesso essa entra in crisi. La funzione dell'eterotopia è proprio quella di difendere l'ordine degli spazi, di neutralizzare quegli eventi che potrebbero metterne in pericolo la stabilità. Eppure, perché ciò sia possibile, lo spazio eterotopico deve costituirsi come *paradossale*, e nessuna società può affermare la sua legge senza produrre e conservare il paradosso.

II. Lo spazio Cyberpunk

La nascita del Cyberpunk coincide secondo alcuni con *Neuromante*, secondo altri con *Blade Runner*. Si tratta di un genere di fantascienza, figlio dell'epoca Reagan in America, ma nutrito dall'estetica futuristica barocca dei fumetti francesi come *The Long Tomorrow* di Moebius e Dan O'Bannon, pubblicato nel 1975 su *Metal Hurlant*, ma anche italiani come *Ranxerox*, di Stefano Tamburini e Tanino Liberatore, nel 1978. Negli Stati Uniti è un gruppo di giovani romanzieri a dare forma intorno agli anni Ottanta al genere cyberpunk.

It was in between 1981-82 that the cyberpunk writers, known mostly as Neuromantics, non entirely all of them self-labeled themselves in this manner, started to shape a "school" of writing based upon the death of industrialism which showed a reflection on the emergency of a new pop culture, where youth and street marginality were the epicenters. Writers such as Bruce Sterling, William Gibson, Rudy Rucker, Lewis Shiner, Walter Jon Williams e John Shirley switched letters and gathered, sharing the desire to build a literary and aesthetic project that considered the elimination of utopisms, towards the "future shock" about which Alvin Toffler had mentioned. Yet the cyberpunk writers had already the certainty that both computer culture and pop culture would really intersect, fading all borders in the underground milieu. (Herlander 2009, 12)

L'influenza globale del Cyberpunk non si limita all'Europa o all'America: negli scenari cyberpunk domina una megalopoli dall'aspetto asiatico, ma che potrebbe trovarsi in qualunque continente - proiettandosi con qualche anticipo in quella omologazione globale degli spazi urbani metropolitani descritta da Alan Watts.

La Los Angeles di *Blade Runner* e lo *Sprawl* nel quale si muovono i personaggi di Gibson assomigliano specialmente a versioni hard boiled, ipersature, di Tokio. In ogni caso, che si tratti della città verticale, pullulante di macchine volanti nella quale si ambienta *Il quinto elemento* di Luc Besson o della città

modulare nella quale si svolge *SnowCrash* di Neal Stephenson, la città cyberpunk mescola liberamente l'arcaico e il supermoderno, la tecnologia avanzata e il tribalismo delle bande metropolitane. In uno dei racconti della raccolta *La notte che bruciamo Chrome*, i protagonisti si imbattono in una tribù denominata LoTech, che ci fornisce un buon esempio del rapporto selvaggio, artefatto, complesso e viscerale del cyberpunk con la città: essi vivono in una complicata struttura, ricavata dagli anfratti della cupola geodetica che copre la metropoli, rifiutano la tecnologia, e modificano il proprio corpo con dentature canine.

Se la fantascienza americana nell'epoca della guerra fredda immaginava pianeti alieni, invasioni, guerre stellari e confronti titanici, il cyberpunk trasforma radicalmente l'approccio all'immaginario fantascientifico: dalle distanze siderali ai vicoli luridi in cui i culti magici caraibici si giustappongono agli impianti di organi sintetici, dai robot ai cyborg, dal viaggio interspaziale che scopre nuovi mondi, alla creazione di realtà virtuali che permettano una fuga sempre precaria dalla "gabbia di carne" che abita un mondo malato.

L'ambito nel quale ciò diviene immediatamente evidente è la rappresentazione della tecnologia e del rapporto che essa intrattiene con l'umano: La tecnologia immaginata dalla fantascienza classica è una tecnologia mastodontica, quella che Bruce Sterling chiama del "mega-progetto".

Pensate agli sbalorditivi progetti di Buckminster Fuller per grattacieli *tensegrity* trasportabili su zeppelin nei luoghi remoti del deserto e poi depositabili sul posto con esplosivo e cemento a presa rapida. Considerate l'ex scenografo Norman Bel Geddes e i suoi progetti sbalorditivi, dall'enorme ristorante di vetro costruito direttamente sul muro di cemento di una diga gigantesca, al velivolo transatlantico largo abbastanza da ospitare al suo interno campi di squash e un piccolo centro commerciale. E infine il brulicante modello di Democracy di Henry Dreyfuss presentato all'Esposizione universale di New York nel 1939. (Sterling, Gibson 2001, 50)

Nell'immaginazione fantascientifica legata al mega-progetto, due tendenze della modernità - già alle soglie del suo trapasso in mega-modernità o iper-modernità prendono piede. Da un lato, l'esigenza illuminista di una soluzione alle contraddizioni umane evoca il fantasma della tecno-città, l'ambiente antropico perfetto, finalmente compiuto. Dall'altro, la pura estasi dell'accelerazione tecno-industriale induce i miraggi di una produzione sempre più mastodontica e colossale.

Questa erotica fantascientifica ha di mira l'infinito, l'impensabile, la rivoluzione risolutiva ed ultima della specie umana, la produzione di un paradiso. Il suo centro è l'utopia, il suo motore è il progresso tecnologico, il cui compito è espandere il regno del possibile fino a quando l'utopia diverrà qualcosa di attuabile.

Il rapporto del Cyberpunk con la tecnologia è tuttavia radicalmente differente:

Per noi, che siamo alla fine di un secolo di utopie totalitarie fallite, questi progetti di lucenti torri titaniche e di geometriche griglie stradali sembrano opprimenti, sterili e dispotici. [...] nel frattempo, tuttavia, non affrontiamo stupefacenti visioni del passato, ma dure realtà altrettanto stupefacenti. Ci misuriamo con la grande sfida intimidatoria della nostra vita reale nelle città contemporanee. Faccia a faccia con la prospettiva di città le cui proporzioni vanno oltre l'immaginazione degli anni Trenta, non per colpa del modo in cui sono state disegnate, o dei materiali, o della progettazione [...] ma

semplicemente a causa della loro popolazione. [...] Non c'è altro posto in cui mettere questa gente al l'infuori delle grandi città. Città come mostri. Parliamo di singole città, singoli complessi urbani, con una popolazione più vasta di intere nazioni moderne. È questo il contesto in cui va considerato l'impatto dell'information Technology sulle città. Non è una prospettiva allegra. In alcuni casi - forse per la maggior parte, se le situazioni vengono sufficientemente mal gestite - parliamo di una Beirut di megaproporzioni, di una gigantesca Sarajevo... Agitazioni e declino urbani fino alla guerriglia. Guerre che si svolgono interamente all'interno dei confini della città, perché non sono rimaste campagne in cui le fazioni possano andare a confrontarsi. Non c'è nulla di inverosimile in tale previsione, è soltanto una questione di quantità, una semplice tecnica fantascientifica che Herbert Georg Wells definiva abitualmente "espandere il presente". [...] Oggi, alla fine del ventesimo secolo, negli Stati Uniti esistono intere città in putrefazione, violente e dominate dalla criminalità. All'interno delle stesse megalopoli, abbiamo il fenomeno dei senzاتetto in rapidissima espansione. [...] Noi americani non abbiamo costruito una città nuova di zecca dalle fondamenta nello spazio di settant'anni. Ci ritroviamo così periferie fiorenti di industria leggera e informatica intorno a nuclei di industria pesante e ferroviaria in putrefazione e abbandonati. [...] Continuiamo a ingrandire le nostre città intorno ai margini in un complesso groviglio di centri commerciali, palazzoni e distese di monocalci. Come l'architettura della Silicon Valley, come l'autostrada 128 fuori Boston, il Triangolo delle ricerche della Carolina del Nord, il Netplex intorno a Washington D.C. è interessante fare speculazioni sul motivo per cui ciò sia soltanto possibile, e sulle ragioni per cui questi processi possano continuare o alterarsi nel futuro. (Sterling, Gibson 2001, 50)

Riportiamo questo ampio brano di Bruce Sterling, uno dei padri fondatori del Cyberpunk, come esempio eloquente di alcuni dei punti fondamentali del rapporto di questa estetica - che è tutt'altro che "leggera", e si accompagna sovente a riflessioni fondate e circostanziate sulla trasformazione del presente - con la tecnologia, il tempo, lo spazio.

Per il Cyberpunk, il futuro è emergenza, non possibilità. La città non è lo spazio organizzato dall'uomo per l'uomo, la "griglia quadrettata" sulla quale si dispone la potenza progettuale di un intelletto moderno. Piuttosto, la città in forza del puro numero di abitanti, della veloce trasformazione produttiva e architettonica, è il campo di battaglia di un futuro che arriva - lo si voglia o no - come un'onda di marea, produzione e distruzione continua di forme di vita umane, para-umane, post-umane.

La violenza, l'abbandono, la putrefazione sono troppi cari alla letteratura cyberpunk. La società è malata, i confini dello spazio umano si fanno labili, così come quelli fra la natura e la tecnologia, travolti da un'accelerazione del capitalismo, il vero *monstrum* che domina la scena.

L'autore cyberpunk può affrontare questa angosciosa lucidità, questa accumulazione terribile di fantasmi apocalittici dal privilegio della sua posizione collaterale, doppiamente non seria: in primo luogo, per il patto di finzione dell'opera letteraria, e in secondo luogo la posizione delocalizzata della letteratura "di genere", che nel corpo della letteratura ritaglia una contrada specifica destinata nella stereotipia del senso comune a un intrattenimento "leggero".

Ma la funzione "eterotopica" della letteratura cyberpunk - contenere, replicare, esorcizzare i fantasmi di un futuro che preme appena oltre i margini del campo visivo - è esplicita. La letteratura cyberpunk è fantascienza solo per una questione di comodità: di fatto, la sua fantasia è lucidissima, e l'apparato

simbolico che la correda non fa che enfatizzare, aumentare, fare esplodere il presente.

Il *romanzo*, o il film di fantascienza, diviene uno spazio assolutamente libero, una superficie liscia sulla quale si territorializzano i flussi di un presente in mutamento magmatico, schivando le resistenze di una rimozione rassicurante. Come per la follia divina dell'età greca arcaica, o per la funzione medianica delle droghe nelle pratiche sciamaniche, l'immaginazione letteraria funge da catalizzatore per una attività profetica. Le visioni che riempiono le pagine della letteratura cyberpunk assumono dunque la funzione di uno specchio iperrealista, ammettono l'inammissibile pullulare di una attività che si colloca ai margini dello spettro visivo, lo amplificano e lo enfatizzano.

Per quanto la pratica filosofica dell'etimologia come punto di partenza dell'interpretazione sia uscita di moda, vale la pena applicarvi per comprendere in che modo il cyberpunk costruisca il suo dispositivo profetico. Si tratta cioè di interrogarsi seriamente sulla sintesi di cibernetica e punk. Prendere sul serio la fusione a freddo di elementi fortemente eterogenei: da un lato una scienza dei sistemi ricorsivi, associata nel senso comune con l'informatica, dall'altro una estetica ribelle associata ad una attitudine antisociale e antipolitica che travalica i limiti della musica.

Nel libro "God save the cyberpunk" Mafalda Stasi afferma: "Nel nome CyberPunk si condensano le due maggiori correnti ideologiche che "fanno" il movimento, e mentre il punk è il "padre arrabbiato", che contribuisce al senso anarchico e di rifiuto, la rabbia e l'aggressività, la nuova scienza della cibernetica è una "madre di ghiaccio" (Stasi 1993, 9).

Se non ci accontentiamo di uno stemma, di una rappresentazione geroglifica e genealogica, tuttavia, dovremo proseguire più oltre l'analisi di un incontro di flussi, del modo in cui la dialettica fra punk e cibernetica modifica l'uno e l'altro, o almeno ne rivela, al di sotto dei panni freddi o caldi, il nocciolo duro, e il modo in cui l'uno e l'altro elemento risultano influenti nella creazione cyberpunk di una realtà urbana e metropolitana dotata di una particolarissima cifra spaziale.

La cibernetica, che a partire dal lavoro di Ashby, Wiener, Bateson costituisce la base teorica di una rivoluzione tecnoscientifica che ha rivoluzionato negli ultimi decenni la nostra prospettiva sull'organizzazione e la sistemica. La storia filosofica della cibernetica non è priva di tensioni, né di incursioni, o di clandestine relazioni anonime. La riscoperta di autori come Simondon, l'individuazione di traiettorie che uniscono la filosofia francese post-strutturalista alle correnti cibernetiche ed ecologiche americane - ad esempio, l'ampio debito di Deleuze nei confronti di concetti batesoniani, come quello di "piano di immanenza" e "doppio vincolo" - segnano la tendenza contemporanea a recepire anche in chiave filosofico-teoretica il portato della cibernetica.

Anteriormente a questa ripresa, nella quale ancora una volta la filosofia arriva ultima, i risultati della cibernetica sono intanto tangibili: lo strumento sul quale scrivo queste righe, quello su cui verranno lette, il mio telefono cellulare, persino la lavatrice sono cablati da una gigantesca architettura informativa che ha cambiato negli ultimi decenni la fisionomia delle pratiche umane in modo inimmaginabile.

La cibernetica, tuttavia, non è da identificarsi *tout court* con la tecnologia informatica. Essa riguarda in generale la scienza dei sistemi. Questo particolare rivelatore e tuttavia trascurato permette una inquadratura specifica del fenomeno cyberpunk. Il protagonista del cyberpunk non è semplicemente

il cowboy del cyberspazio, o l'uomo alienato della grande mega-multinazionale - chiamata, alla giapponese, *Zaibatsu* - ma lo spazio urbano stesso, la rete, la *Zaibatsu*, lo *Sprawl*, gli spazi in cui una suppurazione continua e una continua crescita cancerosa si giustappongono e si compensano in una fragile tensione di scarti minimi. Lo spazio cyberpunk non è fatto di confini, determinati da una legge sovrana degli spazi, ma piuttosto da una serie di equilibri instabili:

Night City era come un esperimento deragliato di darwinismo sociale, concepito da un ricercatore annoiato che tenesse un pollice in permanenza sul pulsante dell'avanti-veloce. Se smetti un attimo di farti largo a spintoni, affondi senza lasciare traccia; muoviti un po' troppo alla svelta e finirai per spezzare la fragile tensione di superficie della borsa nera; in entrambi i casi, sparirai senza che di te rimanga traccia alcuna. [...] Qui gli affari erano un costante ronzio subliminale, e la morte la punizione accettata per la pigrizia, la negligenza, la mancanza di grazia, l'incapacità di rispettare le esigenze di un intricato protocollo. (Gibson 2003, 9)

Lo spazio cyberpunk per eccellenza, la periferia ipertecnologica e sovraffollata, sporca, criminale, esotica, è un ecosistema instabile. Come il detective dei romanzi polizieschi *hard boiled*, l'eroe del cyberpunk vi si muove accettandone le regole, percorrendone gli elaborati meandri, ma in questo labirinto non si trova salvezza né redenzione, e nemmeno una traccia di quel senso dell'onore o del pudore che costituisce la residua dignità umana dell'anti-eroe noir.

L'eroe cyberpunk è un criminale, un cowboy, un disperato, che gioca per salvarsi la vita. Un punk.

III. Punk

Del Punk, ormai canonizzato, non occorre più dire gran che. Dall'ispirazione dada e situazionista di McLaren, dal paradosso alla moda di Vivienne Westwood, dalle strade di Londra viene un urlo che attraversa i decenni. La letteratura che circonda il fenomeno, lo circoscrive, forse per strozzarlo, ha proliferato proiettandone la forma su piani trasversi e difformi: Punk come musica, ovvero come non-musica. Punk come socialità, ovvero come antisocialità. Punk come cultura, ovvero come contro-cultura, sub-cultura. Punk come religione, ovvero come blasfemia. Punk come politica, ovvero come anti-politica.

Dal punto di vista musicale, lo stile punk segna un ritorno a sonorità distorte, veloci, aggressive, brutalmente semplici, in opposizione alla complessità strutturale e compositiva del progressive rock. La dimensione contro-culturale del punk, tuttavia, non risulta limitata alla dimensione musicale.

the status and meaning of revolt, the idea of style as a form of Refusal, the elevation of crime into art (even though, in our case, the 'crimes' are only broken codes). Like Genet, we are interested in subculture – in the expressive forms and rituals of those subordinate groups – the teddy boys and mods and rockers, the skinheads and the punks – who are alternately dismissed, denounced and canonized; treated at different times as threats to public order and as harmless buffoons. (Hebdige 1979, 2)

Il Punk, in particolare, risulta da uno strano intreccio di influenze eterogenee: un'attitudine eclettica che saccheggia repertori estetici ed espressivi disparati, in una orgasmica confluenza di stilemi e suggestioni:

In fact punk claimed a dubious parentage. Strands from David Bowie and glitter-rock were woven together with elements from American proto-punk (the Ramones, the Heartbreakers, Iggy Pop, Richard Hell), from that faction within London pub-rock (the 101-ers, the Gorillas, etc.) inspired by the mod subculture of the 60s, from the Canvey Island 40s revival and the Southend r & b bands (Dr Feelgood, Lew Lewis, etc.), from northern soul and from reggae. Not surprisingly, the resulting mix was somewhat unstable: all these elements constantly threatened to separate and return to their original sources. Glam rock contributed narcissism, nihilism and gender confusion. American punk offered a minimalist aesthetic (e.g. the Ramones' 'Pinhead' or Crime's 'I Stupid'), the cult of the Street and a penchant for self-laceration. Northern Soul (a genuinely secret subculture of working-class youngsters dedicated to acrobatic dancing and fast American soul of the 60s, which centres on clubs like the Wigan Casino) brought its subterranean tradition of fast, jerky rhythms, solo dance styles and amphetamines; reggae its exotic and dangerous aura of forbidden identity, its conscience, its dread and its cool. (Ivi, 26)

La caratteristica spuria e ribelle della controcultura punk suscita il panico: la reazione dell'opinione pubblica inglese, che vede sorgere questo irrocervo mostruoso dal proprio grembo è inizialmente di orrore.

Dove collocare il punk? La risposta, dopo un momento di disorientamento e di orrore, risiede in una doppia localizzazione, doppia presa che Hebdige descrive con precisione:

As the subculture begins to strike its own eminently marketable pose, as its vocabulary (both visual and verbal) becomes more and more familiar, so the referential context to which it can be most conveniently assigned is made increasingly apparent. Eventually, the mods, the punks, the glitter rockers can be incorporated, brought back into line, located on the preferred 'map of problematic social reality' (Geertz 1964) at the point where boys in lipstick are 'just kids dressing up', where girls in rubber dresses are 'daughters just like yours' (see 98–99; 158–159, n. 8). The media, as Stuart Hall (1977) has argued, not only record resistance, they 'situate it within the dominant framework of meanings' and those young people who choose to inhabit a spectacular youth culture are simultaneously returned, as they are represented on T.V. and in the newspapers, to the place where common sense would have them fit (as 'animals' certainly, but also 'in the family', 'out of work', 'up to date', etc.). It is through this continual process of recuperation that the fractured order is repaired and the subculture incorporated as a diverting spectacle within the dominant mythology from which it in part emanates: as 'folk devil', as Other, as Enemy. The process of recuperation takes two characteristic forms:

1. the conversion of subcultural signs (dress, music, etc.) into mass-produced objects (i.e. the commodity form);
2. the 'labelling' and re-definition of deviant behaviour by dominant groups – the police, the media, the judiciary (i.e. the ideological form)

La "ricollocazione" del punk all'interno di categorie riconoscibili - siano esse quelle del mercato o quelle dell'istituzione ideologica - assolve la funzione di tutela e di conservazione dello spazio sociale e ideologico "violato" dall'emersione della ribellione stilistica, che usa il maleducato montaggio di significanti fluttuanti per forzare la propria uscita dal reticolato della cultura dominante.

Senza approfondire oltre la storia o la varietà interna che si raccoglie sotto questo termine generico, "punk", e senza forzarne una definizione - ciò che, soprattutto, rispecchierebbe una volontà di sapere che rispetto al punk non può a

sua volta che risultare ironicamente esterna e “recuperante” - raccogliamo quegli elementi che, trapassando dal punk nella sua variante “cyber”, ne costituiscono la dimensione eterotopica.

Il Cyberpunk, in opposizione al punk, non è una controcultura. Il cyberpunk è una proiezione della realtà, una iper-realtà. Esso deriva non tanto da una prosecuzione e ripresa dell'attitudine punk, quanto da una riflessione acuta sulle strutture del recupero.

Lo spazio dello Sprawl, Night City, Chiba in *Neuromante* è uno spazio saturo, in cui le regole della subcultura criminale disegnano ghirigori di violenza, denaro, desiderio, sesso e tecnologia sperimentale. Eppure, niente nello Sprawl è rivoluzionario. Nel Cyberpunk, il recupero che segna la fine dell'attitudine punk è già avvenuto: nessuno scandalo accompagna la presenza del margine urbano o della marginalità che lo abita e lo percorre.

Si potrebbe dire che il Cyberpunk è la prosecuzione fantascientifica del punk compiutamente recuperato, e anzi di un mondo in cui il rapporto centro-periferia si è completamente rovesciato, così come il rapporto fra cultura e contro-cultura.

Non c'è più nessuna ragione di ribellarsi contro lo stato, la regina, la borghesia. Tutto ciò è stato spazzato via dall'apocalisse tecno-economica di un capitalismo giunto al suo ultimo stadio. Lo scenario globale ridicolizza gli stati-nazione, burattini nelle mani di mega-multinazionali per le quali la legalità e l'illegalità non sono se non questioni di convenienza, ed enfatizza la rincorsa spasmodica nella quale tali agglomerati super-umani sono impegnati:

Il potere, nel mondo di Case, significava il potere delle grandi imprese. Le zaibatsu, le multinazionali che plasmavano il corso della storia umana, avevano trasceso le antiche barriere. Dal punto di vista degli organismi, avevano raggiunto una specie di immortalità. Non si poteva uccidere una zaibatsu assassinando una dozzina di dirigenti che occupavano i posti chiave, ce n'erano altri che aspettavano di salire la scala, di occupare i posti rimasti liberi, di avere accesso alle vastissime banche di memoria della grande compagnia. (Gibson 2003, 203)

Il potere, inteso dal cyberpunk in modo veramente cibernetico, è esso stesso una forma di vita meta-umana, una serie di entità dotate di memoria, di volontà, sistemi fondamentalmente indipendenti dalla durata o dalla perspicuità dei propri componenti umani, rimpiazzabili a piacere.

Se il Punk ha di mira il divenire-alieno di una generazione che si rende irricognoscibile, non impiegabile, e dispiega in funzione di questa rivoluzione capillare, pragmatica, stilistica una infinita creatività di assemblaggi, ben diversa è la questione nello scenario del cyberpunk.

Case non è un ribelle, come non lo è quasi nessuno dei personaggi della letteratura cyberpunk. Di fatto, ad avere assunto l'attitudine di fondo del punk non è un personaggio, quanto piuttosto un intero mondo alienato, un'ecologia fatta di strappi, rattoppi, cablaggi e assemblaggi continui, il cui potere risiede non solo e non tanto dalla capacità strategica di organizzare spazi, stabilizzarli, regolare i flussi, ma nella potenza ipertattica di suscitare comunque e dovunque nuovi flussi, di investire gli spazi da ogni parte, moltiplicare la propria presenza, infilarli negli spazi interstiziali, sfruttare la legge e il crimine, il vero e il falso come pura propulsione.

In questo punto si rivela la sintesi più avanzata di punk e cibernetica:

la regolarità cibernetica è equilibrio dinamico, e di ogni sistema, osservato attraverso la lente della cibernetica, non si distinguono tanto le parti e gli insiemi, quanto invece le interazioni ripetute, le pulsazioni, i ritmi di crescita e di decrescita, attraverso i quali la vita non è permanenza, abitazione, risiedere nell'essere, ma piuttosto nascere e morire costantemente, come insegnava - forse - il primo filosofo cibernetico della storia, il nero Eraclito.

La società rappresentata nel cyberpunk, espressione e amplificazione del capitalismo avanzato, si precipita in una rincorsa ossessiva. Essa produce sui propri margini una disgregazione dei luoghi, dei tempi, non permette che ci si inoltri due volte nella stessa periferia. Questa ossessione di circolazione che travolge i luoghi riguarda nella poetica di Gibson le merci, gli oggetti, i volti: non di rado, in una scena di un romanzo Cyberpunk si rincorrono prodotti provenienti dai più diversi angoli del mondo: virus russi, impianti amburghesi, armi giapponesi. I continenti si sovrappongono e giustappungono nel flusso ininterrotto e intricato delle merci. Un uguale destino tocca alle forme culturali, agli esseri umani, in un melting pot che mette in scena un montaggio punk diventato unica realtà.

L'assorbimento del punk nella forma-merce di cui parla Hebdige è compiuto, ma nel passaggio il punk ha perso ogni caratteristica contestataria. Il cyberpunk è l'eterotopia del nostro mondo, e ironicamente è la rappresentazione di un mondo in cui non vi è più alterità, vi è *solo* alterità: in questo, la rappresentazione di un mondo punk in cui il punk è diventato impossibile, di una periferia senza regole che il centro - delocalizzato nella forma del capitale - non teme, e anzi nutre e tollera come terreno di coltura dei più spregiudicati esperimenti sociali, culturali ma soprattutto tecnologici, ci offre l'opportunità di una lettura eterotopica del nostro presente.

IV. Attualità del cyberpunk

Nel corso di queste pagine ci siamo soffermati dapprima sulla nozione di eterotopia, come essa emerge nel pensiero di Foucault, comparandola con alcuni altri autori come De Certeau e Debord, rilevanti dal punto di vista della separazione e dello spazio, nel tentativo di espandere le possibilità di intendere in senso politico, militante, antropologico o pragmatico l'eterotopia, il senso del gesto che la produce e la necessità alla quale un tale gesto risponde.

Abbiamo trovato una risposta ricorrente, variamente declinata: l'eterotopia come paradossale intreccio di alterità e interiorità, misura sacra o profana di sicurezza contro l'incommensurabile, l'inassimilabile, il cui aspetto varia con le epoche, specchio oscuro della società che la produce.

Uno sguardo gettato sul Cyberpunk, meno profondo certo di quanto la materia avrebbe voluto o consentito, ci ha permesso di discernere alcuni punti centrali, che rendono la nozione di eterotopia fondamentale per l'interpretazione del cyberpunk.

Viene dunque il momento di chiederci che genere di eterotopia sia il mondo cyberpunk, e se essa sia propriamente l'eterotopia del nostro tempo. Dopo almeno quarant'anni di letteratura cyberpunk, siamo obbligati a chiederci fino a che punto essa sia ancora rilevante, nella sua lettura del presente e del futuro, e quanto invece la trasformazione della realtà sociale e tecnologica abbia prodotto una obsolescenza di questo immaginario.

Da un lato, osserviamo che il cyberpunk propone una strana forma di

eterotopia cibernetica. Se l'eterotopia deve “raccolgere” le contraddizioni, neutralizzarle, garantire una libertà di espressione al prezzo di una localizzazione che preserva i contorni dalle conseguenze di quella libertà, si può dire che il cyberpunk coglie appieno alcuni aspetti di una eterotopia.

Le contraddizioni che il cyberpunk ospita, tuttavia, non sono quelle che Foucault associa alle società pre-moderne - in particolare, crisi biologiche - né quelle che associa alle società moderne, nella forma di deviazioni e sfoghi, immoralità o antisocialità da rinchiudere o da sfogare. Piuttosto, nella società post-umana del cyberpunk, lo spazio “libero” non è affatto segnato dalla libertà dell'individuo.

Ciò che si muove liberamente è invece il denaro, la merce, la tecnologia. Lo *Sprawl* è un'eterotopia non-umana, un parco giochi del potere e del denaro, come nella citazione che abbiamo riportato in apertura, un margine necessario alla accelerazione economica e tecnologica dalla quale il ciclo vitale delle mega-multinazionali dipende, e che proprio per questo non deve essere contenuto né rallentato da alcuno scrupolo. La città-mostro gioca con i corpi, con le vite, e sbagliare i passi del gioco ha sempre conseguenze mortali. I protagonisti dei romanzi cyberpunk sono mercenari presi infallibilmente in un gioco non-umano che li oltrepassa.

In questo spazio liminale, tuttavia, il rischio connaturato alle eterotopie non può essere cancellato: i flussi accelerati oltre il limite - flussi di intelligenza, di talento, di coraggio, di tecnologia, di denaro - minacciano di deviare improvvisamente. In un istante magico, l'eroe cyberpunk assiste al miracolo: l'evento eccede la velocità della codifica, il recupero quasi-istantaneo viene schivato per un istante, le conseguenze sono esplosive. Il gioco del cybercapitalismo prevede dunque anche esso un'alea insopprimibile: un momento in cui i flussi sono messi in gioco e non ancora recuperati. La questione non è di ordine spaziale. Il NO FUTURE del punk si inserisce nel “sempre di nuovo” della rivoluzione permanente dei mezzi di produzione, coglie l'istante, restituisce ad un tempo kairotico l'ultima scaglia di libertà nel mondo che non sa più conoscersi né riconoscersi.

Proprio per questo, nel cyberpunk, la periferia, per quanto lurida e putrescente, è il centro vero e pulsante di un'epoca: in essa si gioca la possibilità del dominio e quella della liberazione. Per comprendere questa centralità, tuttavia, si pensi ad un'altra frontiera, quella cibernetica, che all'epoca della prima generazione cyberpunk era aperta e porosa, abitata da strani sogni e fantasmi rivoluzionari anarcoidi, ormoni adolescenziali indirizzati al crimine da strane distribuzioni di competenza tecnico-scientifica.

In un presente che si allontana a vista d'occhio dagli albori febbricitanti della cultura cibernetica, fra generazioni che non ricordano più le bulletin board né devono sapere come funzionano i propri apparecchi tecnologici per domarli, né possono più ibridarli, manometterli, assemblarli a piacere, è forse più complesso comprendere la teoria accelerazionista che accompagna e complementa l'apparente disperazione dello scenario cyberpunk. Sempre più lontana dalla nostra coscienza è la possibilità di hackerare lo slancio tecnologico, di cogliere l'istante magico e produrre quel tipo di azione tattica, di straforo che costituisce la magia e la redenzione dell'eroe cyberpunk.

D'altra parte, il miscuglio di antico e moderno, di arcaico e futuribile che costituisce l'amalgama imperfetto del cyberpunk ritorna in altri modi, secondo altre traiettorie, che ci ricordano quelle denunciate da Debord nel paragrafo 25 de *La società dello spettacolo*. Si tratta di una delle caratteristiche del cyberpunk

rispetto alle quali la specificità trans-epocale dell'eterotopia risulta di fondamentale importanza ermeneutica, ovvero del rapporto fra la cultura, la contro-cultura e la complessità.

Se l'eterotopia arcaica, spesso a carattere sacrale, serviva a raccogliere ed esorcizzare la complessità di un mondo naturale caotico, organizzando in forma mitologica i ritmi naturali, biologici, tribali, restituendo un equilibrio tollerabile alla vita umana, l'eterotopia iper-moderna o post-moderna si confronta con un compito diverso, ma simile. La complessità crescente, la dissociazione dei mezzi di produzione, le opacità intenzionali e accidentali dei circuiti informativi producono caos, orrore, raccapriccio. L'angoscia dell'assoluto ci coglie di fronte alle nostre televisioni, di fronte a un mondo incomprensibile, e non diversi dai nostri pro-pro-progenitori cerchiamo un esorcismo, e lo troviamo proprio lì, nelle nostre televisioni.

Di fatto, e non sorprendentemente, l'elemento del cyberpunk che meglio sopravvive grazie alla sua funzione eterotopica nell'economia simbolico-culturale del presente è da ricercarsi nella costruzione spettacolare di realtà virtuali, nella pulsione di fuga che si arrotola intorno alla restituzione di un ordine mitologico alla realtà caotica.

Allo stesso tempo, a partire dall'eterotopologia, dalla comprensione della necessità e della struttura dell'eterotopia - luogo e non-luogo, pericolo e rassicurazione - possiamo intuire la funzione doppio-vincolante delle costruzioni virtuali che ci circondano, e cominciare a mettere a tema le trappole che ci riguardano. Le stesse di sempre, ma nuove.

Bibliografia

- Debord G. (2001) *La società dello spettacolo*. Baldini: Milano
- De Certeau M. (2001) *L'invenzione del quotidiano*. Edizioni Lavoro: Roma
- Foucault M. (2006) *Utopie Eterotopie*. Cronopio: Napoli.
- Geertz, C. (1964), 'Ideology as a Cultural System', in D. E. Apter (ed.), *Ideology and Discontent*, Free Press: New York.
- Gibson W. (2003) *Neuromante*. Mondadori: Milano.
- Hall, S., Clarke, J., Jefferson, T. and Roberts, B. (eds) (1976), *Resistance Through Rituals*, Hutchinson: London.
- Hebdige D. (1979) *Subculture, the meaning of style*. Routledge: Londra.
- Herlander E. (2009) *Cyberpunk 2.0*. Labcom Books: Covilha.
- Stasi M. (1993) *God save the cyberpunk*. Synergon: Bologna
- Sterling B., Gibson W. (2001) *Parco giochi con pena di morte*. Mondadori: Milano.

Dopo l'utopia. Ipotesi sul cyborg neoliberista a partire dalla serie tv Black Mirror

Matteo Bergamaschi

In modern era science and technology represent one of the most important resources for utopian theory, in order to emancipate human beings. At the same time, both literature and media show the possibility of a dystopian reversal, a sort of “perversion”, of technological and scientific projects.

The essay intends to consider the issue starting from the tv serie Black Mirror (in particular the first season), in dialogue with the works of Foucault and the cyborg studies of Caronia and Haraway. In this sense, the dystopian transformation of new technologies is deeply linked to techno-nihilistic capitalism (Magatti). It is therefore through the last figure assumed by late capitalism that is possible to understand the dystopian dynamic that new technologies are taking in our imaginary.

Il dispositivo della tecno-scienza si dà a pensare, innanzitutto e per lo più, all'interno di un orizzonte di matrice prometeica: è, cioè, all'insegna del mito del titano che la tecnica viene pensata quale partner vuoi del processo di ominazione, vuoi del trascendimento dei confini specifici dell'homo sapiens. Originario strumento (organon) o protesi emancipatrice di una natura supposta carente (Gehlen), la tecnica si rivela in grado non solo di potenziare gli attributi antropici fino a rendere la scimmia nuda (erede del platonico bipede implume) idonea al dominio (e allo sfruttamento) planetario; essa, più radicalmente, permette al soggetto di oltrepassare i limiti che l'evoluzione biologica e il divenire storico hanno assegnato alla specie, conducendo così il soggetto «oltre», «dopo» l'umano.

Sono forse la body art e la performance art a svelare gli esempi più significativi al riguardo: conosciamo infatti il volto di Orlan «sfigurato» da protesi estetiche dislocate in posizioni insolite e non convenzionali, volto che diviene icona del superamento di una figura umana plasmata dagli imperativi culturali e sociali; che dire poi del terzo braccio di Stelarc (o del suo Third Ear, per citare le opere più note), che immediatamente consegna allo spettatore la visione del superamento (e della plasticità) della fisiologia dell'apparato umano?

Il pensiero cyborg eredita originariamente proprio tale tematica: in una società in cui il soggetto è destrutturato nella molteplicità dei flussi informatici delle proprie operazioni finanziarie, mediatiche o comunicative, così che «il corpo, il nostro principale strumento di comunicazione con l'esterno, la nostra interfaccia con il mondo, viene direttamente integrato nel processo di valorizzazione capitalistica, per così dire "a tempo pieno", e si integra anche con la tecnologia in modo ben più pervasivo e fine che per il passato» (Caronia 2008, 108), ¹ il cyborg diviene la possibilità di una resistenza interna a questo sistema, capace di decostruirne la logica di dominio alla volta della costruzione di un ibrido in grado di mettere fuori gioco i dispositivi dualisti che lo imprigionano. È il caso, ad esempio, di Donna Haraway, per la quale il cyborg, in quanto post-genere, decostruisce il dualismo maschile-femminile attraverso il quale il dispositivo di dominio si esercita. ² Il cyborg in quanto veicolo di emancipazione, dunque, ma anche di contaminazione e di ibridazione (con il tecnologico e il macchinico, ma anche con il biologico e il teriomorfo, Marchesini 2002 e 2009), il cyborg in quanto superamento di ogni fissismo essenzialista e libera sperimentazione «schizofrenica» una volta messa fuori gioco la macchina antropogenetica (Deleuze & Guattari 2010). Il merito della serie tv Black Mirror risiede proprio nella problematizzazione di una prospettiva ingenuamente irenica al riguardo.

Il mondo rappresentato dalla serie tv di Netflix è un universo in cui il potenziale tecnologico si trova compiutamente dispiegato; ³ il tema è caro ad Heidegger, che lo espone attraverso la concettualità del Gestell: ⁴ sappiamo, infatti, che il semplice strumento (tecnico) è a disposizione del soggetto, che se ne serve inserendolo nella propria progettualità;

¹ Tale il contesto in cui secondo Caronia può emergere il moderno cyborg: «Il primo di questi elementi è sicuramente l'emergere del concetto di "informazione" dapprima in cibernetica e successivamente in biologia con la nuova centralità della genetica [...] Il secondo elemento centrale è non solo la comparsa di nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione, ma soprattutto la loro diffusione nella società [...] Il terzo elemento è il mutamento del modello sociale maturato internazionalmente negli anni Settanta, l'affermarsi di un "modo di produzione non più dominato da forme di accumulazione verticalmente integrate e di distribuzione della ricchezza contrattate tra rappresentanze collettive e supervisionate dallo stato, bensì da forme di accumulazione flessibili, capaci di integrare, di mettere in rete, modi, tempi e luoghi di produzione tra loro molto diversi [...]» (Caronia 2008, 106-107).

² Si veda il manifesto di Haraway: «Da un certo punto di vista, un mondo cyborg comporta l'imposizione finale di una griglia di controllo sul pianeta, l'astrazione finale incarnata in una Guerra stellare apocalittica di "difesa", l'appropriazione finale del corpo delle donne in un'orgia di guerra maschilista. Da un altro punto di vista, un mondo cyborg potrebbe comporta-

non si dà tuttavia singolo strumento se questo non è inserito in una totalità di mezzi, dal momento che è nella natura di uno strumento quella di rimandare ad altri strumenti, e questi ad altri strumenti a loro volta, fino a determinare la complessa trama di rimandi che costituisce il mondo. Quello a cui assistiamo con il dispiegamento attuale delle tecno-scienze non è il proliferare indefinito dei mezzi a uso e consumo del soggetto, bensì il capovolgimento di tale situazione, ovvero l'infittirsi della trama di un universo di mezzi che domina l'esperienza del soggetto e il conteso del mondo. *Gestell*, nel lessico di Heidegger, nomina infatti l'esito ultimo della storia occidentale (in quanto storia della metafisica), per cui l'orizzonte in cui l'Essere si rende accessibile all'uomo coincide con un mondo ridotto a «fondo», a semplice risorsa, a quantità di energia (o di informazione) plasmata dalla tecnica. Mondo e uomo si ritrovano così dispiegati, disposti, strutturati («destinati», direbbe Heidegger) in funzione della tecnica: lungi dall'essere strumento dell'uomo, essa ne è orizzonte e destino; è l'uomo contemporaneo, pertanto, che concepisce se stesso attraverso il dispiegamento della tecnica, e non il contrario.

Significativa al riguardo la scelta del titolo della serie: lo specchio è l'immagine per antonomasia della mente umana (o almeno di una mente pre-critica, non kantiana), e ne riflette la capacità di rispecchiare (*adaequatio*) il mondo e le cose; simbolo dell'attitudine teoretica del soggetto, lo specchio rivela l'uomo nella sua vocazione conoscitiva quale centro prospettico della scena della visione (in tal senso, vi sarebbe un antropocentrismo originariamente inscritto nella modalità della visione). Se tale specchio si rivela ora nero, la scena si capovolge; esso non è la superficie rassicurante che restituisce l'immagine del soggetto che guarda: e se questa superficie opaca, non riflettente, invertisse l'aspettativa della visione se cioè in luogo di uno schermo (riflettente, cioè a misura di soggetto) ci trovassimo di fronte all'opacità di una membrana fotografica, o ancor meglio retinica? Il black mirror dei dispositivi elettronici, dagli I-phone ai portatili, non sarebbe pertanto la nostra finestra di accesso sul mondo, lo strumento della universale manipolabilità del mondo per opera del soggetto, bensì l'occhio attraverso il quale un altro (Es, una cosa che guarda, per parafrasare l'espressione di Perniola 2004) vede l'uomo e dispone di lui. Lungi dall'essere il cardine di un docile universo di mezzi, la chiave di volta della trama dei rimandi strumentali, il soggetto è prima di tutto guardato e disposto dall'invadente e vorace sguardo di un apparato muto che tuttavia assegna all'uomo i confini di ogni sua possibile esperienza. L'uomo in quanto strumento della tecnica, l'occhio in quanto guardato dallo schermo, dunque.

Assecondando simile intuizione, possiamo raccogliere in un primo gruppo gli episodi della serie che illustrano una possibile ipertrofia «estremizzata» dell'attuale universo tecnologico; l'ambientazione, insomma, assume i contorni di un futuro «probabile», se non addirittura prossimo, in cui il potenziale di emancipazione e la carica utopica delle nuove tecnologie vira decisamente in funzione della distopia o cacotopia. Esemplare l'episodio che apre la serie nel 2011: *The National Anthem* (Messaggio al Primo Ministro);⁵ qui, a dire il vero, gli eventi narrati potrebbero effettivamente coinvolgere la nostra attualità, senza dover attendere un futuro remoto; l'episodio,

re il vivere realtà sociali e corporee in cui le persone non temano la loro parentela con macchine e animali insieme, né identità sempre parziali e punti di vista contraddittori» (Haraway 1999, 46).

³ Per una ricognizione complessiva sulle tematiche della serie si rimanda a Garofalo 2017.

⁴ Si veda a questo proposito *La questione della tecnica*, Heidegger 1976.

⁵ Si veda Musarò 2014.

in ogni caso, pare segnato in particolare dalla presenza della logica hacker del misterioso performer, il quale si serve della propria competenza informatica per intrufolarsi nel sistema e lanciare il proprio messaggio (insieme agli esiti distruttivi che ciò comporta). *The Waldo Moment* (Vota Waldo!, II stagione) esprime invece le ansie a proposito dell'impatto dei media contemporanei sulla nostra democrazia, lasciando intravedere i possibili risvolti populistici. Come nota Badiou, «Lo scopo del linguaggio [...] non è più quello di chiarire qualcosa o di difendere un punto di vista in modo articolato. Il loro scopo è produrre reazioni emotive, reazioni che vengono utilizzate per generare unità attiva spontanea, che è in buona parte artificiale ma che diventa utilizzabile di volta in volta» (Badiou 2018, 19). È tra gli episodi della III stagione che scorgiamo all'opera l'intuizione di McLuhan per cui il «medium è il messaggio»: *Nosedive* (Caduta libera) è lo spaccato di un mondo in cui le relazioni sono integralmente plasmate dalle interazioni su piattaforme digitali di tipo social, attraverso una procedura di rating che classifica i soggetti in funzione degli esiti delle performance online; *Playtest* (Giochi pericolosi) descrive invece un'inquietante videogioco di realtà aumentata con tanto di chip impiantato, grazie al quale la distinzione reale-virtuale diviene obsoleta; anche *Men Against Fire* (Gli uomini e il fuoco) è dedicato alla capacità delle tecnologie di determinare la nostra percezione della realtà, mentre *Shut Up and Dance* (Zitto e balla) ha per protagonisti vari individui ricattati da una sorta di misterioso e non meglio identificato «grande fratello» che monitora costantemente le posizioni e le operazioni di ciascuno, in una società senza oblio che traccia senza fallo ogni singola operazione. Per concludere, *Hated in the Nation* (Odio universale) descrive una società in cui gli scambi e le interazioni sono determinate dai media e dai social in un clima di deresponsabilizzazione diffusa che si rivelerà presto dagli esiti catastrofici. Meno significativi sono invece gli episodi della IV stagione, e per quanto riguarda il presente argomento, potrebbero essere presi in considerazione *USS Callister* e *Hang the DJ*.

In simili episodi, la dinamica cyborg, ovvero la commistione tra l'antropologico e il tecnologico, rivela il proprio potenziale distopico; è infatti un mondo che ostacola lo sviluppo vitale quello che si delinea in simile orizzonte, un mondo cioè in cui i diffusi dispositivi tecnologici implementano un biopotere che omogeneizza i processi vitali, inserendoli nel continuum tecno-informatico (il «massaggio» prodotto dalle tecnologie informatiche, per dirla con McLuhan & Fiore 2011). Su questa linea possiamo considerare gli episodi dedicati alle possibilità di sorveglianza e di controllo che la panoplia delle tecnologie è in grado di realizzare; i protagonisti di *The Entire History of You* (Ricordi pericolosi, I stagione) hanno un micro-dispositivo impiantato dietro l'orecchio in grado di registrare qualsiasi evento della giornata; si tratta insomma di un dispositivo di archiviazione senza residui della memoria, che rende qualsiasi esperienza disponibile all'accesso, alla fruizione e all'elaborazione; qui non è tanto l'ibridazione tra nanotecnologie e circuiti neurologici a essere inquietante, quanto piuttosto il fatto che il registro dell'esperienza diventi *Gestell*, fondo a disposizione per le iniziative individuali. *Be Right Back* (Torna da me, II stagione) offre invece la possibilità di una

6 Si veda su questo il concetto di «postdemocrazia» (Crouch 2012) e di «democrazie senza democrazia» (Salvadori 2009); si veda in particolare la relazione con il linguaggio e la comunicazione: «Oltre a costituire aspetti della decadenza della discussione politica seria, il ricorso all'industria dello spettacolo quale fonte di idee su come catalizzare l'interesse in politica, la progressiva incapacità dei cittadini di oggi nel dare forma ai loro interessi, la crescente complessità tecnica delle questioni e il fenomeno della personalità si possono spiegare come risposte ad alcuni problemi della postdemocrazia stessa» (Crouch 2012, 36).

cancellazione dell'esperienza della perdita e del lutto; Martha, infatti, deve affrontare la perdita del fidanzato Ash, morto in un incidente stradale, e viene così a contatto con un dispositivo che, attraverso il web, è in grado di reperire qualsiasi informazione riguardante lo scomparso così da imitarne alla perfezione i connotati e da simularne adeguatamente il comportamento e le possibili interazioni.

Sono forse White Christmas (Bianco Natale), lo speciale di Natale 2014, e Arkangel (IV stagione) a mostrare gli esiti più disturbanti in merito alle tecnologie di controllo: il primo mostra infatti un dispositivo in grado di creare un simulacro (un avatar) perfetto del soggetto su cui viene impiantato, avatar che, una volta trasferito in un supporto digitale, può essere manipolato così da secernere tutte le informazioni di cui eventualmente si necessita relativamente al primo corpo «ospite». «Arkangel» è invece il nome di un dispositivo di cui si serve una madre iper-protettiva al fine non solo di controllare ogni dettaglio esperienziale della figlia, ma anche di isolare dal suo campo di esperienza eventuali contenuti che potrebbero rivelarsi pericolosi o semplicemente stressogeni.⁷

Con la contaminazione tra informatico e biologico di White Christmas e Arkangel affiora il volto di un potenziale cyborg, lo stesso che domina un episodio della terza stagione, ovvero San Junipero; questo prende il nome da una sorta di «Barcellona» integralmente virtuale, cui sono collegate le menti di pazienti terminali, così che questi possano vivere, oltre i limiti della propria corporeità, in un multiverso in cui i contorni tra simulazione e realtà sfumano l'uno nell'altro, per non parlare della dimensione «spirituale» di una simile condizione dematerializzata (Leone 2014), che pone dei seri interrogativi al concetto stesso di esperienza.

Sono tuttavia gli episodi White Bear (Orso Bianco, II stagione) e 15 Millions Merits (15 milioni di celebrità, I stagione) a gettare una luce, a parere di chi scrive, sulla natura degli odierni dispositivi cyborg: nel primo, quella che nel finale si scoprirà essere la complice nell'assassinio di una bambina, è sottoposta giornalmente a una serie di crudeli sevizie psicologiche che rievocano quelle inflitte alla piccola vittima; puntualmente, al termine della giornata, una sorta di elettroshock azzerava la memoria della detenuta, cosicché nel giorno successivo possano riprendere le inquietanti torture mentali. Non ci troviamo tuttavia nel laboratorio del dottor Mengele: White Bear non è altro che un moderno carcere in cui la pena detentiva viene spettacolarizzata e resa accessibile al pubblico pagante; questa sorta di «campo di divertimento» vede assommarsi la logica della pena e quella della sua spettacolarizzazione-mercificazione; il jail-tainment, se così si può definire, va ben più in là del dispositivo di sorveglianza panottica reso possibile dalla tecnologia digitale – in grado di garantire una sicurezza senza residui in virtù di una sorveglianza totale (Lyon 2002); esso mostra infatti non solo l'innesto dell'antropologico sul macchinico (il cyborg informatico), ma un secondo innesto tra il dispositivo cyborg e il circuito del consumo. La detenuta infatti non solo agisce in un mondo semi-virtuale, ma questo, più radicalmente, obbedisce agli imperativi del consumo-spettacolo.⁸

Ancora più perturbante la possibilità illustrata da 15 Millions Merits: non sappiamo altro

⁷ Sulla stessa scia occorrerebbe ricordare episodi della IV stagione come *Crocodile* (in cui le indagini vengono risolte mediante l'applicazione agli indagati di un apparecchio capace di estrarne e visionarne i ricordi) e *Metalhead* (in cui la protagonista tenta – inutilmente – di mettersi in salvo da sofisticate tecnologie di morte dalla forma di inquietanti cani da caccia, che la braccano senza pietà).

⁸ Su questa scia, occorre ricordare *Black Museum* (IV stagione), episodio che prende il nome dal macabro edificio museale che ospita

dell'universo in cui l'episodio è ambientato se non che è popolato da giovani che, in un ampio edificio che ricorda un'ipertrofica caserma (se non un vero e proprio alveare d'acciaio), passano il loro tempo pedalando su cyclette circondati da schermi televisivi in ogni momento della giornata (schermi dotati di un apposito sensore in grado di percepire quando l'utente si sta sottraendo alla visione dello spettacolo, così da costringerlo alla fruizione attraverso l'emissione di un fastidioso segnale di allarme). Sorvolando sulla spersonalizzazione e sulla diffusa alienazione che si sperimenta in un simile ambiente, precisiamo che l'attività fisica impiegata per azionare le cyclette non solo produce l'energia elettrica necessaria al sistema, ma serve ad accumulare una sorta di valuta virtuale, usata dai lavoratori-utenti per le proprie spese online. Tale valuta o «punteggio» viene consumata per eseguire qualsiasi operazione o acquisto, anche se la maggioranza degli utenti la impiega per abbellire frivolarmente il proprio avatar digitale. Simile «prosumer sportivo» non solo offre al sistema la propria forza-lavoro: egli serve al sistema una seconda volta, nella misura in cui il credito che ha accumulato con la propria forza-lavoro viene nuovamente reinvestito nel sistema, integrando in esso l'utente in modo ancora più stretto.

La meta più ambita dai giovani sportivi è la partecipazione al seguitissimo talent-show (una sorta di X-factor), la quale costa l'esorbitante cifra di un milione di crediti. Una fatica di Sisifo: il movente che sollecita i giovani techno-schiavi grazie al miraggio di una svolta nella loro ripetitiva esistenza si rivela precisamente ciò che li inserisce in esso ancora più saldamente (aberrazione della logica prosumer: essi consumano la propria energia fisica per produrre l'energia di cui il sistema abbisogna, il quale elargisce così crediti che essi utilizzano allo scopo di partecipare al sistema, replicandolo incessantemente – logica dell'equivalente universale). Nemmeno la vittoria nel talent sembra costituire un'eccezione: la protagonista, esibitasi in un'eccellente prova canora, viene convinta a divenire la pornostar che gli altri utenti possono ammirare grazie ai crediti accumulati, mentre il protagonista maschile che, grazie a una sortita riuscita, reclama l'attenzione sul sistema impazzito minacciando di togliersi la vita, verrà immediatamente ingaggiato da questo stesso sistema che lo renderà uno dei suoi personaggi più riusciti.

Ecco la logica del neo-totalitarismo: l'apparato consumo-spettacolo non solo è in grado di rendere qualsiasi potenziale forma di contestazione una propria varietà interna (una contestazione-merce o una contestazione-spettacolo), disinnescandola (Barile 2013); esso è in grado di «omogeneizzare» l'esperienza vivente nel circuito consumo-spettacolo, e ciò precisamente in virtù dei dispositivi tecnologici; qui la nozione foucaultiana di biopotere come «l'insieme dei meccanismi grazie ai quali i tratti biologici che caratterizzano la specie umana diventano oggetto di una politica, di una strategia politica, di una strategia generale del potere», come il modo in cui «le società occidentali moderne si siano fatte carico dei dati biologici essenziali per cui l'essere umano si costituisce in specie umana» (Foucault 2010, 13), incrocia la proposta di «società spettacolare» cara a Debord, cioè della «trasformazione della politica e dell'economia capitalista in “una immensa accumulazione di spettacoli”, in cui la merce e lo stesso capitale assumono la forma mediatica dell'immagine»

alcuni cimeli tecnologici coinvolti a vario titolo in operazioni criminali; da notare in quest'ultimo caso il legame che viene a instaurarsi tra le sofisticate apparecchiature tecnologiche e le logiche economiche che governano, originariamente, il finanziamento della loro progettazione e la loro applicazione, e successivamente la loro esibizione spettacolarizzata.

(Agamben 2009, 280).⁹ Si può allora comprendere la felice espressione di «capitalismo tecno-nichilista» (Magatti 2009), per cui la neutralizzazione dell'esperienza soggettiva avviene precisamente attraverso la combinazione del sistema di produzione fordista e delle moderne tecnologie digitali e informatiche.¹⁰ Immaginiamo infatti alcuni dei dispositivi presi in esame negli episodi della serie tv: non è difficile ipotizzare il potenziale di tecnologie quali quelle di *The Entire History of You* o *Arkangel*, per non parlare di *San Junipero*, a fini pubblicitari o di marketing.

Il merito di questa serie televisiva, a parere di chi scrive, giace nell'aver saputo illustrare il lato anti-utopico dell'odierna ipertrofia cyborg: qui i dispositivi tecnologici non rivelano il proprio oscuro potenziale nel senso della distopia politica sul modello orwelliano, né la dimensione biopolitica si esercita attraverso il partito di un regime alla *Big Brother*: il biopotere è diffuso e senza scampo, senza alternativa apparente, dal momento che si innerva nei sistemi economici necessari alla replicazione stessa della vita.¹¹ È questo esito ultimo della biopolitica, realizzatosi grazie alla diffusione del cyborg umano-informatico, che ci interpella a partire dalle suggestioni di *Black Mirror*: qui i dispositivi del controllo non hanno più il volto «moderno» delle «macchine per far vedere e far parlare» deleuziane-foucaultiane (Deleuze 2010, 30), in cui si intrecciano le istanze del sapere, del potere e della soggettivazione; il controllo si diffonde in una miriade di micro-dispositivi che «non agiscono più tanto attraverso la produzione di un soggetto, quanto attraverso dei processi che possiamo chiamare di desoggettivazione» (Agamben 2006, 30). «Di qui l'eclisse della politica [...] e il trionfo dell'oikonomia, cioè di una pura attività di governo che non mira ad altro che alla propria riproduzione» (Agamben 2006, 32). Allora, la distopia delle tecnologie implementate sui dispositivi che popolano la nostra quotidianità rivela l'innesto complessivo della vita nel circuito consumo-spettacolo (Sadin 2018), così che a fissarci attraverso la membrana dello specchio nero non è il *Big-Brother* del totalitarismo politico, bensì quello gentile, onnipervasivo e senza scampo della desoggettivazione economica.¹²

9 Così Agamben: «Se congiungiamo le analisi di Debord con la tesi schmittiana dell'opinione pubblica come forma moderna dell'acclamazione, tutto il problema dell'odierno dominio spettacolare dei media su ogni aspetto delle vita sociale appare in una nuova dimensione. In questione è nulla di meno che una nuova e inaudita concentrazione, moltiplicazione e disseminazione della funzione della gloria come centro del sistema politico. [...] questo supposto "fenomeno democratico originario" è ancora una volta catturato, orientato e manipolato nelle forme e secondo le strategie del potere spettacolare» (Agamben 2009, 280).

10 Con questo termine l'autore intende «una logica di strutturazione dei rapporti sociali che ha contribuito a plasmare l'intera configurazione storico-sociale sviluppata all'interno dei paesi occidentali negli ultimi tre decenni sulla base di un nuovo immaginario della libertà formatosi tra gli anni sessanta e gli anni ottanta» (Magatti 2009, 43); il legame tra capitalismo tecno-nichilista e politiche neoliberiste è dato in effetti dalla crisi di un progetto condiviso: «[...] al piano sociale si chiede semplicemente di creare le condizioni affinché la singola individualità si possa esprimere. Il che comporta, come conseguenza, la drastica riduzione della disponibilità a sacrificarsi in nome di un'istituzione, a cui si chiede semplicemente di "funzionare". [...] qualunque criterio di legittimazione diverso dalla "realizzabilità" di un'azione trova difficoltà a essere riconosciuto» (Magatti 2009, 99).

11 Si veda quanto scrive Agamben: «Il liberalismo rappresenta una tendenza che spinge all'estremo la supremazia del polo "ordine immanente-governo-ventre" fin quasi a eliminare il polo "Dio trascendente-regno-cervello"» (Agamben 2009, 312).

12 «O la biopolitica produce soggettività o produce morte» (Esposito 2004, 25).

Bibliografia

- Agamben, G. (2006). *Che cos'è un dispositivo?* Roma: Nottetempo.
- Agamben, G., (2009). *Il regno e la gloria. Per una genealogia teologica dell'economia e del governo.* Torino: Bollati Boringhieri.
- Badiou, A. (2017). *Trump o del fascismo democratico.* Milano: Meltemi.
- Barile, N. (2013). *La mentalità neototalitaria.* Adria: Apogeo.
- Caronia, A. (2008). *Il cyborg.* Milano: Shake.
- Crouch, C. (2012). *Postdemocrazia.* Roma-Bari: Laterza.
- Deleuze, G. (2010). *Che cos'è un dispositivo?* Trad. it. di A. Moscati. Napoli: Cronopio.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (2010). *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia.* Trad. it. a cura di M. Guareschi. Roma: Castelvecchi.
- Esposito, R. (2004). *Bios. Biopolitica e filosofia.* Torino: Einaudi.
- Foucault, M. (2010). *Sicurezza, territorio, popolazione. Corso al Collège de France (1977-1978).* Trad. it. di P. Napoli. Milano: Feltrinelli.
- Foucault, M. (2005). *Nascita della biopolitica. Corso al Collège de France (1978-1979).* Trad. it. di M. Bertani e V. Zini. Milano: Feltrinelli.
- Garofalo, D. (2017). *Black Mirror. Memorie dal futuro.* Roma: Edizioni estemporanee.
- Haraway, D.J. (1999). *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo.* Trad. it. di L. Borghi. Milano: Feltrinelli.
- Heidegger, M. (1976). *Saggi e discorsi.* Ed. it. a cura di G. Vattimo. Milano: Mursia.
- Leone, M. (2014). *Spiritualità digitale. Il senso religioso nell'era della smaterializzazione.* Milano-Udine: Mimesis.
- Lyon, D. (2002). *La società sorvegliata. Tecnologie di controllo della vita quotidiana.* Trad. it. di A. Zanini, Milano: Feltrinelli.
- Magatti, M. (2009). *Libertà immaginaria. Le illusioni del capitalismo tecno-nichilista.* Milano: Feltrinelli.
- Marchesini, R. (2002). *Post-human. Verso nuovi modelli di esistenza.* Torino: Bollati Boringhieri.
- Marchesini, R. (2009). *Il tramonto dell'uomo. La prospettiva post-umanista.* Bari: Dedalo.
- McLuhan, M. & Fiore, Q. (2011). *Il medium è il massaggio.* Trad. it. Mantova: Corraini.
- Musarò, P. (2014). *Black Mirror: The National Anthem. Arte, media e dissoluzione della democrazia. Between, 8, 1-21.*
- Perniola, M. (2004). *Il sex appeal dell'inorganico.* Torino: Einaudi.
- Sadin, E. (2018). *La silicolonizzazione del mondo. L'irresistibile espansione del liberismo digitale.* Trad. it. di D. Petruccioli, Torino: Einaudi.
- Salvadori, M.L. (2009). *Democrazie senza democrazia.* Roma-Bari: Laterza.

Il fascino indiscreto del potere. Mondi regressivi e sopravvivenze utopiche Marina Maestrutti, Claudio Tondo

This paper proposes to analyse, within the recent literary and cinematographic landscape, two examples that are particularly pertinent in placing the role of power as the fundamental driver of social and human dynamics. Rather than in the form of *science fiction*, the narrative is more a *speculative fiction*. Both the literary works in question in this article, *The Handmaid's Tale* by Margaret Atwood published in 1985 (the television series is 2017), and Naomi Alderman's novel, *The Power* of 2016, clearly take a position in the feminist debate by reducing the prevailing technoscientific dimension in twentieth century dystopia, to deepen the utopian-dystopic dimension of the exercise of power over the body and of the body.

If Atwood, inheriting the classic critique of twentieth century dystopias, warns against the illiberal outcomes inherent in contemporary societies; the second author seems rather to propose a shock therapy that essentially aims to provoke a reaction of "repugnance" towards the exercise of "naked" power, simply based on force and violence. Both, however, allow in their "critical utopias" for the possibility of empowerment for women (and men).

Introduzione

Nel corso degli ultimi anni, una serie di produzioni letterarie e filmiche ha rilanciato il tema del potere nelle relazioni di genere nella forma dell'utopia, della distopia e della *speculative fiction*.

Il successo della serie televisiva *The Handmaid's Tale* nel 2017 ha riportato all'attenzione il romanzo di Margaret Atwood, *Il racconto dell'Ancella*, uscito nel 1985, mentre il romanzo di Naomi Alderman, *Ragazze elettriche*, il cui titolo originale – *The Power* – è sicuramente più significativo, sembra rispondere a trent'anni di distanza all'appello di Atwood.

La distopia assume in Atwood e Alderman la forma di un esperimento morale, allontanandosi dalla fantascienza e privilegiando invece la riflessione critica sul potere. Nel primo caso, un ipotetico crollo verticale del tasso di natalità fa emergere un'organizzazione politica e sociale che vuole rimettere le donne al centro della mera funzione riproduttiva; nel secondo, una modificazione genetica imprevista permette alle donne di acquisire un potere fisico che le rende più forti degli uomini: a questo punto il nuovo potere femminile sconvolge il precedente assetto politico-sociale che rapidamente implode su se stesso. Nella tradizione della *speculative fiction*, non è la tecnologia a essere l'oggetto di riflessione o il motore del cambiamento, come spesso accade nella *science fiction*, ma sono le motivazioni e i comportamenti, le scelte e le soluzioni apportate a una situazione immaginata a generare un cambiamento radicale della condizione umana. Con le loro finzioni morali e politiche, Atwood e Alderman si pongono in continuità con una serie di riflessioni di origine femminista che hanno utilizzato l'utopia o la distopia per mettere in evidenza e denunciare le ineguaglianze, le gerarchie e le forme oppressive che caratterizzano le dinamiche di genere nella società e nella storia. Le due autrici prospettano scenari nei quali ogni idea di progresso sembra arrestarsi e poi invertire la propria direzione di marcia, che sia verso un sistema sociale totalitario e segregazionista nei confronti delle donne, o nel riproporsi di una configurazione verticale e violenta del potere che getta l'umanità tutta in una situazione hobbesiana di conflitto generalizzato e permanente, in cui ogni equilibrio nazionale e globale diviene irraggiungibile e l'egemonia dei sessi è semplicemente invertita. La struttura ad albero, attraverso cui il "potere elettrico" – ma più in generale, *ogni* potere – si diffonde, non sembra offrire alcuna concreta possibilità di contenimento politico o morale, e neppure un modello alternativo a quello fondato sull'egemonia di genere.

Un potere minimo, tranne che sulle donne

L'utopia, nelle diverse forme testuali assunte, è un tentativo di dare ordine al caos delle società umane: è letteralmente un'isola immaginaria e a-storica di perfezione contrapposta a un mondo reale e storico di perenne imperfezione. Se il riferimento antico è quello platonico, il genere utopico trova il suo prototipo testuale nell'opera da cui ha preso il nome: l'*Utopia* di Thomas More del 1516. Nella definizione di Northrop Frye, l'utopia è «un genere relativamente minore, mai completamente distaccato dalla teoria politica» (Frye 1967, 40): grazie alla finzione narrativa sono infatti definiti i caratteri essenziali di una società giusta e felice nella quale il potere politico, ed eventualmente quello tecnico e scientifico, sono organizzati al fine di realizzare una forma ideale di convivenza politica e sociale.

Nell'*Utopia* di More, per esempio, il problema fondamentale è quello di “disinnescare” il potere politico ed economico che genera l’ineguaglianza e l’ingiustizia nella società inglese agli inizi del Cinquecento, in particolare nelle campagne, a causa del nascente fenomeno delle *enclosures*. Un governo della ragione, in conformità con le leggi di natura, permette un esercizio del potere che si fa discreto, quasi invisibile, “amministrativo”, neutralizzando in larga parte la sua forza disgregatrice, sempre incline alla tirannia. ¹ Insomma, per More, qualora siano abolite radicalmente le fonti della disegualianza economica attraverso l’istituzione della comunanza dei beni, il problema del potere quasi si dissolve.

¹ Nell’isola di Utopia vige un «sistema democratico e parlamentare» (Baczko 1991, 861).

Un secolo più tardi, agli albori della modernità, sarà Bacon a ridefinire il modello di società ideale centrata sul potere della scienza e della tecnica di generare progresso, abbondanza e felicità. Anche nel caso della *Nuova Atlantide*, pubblicata nel 1627, il tema del potere è dislocato dall’ambito strettamente politico: non sono tanto il potere del ceto dirigente o la struttura istituzionale dello Stato a interessare Bacon, quanto il potere generato dal sapere che ha origine nelle attività di quell’immaginario centro di ricerca scientifica che è la Casa di Salomone. Il potere politico si limita quindi ad assecondare e armonizzare tali opportunità, accogliendo i progetti di società provenienti dall’ambito scientifico e tecnico.

L’elemento di continuità tra i due paradigmi risiede nell’attenzione posta alla gestione politica del potere: affidato a un’élite, selezionata tra i migliori (intellettuali o scienziati-ingegneri), esercitato a vantaggio dei cittadini e secondo giustizia.

Nelle utopie classiche, tuttavia, la dimensione del potere politico ed economico si esercita esclusivamente tra cittadini uomini. In questa visione, non è compresa, se non incidentalmente, la sfera privata dell’*oikos* e delle relazioni domestiche, proprio dove per le donne si istituzionalizzano e si perpetuano le forme dell’oppressione (Bammer 1991, 13-14). Nell’*Utopia* di More, infatti, le donne, pur essendo citate ed essendo loro attribuito un accesso quasi paritario ad alcuni saperi (lettura, agricoltura, rudimenti dell’arte della guerra), sono comunque escluse dai poteri, anche quelli più simbolici come il ruolo sacerdotale. Relegate principalmente al ruolo domestico, ogni altra attività rimane subordinata alla funzione familiare o riproduttiva (le donne possono essere eccezionalmente sacerdotesse solo se vedove o di età matura). Sono mogli e madri, la loro sessualità è subordinata a un regime restrittivo (che per altro costringe anche gli uomini) ed essenzialmente volto alla riproduzione. Nella *Nuova Atlantide*, forse in modo anche più evidente, il ruolo delle donne rimane marginale: nell’utopia che più affida al sapere il potere del dominio sulla natura, alle donne viene ancora una volta assegnato uno spazio familiare e riproduttivo che non lascia loro alcuna possibilità di esercitare una funzione al di fuori del dominio “naturale” della generazione. Nell’utopia classica, quindi, non solo le donne non accedono al potere, ma l’egemonia maschile viene considerata un dato di fatto indiscutibile. Come afferma Lyman Tower Sargent, salvo poche eccezioni, «la maggior parte degli utopisti suppone semplicemente che, nella società migliore del futuro, i ruoli dei sessi, lo status delle donne e gli atteggiamenti nei loro confronti rimarranno gli stessi vigenti nell’attuale società da cambiare» (Sargent 1973, 306). ²

² Bisognerà aspettare gli inizi dell’Ottocento per vedere emergere un possibile modello egualitario, in cui uomini e donne sono ugual-

L'impossibile convivenza dei sessi

Benché le donne siano assenti o subalterne nelle utopie classiche, non mancano tuttavia alcuni esempi di utopie al femminile che propongono società e mondi alternativi in cui sperimentare nuove forme di uguaglianza e nuove configurazioni del potere. Molto prima di More, per esempio, Christine de Pizan scrive verso il 1405 il *Livre de la Cité des Dames* (de Pizan 2004) in risposta a una serie di libri, tra cui il *De mulieribus claris* di Giovanni Boccaccio, saturi di apprezzamenti misogini e ostili alla condizione femminile. De Pizan oppone all'idea diffusa della donna "incline a ogni tipo di vizio" l'immagine della *dama* che ha in qualche modo superato l'isolamento delle mura domestiche, l'esclusione dalla cultura e dalla vita sociale e politica, e che ha dimostrato che l'inferiorità delle donne non ha nulla a che fare con la loro natura, ma con la marginalizzazione dalla cultura di cui sono oggetto.

Bisogna tuttavia attendere una certa emancipazione femminile e l'accesso a una parola autonoma affinché scrittrici e intellettuali si appropriino del genere utopico e possano declinare dei modelli di società alternativi a quelli esistenti. Una forma ricorrente adottata da molte autrici di utopie tra Settecento e inizio Novecento è quella del separatismo femminile come unica soluzione che, favorendo una presa di coscienza individuale e collettiva, alimenti movimenti di emancipazione femminile (Monticelli 2016). La società di sole donne, governata da donne, fondata sulla libertà e l'uguaglianza è una società sottratta a quello che Colette Guillaumin chiama il *sexage*. Il neologismo è modellato sui termini *esclavage* e *servage* (rispettivamente "schiavitù" e "servitù") i quali, nella corrente materialista del femminismo francese, caratterizzano le forme dell'economia domestica moderna (in particolare nel *mariage*, il "matrimonio") nei rapporti delle "classi di sesso". Il *sexage* indicherebbe quindi un rapporto in cui è «l'unità materiale produttrice di forza lavoro a essere appropriata», il corpo della donna, «e non la sola forza lavoro» (Guillaumin 2016, 19). La questione della maternità, in particolare, è analizzata e rappresentata non più come un servizio reso all'uomo che se ne impossessa per garantire la propria discendenza, ma come un modo di trasmissione femminile fondato su valori di condivisione e non asservimento (attraverso l'uso di tecnologie di riproduzione, o a forme di rotazione e condivisione della funzione riproduttiva). In questo senso, le scienze e le tecnologie non sono bandite come minaccia o come una volontà di ritorno al passato, ma sono al servizio dell'emancipazione. Un esempio significativo di questa visione separatista e liberatrice è la trilogia di Charlotte Perkins Gilman, e in particolare il secondo volume *Herland* pubblicato nel 1915 (Gilman 1980). Gilman, impegnata politicamente e socialmente in ambito progressista (Billi 2014, 146), reagisce nei suoi scritti all'esperienza personale del "matrimonio patriarcale".³ L'utopia di Gilman mostra la possibilità del superamento dei

mente liberi di partecipare all'organizzazione sociale, economica e riproduttiva della nuova società. Un esempio raro di utopia che vede articolati nuovi rapporti per donne e uomini è il falansterio di Charles Fourier, il cui funzionamento si basa su una dottrina socialista esposta nella *Théorie des quatre mouvements et des destinées générales*, pubblicata anonimamente nel 1808 (Fourier, 1971). Ciò che caratterizza l'utopia di Fourier è il principio guida di questa convivenza: la natura distribuisce ai due sessi, in uguale proporzione, l'attitudine alle scienze e alle arti. Secondo Fourier, i progressi sociali e i cambiamenti epocali sono legati al progresso delle donne verso la libertà, al contrario, le degradazioni dell'ordine sociale sono legate alla diminuzione della libertà delle donne. Libertà significa accesso ai saperi (come la medicina e l'insegnamento), al lavoro, alla gestione condivisa delle residuali forme di potere collettivo. Accesso soprattutto alla gestione della propria sessualità e della riproduzione: educate nell'indistinzione dei sessi, le giovani donne sono libere di vivere l'amore e le passioni amorose in Armonia, la libertà amorosa è una politica sociale per donne e uomini fondata sulla tolleranza e l'abrogazione del matrimonio come istituzione repressiva.

³ Su questa esperienza autobiografica Gilman basa il racconto *The Yellow Wallpaper* (Gilman 2011), una

rapporti di genere patriarcali valorizzando la forza fisica delle donne (capaci di combattere e difendersi), la capacità produttiva e l'attivo ruolo economico, l'indipendenza dal maschile al punto da sviluppare la possibilità di riprodursi per partenogenesi. Dal mondo "separato" di Gilman, gli uomini sono assenti, anche se non necessariamente esclusi.

sorta di testimonianza distopica che, come afferma Billi, «oltre a rimandare a una condizione reale è metafora dell'incarcerazione femminile, e del processo di infantilizzazione, regressione, costrizione e annullamento delle facoltà delle donne nel matrimonio convenzionale» (Billi 2014, 147).

L'inversione delle polarità

È nel Novecento in particolare, allorché la forza dell'utopia si esaurisce, che la narrazione si fa distopica e la questione del potere nelle sue molteplici manifestazioni e dimensioni assume un ruolo centrale. Totalitarismi, industrialismo disumanizzante, società dei consumi, massificazione, funzione pervasiva di radio e televisione diventano l'oggetto dell'indagine critica non soltanto della filosofia e delle scienze sociali ma anche di molta letteratura distopica, destinata poi a fondersi e confondersi con la *science fiction*. Alla speranza dell'utopista, «profondamente consapevole del carattere prematuro, avveniristico, extratemporale del suo progetto», che affida a «un "messaggio nella bottiglia" gettato da lontane isole deserte alle generazioni che verranno» (Firpo 1987, 811) il proprio ideale di riforma della società, si sostituisce la consapevolezza rassegnata che ogni progetto utopico è destinato a mostrare il vero volto dell'utopia: un incubo politico e sociale il cui fine è la negazione dell'umanità propria degli esseri umani. Il mondo nuovo richiede necessariamente la fabbricazione dell'uomo nuovo; tuttavia ogni tentativo di dare forma all'individuo per renderlo funzionale alle esigenze della società sottrae, fino ad annullarla, la libertà dei singoli. La narrazione distopica è quindi la sola in grado di svelare i caratteri del potere totalitario che si celano in ogni progetto di società ideale modello. ⁴

Il «"patto utopico" tra testo e lettore» (Baczko 1991, 865) è definitivamente infranto: la *promessa di futuro* si trasforma in minaccia e la missione politica del racconto distopico è mostrare che «il presente, se desse la sua fiducia alla promessa utopica, diverrebbe complice del futuro totalitario che sta in agguato» (Baczko 1991, 887).

⁴ È proprio negli anni distopici del secondo conflitto mondiale che Karl R. Popper pubblica i due volumi della *Società aperta e i suoi nemici* (Popper 1973 e 1974), nei quali la critica all'utopia assume una significativa valenza politica.

Il canone dell'utopia negativa assume i suoi caratteri più conosciuti nel *Mondo nuovo* di Aldous Huxley, in *1984* di George Orwell e in *Fahrenheit 451* di Ray Bradbury, pubblicati rispettivamente nel 1932, 1948 e 1953, opere in cui si evidenziano tre aspetti della distopia: la distopia del biopotere, quella del potere politico (e mediatico) e infine la distopia del potere-sapere.

Particolarmente interessante è la forma di potere concepita da Huxley dove una serie di condizionamenti biologici e genetici (garantiti dal controllo eugenetico della riproduzione in uteri artificiali, l'ectogenesi), farmacologici (il *soma*, una droga euforizzante), psicologici (ipnopedica) e culturali (il film olfattivo), rendono superfluo l'esercizio *visibile* del potere ed eliminano ogni attrito tra individuo e società.

Un sapere-potere biopolitico che, con logica fordista, fabbrica e modella corpi e menti inducendo comportamenti standardizzati e che non ha alcun bisogno di manifestarsi, se non in condizioni eccezionali, attraverso le tradizionali forme del potere politico (eventualmente coercitivo). La visione di Huxley si

contrappone a *1984* di Orwell, romanzo nel quale il controllo dello Stato è pervasivo, onnipresente e pesante (si pensi soltanto alla figura del Grande Fratello): nel *Mondo nuovo*, al contrario, i dispositivi di potere si fanno leggeri, minimi e svolgono funzioni di semplice controllo, riducendosi ad agenzie di induzione al consumo di beni e sesso, mentre il dissenso è quasi del tutto riassorbito senza fare ricorso alla forza o alla privazione della libertà.

Il rischio degli esiti totalitari e distopici a partire della volontà di realizzare un mondo nuovo è presente anche in molte narrazioni femministe, in particolare negli anni Sessanta e Settanta del Novecento. In modo più esplicito rispetto agli autori citati, nelle utopie/distopie al femminile il totalitarismo politico è assimilato all'ordine patriarcale e oppressivo dell'uomo. Se lo spirito utopico è ancora presente, si tratta spesso di utopie "imperfette" (Monticelli 2016; Sargent 2003), "impure" dove sia attraverso lo stile che nella costruzione narrativa gli esiti non sono completamente saturati e risolti in un meccanismo deterministico. Alcune di queste narrazioni, per esempio, tendono a moltiplicare i punti di vista attraverso racconti brevi e interdipendenti, personaggi diversi, temporalità multiple, al fine di evitare una visione totalizzante (e totalitaria) e lasciare aperta la realizzazione di possibili alternative.⁵ Resta costante tuttavia l'affermazione di uno spazio utopico come spazio separato (Monticelli 2016, 348) che comporta a volte aspetti radicali come, per esempio, l'uso delle tecnologie per sviluppare una forma di riproduzione per clonazione che eviti il contatto con il mondo maschile, considerato tragicamente nefasto per le società di sole donne.⁶

Accanto a queste utopie imperfette, tuttavia, esistono anche vere e proprie distopie che mettono in scena società totalitarie dove il potere si esercita in particolare sulle donne e sulle minoranze. Considerate come «mere funzioni del maschile», le donne sono ricondotte al loro sesso, alle loro funzioni riproduttive, a una «eterosessualità compulsiva» (Monticelli 2016, 356), alla negazione di una voce e della possibilità di esercitare una qualunque forma di sapere (e quindi di potere). Si tratta spesso di distopie che non si pongono in un futuro lontano, ma sono una specie di dilatazione del presente, di cui si sottolineano, portandoli all'eccesso, tutti gli aspetti già in nuce di potenziale repressione e oppressione della condizione femminile, ma non solo, in alcuni casi si tratta di un'analisi intersezionale delle ineguaglianze di genere e razza, come nel caso del romanzo di Octavia E. Butler, *Kindred* del 1979 (Butler 2005).

Un caso interessante, e precedente al periodo a cavallo degli anni Sessanta e Settanta, è quello della scrittrice inglese Katharine Burdekin che nel 1937 scrive il romanzo *Swastika Night* (Burdekin 1985), un'anticipazione inquietante del racconto di Philip K. Dick *La svastica sul sole* del 1962 (Dick 2005) e premessa per la distopia di Margaret Atwood.

Burdekin immagina un'Europa del futuro in cui l'hitlerismo è diventato un culto religioso che unisce tutti i popoli soggiogati dal Reich.⁷ Se *La Svastica sul sole* di Dick rappresenta una riflessione per assurdo sulla persistenza in America dei "valori" di intolleranza e oppressione che potrebbero rendere possibile la rinascita del nazismo

⁵ È il caso del dispositivo narrativo dell'utopia separatista per eccellenza di Sally Miller Gearhart, *The Wanderground* pubblicato nel 1979 (Gearhart 1985).

⁶ Come nel racconto di James Tiptree Jr. (pseudonimo di Alice Sheldon), *Houston, Houston, Do You Read?* pubblicato nel 1976 (Monticelli 2016, 349).

⁷ Il resto del mondo (Asia, Australia e Americhe) è sotto il controllo dell'antico alleato giapponese, il cui imperatore è venerato come un dio.

sconfitto, *Swastika Night* sviluppa una parabola futuristica a partire da una situazione storica ancora in divenire e fortemente plausibile proprio perché fondata sul fascino incarnato dal regime nazista. Anticipando di una dozzina di anni (e una guerra mondiale) anche il mondo di 1984, la distopia di *Swastika Night* mostra come il trionfo completo dell'ideologia totalitaria si esprima principalmente nel massimo grado di violenza maschile contro le donne, viste come una razza inferiore da sfruttare solo a scopo riproduttivo. Se questa distopia coglie ed evidenzia gli elementi di un culto della mascolinità e della repressione delle donne caratteristici dello sviluppo dello stato hitleriano negli anni Trenta, essa sostiene, in tutta la narrazione, l'esistenza di una profonda connessione tra totalitarismo e maschilismo, tra l'instaurazione di uno stato forte basato su principi teocratici e l'inevitabile riduzione della componente femminile a un ruolo totalmente subordinato. Lungo il precipizio storico che porta all'anno 720 dopo Hitler, le donne sono state separate dalla società maschile, allontanate dalle case e rinchiusi in campi di concentramento, o piuttosto in veri e propri bordelli di stato dove vengono sistematicamente stuprate, ingravidate e rapidamente separate dai loro figli. La direzione regressiva della distopia si basa su un esercizio totalitario del potere che coincide in primo luogo con una segregazione crudele delle donne.

Mondi regressivi: il potere sul corpo

In *Swastika Night* il degrado delle relazioni tra i sessi rappresenta anche lo stadio finale di un più generale declino della civiltà. Troviamo in Burdekin la stessa convinzione affermata nei "romanzi scientifici" Herbert G. Wells: il "progresso" e la crescita sociale ed etica sono sempre suscettibili d'invertire il loro corso e trasformarsi in mondi regressivi. In questo senso *Il racconto dell'Ancella* di Margaret Atwood, pubblicato nel 1985, sembra condividere questa preoccupazione e, a differenza della distopia di Huxley, in cui scienza e tecnologia si sostituiscono all'esercizio della politica, descrive un mondo in cui un potere assoluto, teocratico e fondamentalista rompe radicalmente con un presente i cui esiti sono stati compromessi da una modernità che ha lasciato troppo spazio all'emancipazione femminile.

Il racconto dell'Ancella presenta un'idea di società che cerca il proprio fondamento in un'interpretazione letterale e unilateralmente maschile della tradizione religiosa cristiana (Atwood si ispira alle sette protestanti dello Utah).⁸ Se la scienza e la tecnologia sono al centro della critica delle distopie novecentesche per il loro uso disumano, in Atwood esse sono rifiutate dalla stessa élite dirigente in quanto considerate all'origine di ogni corruzione morale e politica. Nella neonata "Repubblica" di Galaad,⁹ che si estende sul territorio in precedenza occupato dagli Stati Uniti d'America, l'intera forma sociale assume consistenza da una volontà di *ritorno al passato*, alimentata e resa politicamente possibile da imprecisati eventi catastrofici. In particolare, la nuova lobby di potere, decisa a ristabilire antichi equilibri, intende contrastare il rapido crollo del tasso di natalità, attribuito proprio all'eccessiva libertà dei costumi e al ruolo sempre più ampio ed "emancipatorio" esercitato dalla medicina nella gestione dei corpi, in particolare quelli femminili. Sistema giuridico teocratico e mantenuto grazie a una polizia segreta onnipresente, Galaad è il luogo di una repressione brutale e sistematica di ogni forma di dissenso e

⁸ Cfr. *Genesis* 30,1-3.

⁹ Galaad è una regione dell'antica Palestina citata in *Genesis* 31, 21-22.

resistenza, della fobia tecnologica, della penuria alimentare, di un sessismo esasperato che arriva a imporre dei comportamenti femminili prescritti rigidamente da codici maschili, come la proibizione della scrittura e della lettura per le donne, e che in particolare sviluppa un'ossessione della procreazione a cui si riduce la funzione femminile. L'*ortopedia* dei corpi femminili iscritta in un potere assoluto di un'élite di soli uomini è il tratto che caratterizza il racconto di Atwood e ne definisce l'originalità.

Il potere di Galaad è allo stesso tempo un biopotere, un potere politico-economico e un sapere-potere. Significativo è infatti l'inizio della fase di transizione che rapidamente porterà al colpo di stato compiuto dalla lobby teocratica, politica e militare: di fronte alle reazioni incredule dei cittadini e senza che alcuna resistenza sia possibile, a causa di una sanguinosa repressione, alle donne è inizialmente vietato avere denaro (i conti correnti vengono bloccati e trasferiti ai mariti o ai padri) e lavorare. Un simbolico trasferimento di potere dalle mani femminili a quelle maschili che anticipa tutta una serie di riorganizzazioni. Analogamente ad altre utopie e alle distopie, infatti, dopo una rapida e traumatica fase di transizione, la società galaadiana viene rigidamente compartimentata: al culmine della gerarchia di potere si trovano i Comandanti, seguono Mogli, Zie, Ancelle, Marte, Nondonne, Economogli, Prostitute, Occhi. Tutta la società ruota, tuttavia, attorno alla figura delle Ancelle, fulcro dell'ossessione della procreazione a cui si riduce la funzione femminile. In epoca pregalaadina – ovvero nella società postindustriale del nostro tempo –, le donne fertili che praticavano stili di vita considerati contro natura, immorali e non conformi alla legge di dio (divorzio, convivenza, figli al di fuori dal matrimonio, autonomia dalle figure maschili) sono ora sequestrate e trasformate in Ancelle, brutalmente ricondizionate dalle Zie, figure femminili completamente asservite al potere maschile (in quanto sterili e a rischio costante di eliminazione). Ridotte in uno stato di schiavitù, il destino delle ancelle è quello di essere assegnate a famiglie dell'élite dirigente impossibilitate ad avere figli. Hanno valore perché sono fertili e la loro unica funzione è di generare una discendenza per la famiglia a cui sono state attribuite. Non hanno più il nome della loro vita precedente, sono ormai proprietà dei Comandanti cui vengono assegnate, e acquisiscono un nome "possessivo" (June, la protagonista, diventa Difred, proprietà del Comandante Fred). Vestite di rosso, il capo coperto da una cuffia bianca con grandi ali che impediscono di guardarsi attorno che ricorda quelle di qualche ordine monacale, simbolo della loro "clausura", sono destinate ad accoppiarsi in uno stupro rituale e istituzionalizzato, a partorire bambini dai quali saranno presto separate per essere riassegnate a un'altra coppia di Mogli sottomesse (e infelici) e Comandanti onnipotenti.

Difred, voce narrante interna del romanzo, riflettendo sulla condizione che gli è stata imposta, sente l'estraneità del proprio corpo espropriato: «Evito di osservare il mio corpo [...]. Non voglio vedere qualcosa che mi definisca così completamente» (Atwood 2017, 88). I corpi delle Ancelle sono così rari da essere considerati una «risorsa nazionale» da marchiare con un tatuaggio – «quattro cifre e un occhio, un passaporto all'incontrario» (Atwood 2017, 90) – affinché non possano fuggire.

Mortificato esteticamente, negato dall'abbigliamento, ridefinito nella postura, costretto nei comportamenti, invisibile allo sguardo, il corpo delle Ancelle è ridotto a un'unica funzione, essere capacità riproduttiva. Riprendendo una tradizione medica e filosofica di lunga durata riconducibile ad Aristotele e a Tommaso d'Aquino, il corpo delle Ancelle ritorna a essere concepito e trattato

come un contenitore: «Noi siamo contenitori, è solo il dentro del nostro corpo che è importante. L'esterno può indurirsi e divenire rugoso, come il guscio di una noce» (Atwood 2017, 130). E ancora: «Noi siamo dei grembi con due gambe, nient'altro: sacri recipienti, calici ambulanti» (Atwood 2017, 181). O in modo ancora più crudele nelle parole di Zia Lydia: «Ricordatevi [...] ai nostri scopi i vostri piedi e le vostre mani non sono essenziali» (Atwood 2017, 125).

La posta in gioco è una nuova relazione del potere maschile centrata sul "governo" dei corpi femminili secondo l'asse attività-passività, che dalla sfera sessuale si estende e occupa l'intero impianto di Galaad; un asse giustificato dall'ordine naturale – dunque iscritto nell'essere stesso degli uomini e delle donne – e cristallizzato, moralmente e giuridicamente, da una verità religiosa funzionale al potere maschile. Soltanto governando i corpi femminili, Galaad sarà una comunità organica capace di fare fronte al crollo della natalità. Il biopotere esercitato sui corpi femminili permette paradossalmente la realizzazione di una struttura sociale e politica stabile e sicura per le donne, in cui la protezione sostituisce la libertà, garantita anche da una forte repressione dei comportamenti maschili: Allora le donne non erano protette. [...] Indossavano camicette con i bottoni sul davanti che suggerivano le possibilità della parola *aprirsi*. Queste donne potevano lasciarsi aprire; oppure no. Sembravano in grado di scegliere. Anche noi sembravamo in grado di scegliere, allora. Eravamo una società che moriva per troppa libertà di scelta, diceva Zia Lydia (Atwood 2017, 40-41).

La *troppa libertà di scelta* e il *denaro* erano, ai «tempi dell'anarchia» (Atwood 2017, 41), la causa morale dello stravolgimento dell'ordine biologico e dello sgretolamento di quello sociale (cfr. Atwood 2017, 288).

Molto prima del fondamentalismo islamico, e con uno sguardo attento alla rivoluzione iraniana, alle chiese e sette fondamentaliste attive sul suolo statunitense, alle politiche attive di natalità per le donne dell'Est europeo, Atwood, già alla fine del Novecento, ha colto una possibile deriva storica in cui la nostalgia del passato può dare forma, utilizzando il "grimaldello" religioso, a una forma regressiva di potere politico. Nel romanzo di Atwood la minaccia non proviene dall'esterno, da un ipotetico scontro di civiltà a sfondo religioso che potrebbe decretare la sconfitta della concezione del potere dell'Occidente; al contrario, la minaccia è radicata e può germogliare in una società aperta, perché le nostalgie regressive, totalitarie, liberticide, in particolare verso le donne e le minoranze, soprattutto quando sopraggiungono crisi che minacciano la stabilità dell'assetto sociale, non sono mai state completamente dimenticate.

Caratteristica delle distopie al femminile, in Atwood come anche in Burdekin, il finale lascia trasparire la speranza di un'uscita, anche se fragile. Grazie all'espedito narrativo del "manoscritto ritrovato" ¹⁰ sotto forma di cassette registrate clandestinamente da Difred, si esortano i posteri a resistere con determinazione e coraggio a qualsiasi limitazione della libertà e dei diritti delle donne. Il messaggio è quanto mai importante in quanto in *Swastika Night* come nel *Racconto dell'Ancella* le donne, ridotte al livello di animali brutalizzati o serve volontarie e complici crudeli, spesso non sono più in condizione di mettere in discussione il loro ruolo degradato.

Il libro della Atwood è stato tradotto nel 2017 in una prima serie televisiva di dieci episodi da Bruce Miller, l'autrice stessa ha collaborato a una riattualizzazione della sceneggiatura e alla produzione. La prima serie è stata per

¹⁰ Presente in *1984* con il diario di Winston Smith, o in *Swastika Night* con il libro dell'aristocratico ed egocentrico von Hess, unica memoria della storia precedente all'era di Hitler.

ora seguita da una seconda, di tredici episodi, e da una terza di prossima uscita in cui il finale aperto del libro lascia spazio a una narrazione inedita. La scrittura più contemporanea permette di approfondire i personaggi che interagiscono con June/Difred e di allargare il campo sui destini paralleli delle donne deportate nelle colonie inquinate, o di coloro, uomini e donne, che sono riusciti a espatriare in Canada. La seconda serie mette in evidenza la reazione sotterranea e diffusa al potere totalitario: una presa di coscienza collettiva, anche se organizzata in classi segregate di donne dai ruoli e status diversi, della necessità di riaffermare la propria dignità di esseri umani. Gli episodi sembrano sviluppare le suggestioni contenute nell'appendice storica del romanzo di Atwood in cui si ricostruisce l'antica storia della fondazione di Galaad in occasione di un convegno nel 2195, quando ormai il regime totalitario dei Comandanti è stato da lungo tempo distrutto. Assistiamo infatti alla costituzione di una rete di resistenza a cui partecipano le Marte – donne con funzione di domestiche –, ma anche alcune Mogli, che inquiete per un futuro di cui non avevano anticipato gli esiti così diffusamente nefasti, sono costantemente dibattute tra desiderio di maternità e intima consapevolezza (colpevole) di aver aderito al progetto distopico di una società ostile soprattutto alle future figlie di Galaad. Un potere reticolare e diffuso, che viene dal basso e che coinvolge le donne, ma anche gli uomini resistenti ai ruoli rigidi e costrittivi del nuovo regime, si organizza nell'ombra e si oppone al dispiegamento di forze militari, politiche e simboliche dello Stato di Galaad e ai suoi Comandanti attraverso le reti delle "Femministrade" e dell'organizzazione paramilitare "Mayday".¹¹

Infliggere dolore: il potere del corpo

La riflessione sul potere, sempre in connessione con i corpi femminili e in uno scenario narrativo che progressivamente precipita nella distopia, ritorna in *Ragazze elettriche* di Naomi Alderman (2017).

Pubblicato nel 2016, *Ragazze elettriche* propone una distopia inversa rispetto al *Racconto dell'Ancella*: in Atwood, infatti, il potere è esercitato sui corpi femminili resi docili; in Alderman, al contrario, il potere è quello dei corpi femminili in azione. Alla passività e sottomissione imposta alle Ancelle e alle altre donne di Galaad, in *Ragazze elettriche* subentra inaspettatamente un potere femminile attivo che rovescia i rapporti di forza tra i sessi e muta lo stesso assetto sociopolitico globale. Tuttavia, nel romanzo di Alderman, non è descritta la costituzione di un nuovo ordine e di nuovi equilibri, ma è messa in scena proprio la fase della «guerra vera», una «guerra di tutti contro tutti» (Alderman 2017, 411), che in un decennio, precipita l'umanità in una condizione non dissimile dallo stato di natura hobbesiano, in cui – come è noto – la vita stessa degli uomini è costantemente messa a repentaglio. Il potere regredisce al suo *grado zero* senza che nessun fattore culturale o politico, se non forse una nuova religione declinata al femminile, possa contenerlo o impedire che si manifesti nella sua capacità disgregatrice e distruttiva.

La distopia di Alderman ripropone in parte i temi delle utopie separatiste femminili: solo in un mondo che prende le distanze dagli uomini – un mondo utopico – le donne potranno conquistare quel necessario spazio critico in grado di permettere forme di *empowerment* (Monticelli 2016, 350; Bammer 1991, 49). Tuttavia, nel racconto, assistiamo solo alle premesse della creazione di questa

¹¹ Il romanzo di Colson Whithead *La ferrovia sotterranea* (2017), ambientato nella Georgia schiavista della prima metà dell'Ottocento, utilizza un'invenzione fantastica simile, una ferrovia sotterranea misteriosa, per rappresentare la rete clandestina di abolizionisti che aiutava gli schiavi a fuggire.

nuova società: il processo di rivolta e rivoluzione che si trasforma in guerra totale e che rovescia completamente gli equilibri.

Al centro della finzione narrativa e speculativa del romanzo di Alderman c'è quindi la rappresentazione del potere basato sulla forza in azione. Esso ha origine dai corpi e trae la propria legittimità dalla capacità di infliggere dolore e morte per ottenere sottomissione e obbedienza. Per Alderman, il potere è un'entità naturale che appartiene a chi se ne appropria. Esso ha da sempre la forma gerarchica dell'albero, che si riproduce nella medesima forma, prima ancora che nella dimensione dell'umano, in ogni fenomeno naturale. Esercitare il potere, qualora se ne abbia la possibilità, significa perciò agire in conformità con le leggi di natura:

La forma del potere è sempre la stessa: è la forma di un albero. Dalle radici fino alla cima, un tronco centrale che si ramifica e ramifica all'infinito, aprendosi in dita sempre più sottili, protese in avanti. La forma del potere è il disegno di una cosa viva che tende verso l'esterno [...] Il punto d'innesto al centro, la potenza proiettata verso l'esterno (Alderman 2017, 17).

Si tratta di una forma di potere naturale che nasce nei corpi stessi, negli «alberi interni di nervi e di vasi sanguigni. [...] La potenza viaggia dentro noi come fa in natura. Figli miei, qui non è accaduto nulla che non fosse conforme alla legge naturale» (Alderman 2017, 17). Ne consegue che seppure sia possibile imporre un potere dall'alto (dal palazzo o dal potere centrale), niente potrà resistere al potere che dal basso si unisce in «migliaia di punti luminosi» che «inviando ciascuno un nuovo messaggio. Quando il popolo cambia, il palazzo non può opporsi» (Alderman 2017, 18).

A produrre questa inedita configurazione del potere c'è una mutazione, che progressivamente dota prima le ragazze e poi tutte le donne di un «*organo dell'elettricità, o matassa*» (Alderman 2017, 38) posto intorno alla clavicola. Già presente in altre specie animali, la matassa è un *taser* biologico che neutralizza o uccide un potenziale avversario. Come ogni forma riconoscibile di potere può essere anche un deterrente, in grado di conseguire obbedienza e sottomissione senza la necessità di essere attivata. Inizialmente la matassa è percepita come un'anomalia, possibilmente da eliminare; poco dopo invece si trasforma in un'opportunità. Inesorabilmente, i tradizionali e maschili rapporti di forza sono scardinati e un inaspettato potere femminile – quello delle ragazze elettriche – si forma, cresce e si ramifica. Il potere elettrico dei corpi è trasformativo dell'intero assetto sociale: come intuisce Tunde, l'unico personaggio maschile del romanzo, «quella cosa è destinata a cambiare il mondo, e tutto sarà diverso» (Alderman 2017, 88). Diverso ma non migliore.

La finzione speculativa di Alderman sembra suggerire una lettura alternativa rispetto a molte utopie femminili o femministe: una società in cui il potere è nelle mani delle donne ripropone le stesse gerarchie, le stesse forme d'oppressione e le stesse strategie discorsive che le giustificano. Certo, Alderman opera un'inversione rispetto a una concezione essenzialista fortemente radicata che ha considerato le donne come “naturalmente” meno capaci (a meno che istericamente possedute o irrazionalmente incontenibili) di esercitare forme di violenza ¹² e di dominazione (in quanto è essenzialmente in questo che si traduce la conquista del potere nel romanzo). Il potere non è quindi né maschile né femminile: è

¹² A questo proposito si segnala il volume collettivo di Coline Cardi e Geneviève Prouvost (2012) che, nel riprendere la ricerca di Cécile Dauphin e Arlette Farge (1997), presenta un vasto studio storico,

semplicemente potere, e chi può esercitarlo prima o poi lo eserciterà, senza che vincoli etici o differenze riconducibili alla dimensione sessuale lo possano orientare o contenere: «Quand'è che il potere esiste? Solo nel momento in cui viene esercitato. Per la donna dotata di una matassa, qualunque cosa appare come una lotta» (Alderman 2017, 430). Insomma, Alderman sembra chiedersi (e chiederci):

“Che cosa potrebbe accadere se le donne avessero il potere di produrre dolore e distruzione?”. La risposta è disarmante: lo *eserciterebbero* a loro vantaggio, non diversamente da come è stato storicamente esercitato dagli uomini, poiché «l'energia se ne frega di chi la usa» (Alderman 2017, 392). E l'intera società con il supporto del Cristianesimo declinato però al femminile, ¹³ anche nella sua dimensione valoriale, si adatterebbe a questa nuova condizione. Perfino la memoria della precedente dominazione maschile sarebbe progressivamente annullata e gli uomini sarebbero considerati come *naturalmente* subordinati. Il potere elettrico dei corpi femminili avrebbe il sopravvento, nonostante i tentativi di resistenza attivati, sul potere meccanico dei corpi maschili e sulle loro armi. Alderman tuttavia istituisce una relazione tra forza fisica e potere che in realtà sembra essenzializzare di nuovo la polarità maschile/femminile. Per ottenere il potere, le donne usano un'insperata e impreveduta nuova capacità, la matassa, che conferisce loro un vantaggio fisico sugli uomini. Ne deriva che, prima della rivolta delle ragazze elettriche, gli uomini hanno detenuto un potere secolare esclusivamente perché più forti fisicamente e in grado di esercitare violenza e dominazione. Eppure, se è difficile definire filosoficamente, antropologicamente e sociologicamente il potere, la componente della forza – fisica – non risulta il solo elemento determinante, anche se costituisce in sé una forma di potere (quella che permette di far valere la propria volontà, anche di fronte a un'opposizione). Le dinamiche di potere si costituiscono, si mantengono, si esercitano piuttosto in un complesso intreccio di relazioni interindividuali in cui la forza è solo uno degli elementi in gioco. In particolare, il potere è il risultato di dinamiche socioeconomiche, politiche, simboliche e strategiche. Che riflessione sembra proporre la distopia di Alderman? La sua *speculative fiction* comporta una semplice inversione dei ruoli, dopo la rottura epocale prodotta dall'apparire della matassa. Una volta rassicurate sulla loro superiorità fisica, le donne accedono al potere grazie alle stesse strategie maschili (proponendo nuove religioni, nuove iconografie del potere, una nuova prospettiva storica, nuove strutture politiche e militari, perfino nuove organizzazioni e reti criminali); tuttavia, l'esito del ribaltamento non cambia la forma della gestione del potere. Anzi, l'esercizio della dominazione si colora, in particolare all'inizio, dello spirito di vendetta (che sicuramente in alcuni casi permette una certa forma, indiscreta, di giubilazione). Rispetto alle utopie separatiste del passato, Alderman non lascia alcun dubbio sugli esiti distopici del rovesciamento degli equilibri: non ci sono infatti elementi che permettano di prevedere un mondo migliore se governato dalle donne, a meno che la considerazione non si limiti alla constatazione che sia sicuramente meglio per le donne esercitare il potere, qualunque forma esso abbia, piuttosto che subirlo. Rispetto alla distopia di Atwood, in particolare al suo seguito filmico, non c'è né la volontà né la possibilità di strategie reticolari e microfisiche

sociologico, antropologico e letterario teso a mettere in evidenza quanto la violenza delle donne sia un fenomeno reale e come essa sia stata invisibile fino a tempi recenti, occultata dall'idea che le donne, per essenza o per natura, fossero estranee ai conflitti domestici, giudiziari o militari.

¹³ Eve, la ragazza elettrica profetessa, che reinterpreta i fondamenti teologici del messaggio cristiano, afferma che «Dio va chiamato 'Madre'» (Alderman 2017, 118).

che intreccino alleanze e solidarietà trasversali. Nel romanzo, infatti, quando il fondamentalismo femminile conquista il potere nella Repubblica di Bessapara, impegnata in una sanguinosa guerra civile con la Moldavia del Nord, in modo speculare a quanto descritto da Atwood per le donne, gli uomini sono privati dei loro diritti e subordinati all'autorità femminile:

Pertanto, oggi promulghiamo questa legge, secondo la quale ogni uomo del paese sarà tenuto ad avere il passaporto e gli altri documenti ufficiali timbrati col nome della sua guardiana. Per qualunque viaggio sarà necessario un permesso scritto rilasciato da lei. Sappiamo che gli uomini fanno i loro intrighi e non possiamo consentire che si aggregino in bande (Alderman 2017, 323).

La violazione della disposizione prevede la «pena capitale» (Alderman 2017, 323). Oltre alle restrizioni alla libertà di movimento, agli uomini è fatto divieto di «portare denaro e altri beni fuori dal paese», «guidare automobili», «possedere aziende», «riunirsi [...] senza una donna presente», «votare» (Alderman 2017, 324). Successivamente, le donne iniziano a chiedersi se e quanti maschi siano necessari per la sopravvivenza della specie, sicuramente non in numero elevato. Un trattamento di favore sarà riservato agli «uomini buoni, puliti, ubbidienti» per i quali ci sarà sempre un posto; tuttavia «quanti ce ne sono così? Forse uno su dieci?» (Alderman 2017, 369). Contestualmente a queste dichiarazioni ha inizio una «pulizia di genere»: «Radunano gli uomini privi di documenti. Poi li portano via per svolgere “servizi sociali”, ma non tornano più» (Alderman 2017, 368).

Libertà dal potere?

Atwood e Alderman propongono due diverse, e forse complementari, riflessioni sul potere: la prima, ereditando la critica classica delle distopie del Novecento, mette in guardia dagli esiti illiberali insiti nelle società contemporanee; la seconda sembra piuttosto proporre, con la sua *speculative fiction*, una terapia d'urto che mira essenzialmente a provocare una reazione di “ripugnanza” nei confronti dell'esercizio del potere “nudo”, semplicemente basato sulla forza e la violenza.

Il racconto dell'Ancella può definirsi anche come un’“utopia critica” (Tolan 2005, 20): nel momento in cui problematizza alcuni valori del mondo liberale americano, Atwood mostra anche gli esiti tirannici e totalitari dell'utopica Galaad. L'utopia critica tuttavia, pur denunciando gli esiti distopici dell'utopia, non vi rinuncia totalmente, lascia aperta la strada a un possibile “principio speranza”. Il mondo di Galaad, azzerata apparentemente ogni promessa di futuro, tolta di mezzo l'idea di progresso e dissolto il potere della scienza e della tecnica, sembra congelato in un eterno e imm modificabile presente. Il racconto di Difred, contrassegnato da continui flashback, personalizza questa panoramica generale e mette in scena nei suoi ricordi un gioco costante tra il *prima* (i liberali e consumistici Stati Uniti, ma anche un mondo di relazioni affettive e di amicizie) e il *dopo* (lo stato teocratico e panottico, in cui i beni spesso scarseggiano e la segregazione separa gli individui in caste), tra una forma di libertà delle donne e la sua successiva negazione. Una libertà che, prima di Galaad, non era percepita come tale e passava inosservata: «A quel tempo gli uomini e le donne si provavano l'uno con l'altra, indifferentemente, come vestiti, rifiutando tutto ciò che non andava bene. [...] Ritenevamo di avere problemi. Come potevamo sapere che eravamo felici?» (Atwood 2007, 73).

Per Difred, sprofondata in una realtà da incubo, anche la normalità della vita di coppia e di famiglia in epoca pregalaadiana acquista i tratti di uno stato di perfezione utopica, di perduta felicità. In Galaad la libertà per la donna in realtà esiste, ma è una libertà diversa da quella del mondo di prima: «Esiste più di un genere di libertà, diceva Zia Lydia. La libertà *di* e la libertà *da*»; se la prima corrisponde alla società liberale, «una società che moriva per troppa libertà di scelta» (Atwood 2007, 41), la seconda è quella dello stato attuale. Nelle parole di Zia Lydia e in quelle di Difred, la libertà dell’“utopia” di Galaad è quella *dalla* paura interiorizzata e implicita, che imponeva in precedenza alle donne un preciso comportamento di evitamento del pericolo (dell’aggressione, dell’abuso maschile) e che le rendeva vulnerabili. Durante le passeggiate dell’Ancella Difred «nessun uomo ci grida oscenità, ci parla, ci tocca. Nessuno fischia» (Atwood 2007, 41). Per Difred, questo è il potere della donna in Galaad e non si vergogna di affermare che questo potere le piace, «il potere di stuzzicare un cane con un osso, un potere passivo ma reale» (Atwood 2007, 38). In questo senso, se lo stato liberale garantisce alle donne la libertà *di* (lavoro, procreazione, sessualità), non riesce tuttavia ad assicurare completamente la libertà *da* (violenza maschile, ineguaglianza, discriminazione), se non introducendo dei “correttivi” di protezione che lo stesso femminismo spesso rivendica come necessari per promuovere un principio di reale uguaglianza. Questo processo lungo e complesso non è esente da possibili crisi che Atwood mette in evidenza e denuncia come derivate distopiche e “utopie regressive”.

La prospettiva di *Ragazze elettriche* sembra seguire un’altra direzione. Se il romanzo si interrompe in pieno conflitto, lo scambio epistolare che precede e segue il racconto, ci rivela che l’intera storia è in realtà un libro scritto da un uomo per spiegare la genesi del nuovo matriarcato che, dopo un tempo lunghissimo, ha cancellato le tracce del patriarcato. Un libro di storia in fondo, di archeologia profonda che racconta nel dettaglio quello che molte utopie separatiste femminili hanno vagamente posto a fondamento delle società perfette: il sorgere dal caos della guerra generalizzata, dal Cataclisma (come questa guerra sarà chiamata forse migliaia di anni dopo), di un nuovo mondo, non perfetto, non egualitario, ma in cui si è istituita un’egemonia delle donne, non solo nel potere fisico ma anche in quello politico, simbolico e culturale. Un mondo in cui gli uomini non trovano *naturale* essere stati, e a volte essere ancora, oggetto di mutilazioni sessuali o aborti selettivi, un mondo che è quello che è «a causa delle strutture di potere di cui è intriso da cinquemila anni, strutture che si trascinano dai tempi più oscuri in cui la vita era molto più violenta» (Alderman 2017, 443), un mondo in cui per poter pubblicare un libro di storia controcorrente essendo uomo è preferibile firmarlo con un nome di donna. Se questa inversione può sicuramente essere una prospettiva allettante per qualche lettrice, essa appare in un certo senso deludente. Il conflitto tra i sessi è semplicemente destinato a capovolgere una situazione ugualmente diseguale e gerarchica, basata sulla paura del più forte?

Se il pensiero utopico femminista degli anni Sessanta e Settanta promuoveva la lotta e la guerriglia come forme di azione politica destinate a un rovesciamento violento del sistema patriarcale, Alderman propone la guerra delle donne contro gli uomini per una concreta conquista del potere con la forza. Non si tratta più di lottare per decostruire e rendere inconsistenti «le strutture ideologiche e discorsive di un ordine oppressivo (fallogocentrico)», in cui il principale nemico non è un esercito di uomini, ma la categoria di genere “donna” (Bammer

1991, 121). Non si tratta più di decostruire ed eventualmente rifiutare il concetto stesso di potere definito dagli uomini, come invita a fare Monique Wittig nella sua utopia “imperfetta” *Les guerrillères* (Wittig 1969), ¹⁴ in cui le donne impegnate nella guerra contro il patriarcato invitano ad appropriarsi del mondo, ma solo per espropriarsene immediatamente e creare nuovi rapporti con il mondo stesso (Wittig 1969, 154).

In *Alderman* non c'è l'intenzione di cambiare le basi stesse su cui si costruisce un potere, cioè le relazioni sociali e politiche, non c'è in questo senso un'utopia possibile, neanche imperfetta. Essa offre però la possibilità di fare un'esperienza mentale radicale, quella di considerare la nostra società come normalmente distopica. Una società in cui ciò che nel romanzo accade agli uomini soggiogati da donne divenute potenti ed elettriche, suscitando nel lettore (e lettrice?) sdegno e repulsione, succede ogni giorno, oggi, da qualche parte nel mondo a milioni di donne.

Non più un testo politico o una proposta d'azione comune, ma una lettura shock che lascia tuttavia completamente aperta la questione della natura del potere e del potere della politica.

¹⁴ Si tratta di un testo nato nel contesto femminista francese ma divenuto un riferimento di primo piano in quello americano. Affermando il potere dell'azione politica, *TOUT GESTE EST RENVERSEMENT*: ogni azione è trasformazione, rovesciamento, in forma quasi poetica, Wittig affida alle guerrigliere la distruzione – decostruendolo con le armi della loro rivoluzione – del discorso naturalistico che ha imprigionato le donne per secoli: «Esse dicono, ti (gli uomini) hanno tenuta a distanza, ti hanno eretta, costituita in una differenza essenziale. Esse dicono, ti hanno, così come sei, adorata come una dea, o bruciata sui loro roghi, o relegata al loro servizio nei cortili» (Wittig 1969, 154).

Bibliografia

- Alderman, N. (2017). *Ragazze elettriche*. Trad. it. di S. Bre. Milano: Nottetempo.
- Atwood, M. (2017). *Il racconto dell’Ancella*. Trad. it. di C. Pennati. Milano: Ponte alle Grazie.
- Bacon, F. (2009). *Nuova Atlantide*. A cura di G. Schiavone. Milano: Rizzoli.
- Baczko, B. (1981). Utopia. In *Enciclopedia* (XIV, 856-920). Torino: Einaudi.
- Bammer, A. (1991). *Feminism and Utopianism in the 1970s*. New York-London: Routledge.
- Billi, M. (2014). Utopia al femminile: eutopie, distopie e fantasie compensatorie. In L. De Michelis et al. (a cura di). *Il fascino inquieto dell’utopia. Percorsi storici e letterari in onore di Marialuisa Bignami (143-159)*. Di/segni, 7.
- Bradbury, R. (1999). *Fahrenheit 451*. Trad. it. di G. Monicelli. Milano: Mondadori.
- Burdekin, K. (1985). *Swastika Night*, New York: Feminist Press.
- Butler, O. E. (2005). *Legami di sangue*. Trad. it. di S. Gambescia. Firenze: Le lettere.
- Cardi C. & Prouvost G. (2012). *Penser la violence des femmes*. Paris: La Découverte.
- Dauphin, C. & Farge, A. (1997). *De la violence et des femmes*. Paris: Albin Michel.
- De Pizan, C. (2004). *La città delle dame*. A cura di P. Caraffi. Roma: Carocci.
- Dick, P. K. (2005). *La svastica sul sole*. Trad. it. di M. Nati. Roma: Fanucci.
- Firpo, L. (1987). L’utopismo. In Id. (dir.), *Storia delle idee politiche, economiche e sociali. Umanesimo e Rinascimento* (III, 811-888). Torino: Utet.
- Fourier, C. (1971). *Teoria dei quattro movimenti, Il nuovo mondo amoroso e altri scritti sul lavoro, l’educazione, l’architettura nella società d’Armonia*. Trad. it. di E. Basevi. Torino: Einaudi.
- Frye, N. (1967). Varieties of Literary Utopias. In F.E. Manuel (a cura di), *Utopias and Utopian Thought* (25-50). Boston: Beacon Press.
- Gearhart, S. M. (1985). *The Wanderground: Stories of the Hill Women*. London: The Women’s Press
- Gilman C. P. (1980). *Terradilei*. Trad. it. di A. Campana. Milano: La tartaruga.
- Gilman, C. P. (2011), *La carta da parati gialla*. Trad. it. di C. Ferrari. Milano: La vita felice.
- Guillaumin, C. (2016). *Sexe, race et pratique de pouvoir. L’idée de nature*. Donnemarie-Dontilly: iXe.
- Huxley, A. (1991). *Il mondo nuovo – Ritorno al mondo nuovo*. Trad. it. di L. Gigli e L. Bianciardi. Milano: Mondadori.
- Monticelli, R. (2016). *L’immaginario utopico, uguaglianza di genere e letteratura delle donne, Governare la paura*, dicembre, 343 – 359.
- More, T. (2000). *Utopia*. A cura di L. Firpo. Napoli: Guida.
- Orwell, G. (2000). *1984*. Trad. it di S. Manferlotti. Milano: Mondadori.
- Pagetti, C. et al. (1990). In the Year of Our Lord Hitler 720: Katharine Burdekin’s “Swastika Night”. *Science Fiction Studies*, 17: 3, 360-369.
- Popper, K. R. (1973). *La società aperta e i suoi nemici. Platone totalitario*. Trad. it. di R. Pavetto. Roma: Armando.
- Popper, K. R. (1974). *La società aperta e i suoi nemici. Hegel e Marx falsi profeti*. Trad. it. di R. Pavetto. Roma: Armando.
- Sargent, L. T. (2003). The Problem of the “Flawed Utopia”: A Note on the Costs of Utopia. In R. Baccolini & T. Moylan (a cura di), *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination* (225-31). London: Routledge.
- Sargent, L.T. (1973). Women in Utopia. *Comparative Literature Studies*, 10, 302-17.
- Tolan, F. (2005). Feminist utopias and questions of liberty: Margaret Atwood’s *The Handmaid’s Tale* as critique of second wave feminism. *Women: A*

Cultural Review, 16:1, 18-32.

Whitehead C. (2017). *La ferrovia sotterranea*. Trad. it. M. Testa. Roma: SUR.

Wittig, M. (1969). *Les guérillères*. Paris: Minuit.

III. FILM, ROMANZO, VIDEOGIOCHI, SERIE TELEVISIVE, VIDEOCLIP: MEDIA E STRUMENTI NARRATIVI ALTERNATIVI DELLA RIFLESSIONE FILOSOFICA

125

**L'utopia egoista nei
film di David Lynch:
una ribellione contro
i limiti della realtà**

Lorenzo Gineprini

133

**Doris Lessing oltre
il muro. Catastrofe
e trascendenza
in *Memorie di una
sopravvissuta***

Mario Tirino

148

***Horizon Zero Down
e Detroit Become
Human: filosofia
dei media, narrazioni
videoludiche
e fantascienza***

Antonio Lucci

161

**“È così che finisce
il mondo, non già in
un frastuono, ma in
un lungo piagnisteo”.
Catastrofe e distopia
nella nuova serialità
narrativa e nell'imma-
ginario videomusicale**

Alessandro Alfieri

L'utopia egoista nei film di David Lynch: una ribellione contro i limiti della realtà

Lorenzo Gineprini

The present paper aims to reveal how the subject of utopia is dealt with by the film director David Lynch, with a particular focus on his works *Lost Highway* and *Mulholland Drive*. Fred and Diane, the protagonists of the two movies, in a moment of deep anguish and without seeing any escape from their situation, build, by means of the dream, an alternative world. This utopian creation both criticizes the objective limits of reality and shows alternative paths within it. Through the dream, the two characters not only fantasize a different reality closer to their aspirations and desires (a creation which reminds Bloch's daydream and Bachelard's *rêverie*), but they also create an alternative identity. This alter ego is very far from the typical embodiment of the unconscious evil sides of personality, as theorized for example by Otto Rank in his work *The Doppelgänger*; instead, it is the realization of all the possibilities which the characters could not, or were not able to, actualize. As the creations of new world by science-fiction literature and cinematography, the dreamworlds of Lynch movies, shaped by the character in an act of rebellion against an alienating reality, open new possibilities of existence as well as meaning.

I sogni utopici di *Strade Perdute* e *Mulholland Drive*

È difficile catalogare David Lynch all'interno di uno specifico genere cinematografico. La maggior parte dei critici sostiene che a conferire organicità alla produzione del regista americano non siano né codici formali ripetuti nelle diverse opere né la possibilità di venire ordinata in un genere caratteristico, bensì qualcosa di più vago. Secondo Chris Rodley si tratta di «a specific feeling», ossia «that, that approximathes the sensations and emotional traces of dreams» (1997, IX), mentre Martha Nochimson (1997) ritiene che la continuità tra le opere lynchiane sia data dalla loro resistenza a un'interpretazione strettamente razionale.

In ogni caso raramente Lynch è stato accostato alla fantascienza, fatta eccezione per *Dune*, film che rientra pienamente in questo genere, ma che è sempre stato poco discusso. I contrasti tra Lynch e il produttore Dino De Laurentis impedirono infatti al regista di imprimere la propria direzione artistica al film, al punto che a Lynch non fu concesso il *final cut* in fase di montaggio.¹ Per questo motivo Martha Nochimson sostiene: «it is appropriate to wonder if there really exists a film of *Dune* directed by David Lynch» (1997, 124).

¹ A questo proposito Lynch ha dichiarato «I didn't really feel I had the permission to really make it my own. That was the downfall for me, it was a problem». (Rodley 1997, 120)

Negli altri film del regista americano sono assenti invece gli elementi stilistici tipici della fantascienza, così come il principio portante di questo genere, ossia la creazione di un mondo alternativo che descrive un possibile sviluppo tecnologico, scientifico e socio-politico. Tuttavia è altrettanto evidente che i film di Lynch non si accontentano di mostrare la realtà così com'è, ma condividono con le opere fantascientifiche il desiderio di trascendere i limiti oggettivi del Reale per condurre in un mondo alternativo, un piano di realtà ulteriore.

Lo strumento attraverso cui Lynch apre la superficie monolitica del Reale è il sogno, utilizzato in quasi tutti i suoi film, con particolare intensità nelle due opere che qui intendiamo analizzare: *Strade perdute* (1996) e *Mulholland Drive* (2001). Nel primo film il geloso e insicuro sassofonista Fred Madison uccide la moglie Renee. Entrato in carcere però si trasforma nel giovane e aitante meccanico Pete, cosicché sbalorditi i poliziotti lo liberano. Pete incontra poi Alice, interpretata dalla stessa attrice di Renee ma con una parrucca bionda, e inizia una relazione con lei, mantenuta clandestina poiché Alice è la donna del temibile boss mafioso Mr. Eddy. Quando quest'ultimo scopre la verità e inizia a minacciare e poi inseguire Pete, questo si ritrasforma in Fred e la strada lungo cui sta guidando viene invasa da lampi di luce accecante: sono le scariche della sedia elettrica, che entrano nel sogno di Fred e lo riportano alla realtà, rivelando che Pete è stato solo una creazione della sua fantasia

Mulholland Drive si serve del medesimo meccanismo: Diane, attrice ormai relegata a ruoli secondari, viene lasciata dall'amante Rita, che le preferisce il giovane regista di successo Adam Kesher. Dopo aver pagato un sicario per vendicarsi e uccidere l'ex amante, Diane fugge dalla realtà reinventandosi in sogno come Betty, giovane e vitale ragazza che conquista un ruolo da protagonista appena arrivata a Hollywood, diventa amante della stessa Rita e assiste alle sfortune di Kesher.

Si può dunque notare che questi sogni sono profondamente egoisti, ripiegati sui desideri del soggetto sognante, «una masturbazione che chiude in sé il controllo di un circuito di desiderio» (Basso Fonsali 2006, 424). Si sarebbe

dunque tentati di definirli espressione di un soggetto capitalista talmente individualista da non riuscire nemmeno in sogno ad immaginare qualcosa di diverso dalla massimizzazione del proprio benessere. Eppure, le fantasie dei personaggi lynchiani hanno una potenza creativa superiore ai classici sogni borghesi, che Ernst Bloch definisce come quei sogni incapaci di far «esplodere il mondo dato», ma che si accontentano di collocare il soggetto un po' più in alto nell'ordine esistente, «di tirar fuori qualcosa dal mondo e non cambiarlo» (1959/2005, 41).

Al contrario i sogni dei personaggi di Lynch, pur servendosi come miccia di un bisogno egoistico, fanno saltare in aria la realtà, ne denunciano i limiti attraverso la contrapposizione a un mondo alternativo. Esattamente come nella creazione di utopie o distopie fantascientifiche, anche per il regista americano l'elemento fantastico non è un esercizio di astrazione dal Reale fine a sé stesso, ma è «lo spazio dove si decifra la realtà» (Artibani 2009, 24); o ancora, con le parole di Dottorini, «l'uso del mondo onirico in Lynch non costituisce un allontanamento dal Reale, ma una possibilità in più di penetrare in esso» (2004, 100) e di svolgere una funzione critica. Questo è evidente in *Mulholland Drive*, dove Lynch attacca soprattutto la fantasmagoria di Hollywood, la “fabbrica dei sogni” che in realtà produce solo illusioni tossiche, che hanno avvelenato Diane al punto da costringerla a cercare la propria felicità nell'allucinazione di un'altra esistenza.

La critica del Reale è più sottile ma di respiro più ampio in *Strade perdute*. Nella prima parte del film, quella ambientata nella realtà, Fred e Diane si muovono in «un mondo inabitabile, quasi surreale, enigmatico e astratto» (Carocci 2007, 65), che, come suggerisce Žižek (2011), sembra uscito da una commedia di Beckett o Ionesco. Paradossalmente la seconda parte, il sogno di Fred, è caratterizzata da situazioni più realistiche, da colori vivaci e in generale da un'atmosfera meno inquietante. «La realtà è mostrata come più onirica del mondo stesso» (Carocci 2007, 55) proprio per denunciare il «grigiore asettico desublimato della realtà quotidiana» (Žižek 2011, 23) borghese, così soffocante che per Fred l'unica possibilità per non sentirsi più alienato è una fuga allucinatoria.

Insieme al contenuto critico, il sogno di Lynch si può definire utopico in quanto possiede anche un evidente carattere produttivo. Al contrario del sogno freudiano, «appagamento (camuffato) di un desiderio (represso, rimosso)» (1899/2012, 166), per Lynch quello onirico è il momento in cui il soggetto, consapevole e non sprofondato nell'inconscio, ha la possibilità di plasmare un'intera realtà alternativa, creandola in modo da appagare non soltanto *un* desiderio, bensì di soddisfare tutti i propri bisogni. Un'utopia egoista dunque, che non contiene alcun progetto sociale o politico, ma che, alimentata dall'individualismo, trova la forza di immaginare una realtà diversa da quella presente, in cui il soggetto possa finalmente emanciparsi dall'alienazione.

Il movimento insieme critico e produttivo con cui i sogni dei personaggi lynchiani si allontanano dal Reale, ricorda quello teorizzato da Ernst Bloch riguardo ai sogni ad occhi aperti. Anch'essi sono momenti in cui il soggetto può ridisegnare la realtà con rappresentazioni da lui liberamente scelte, in polemica con la concezione del sogno freudiano in cui il dormiente è trascinato e sopraffatto dalle immagini provenienti dal suo subconscio. Queste fantastiche diurne diventano quindi «immagine guida di ciò che un uomo vorrebbe utopicamente essere o diventare» (Bloch 1959/2005, 107), accuse all'inadeguatezza della realtà e insieme articolazioni di una possibilità differente.

Nel marxista Bloch il germe utopico dei sogni ad occhi aperti consiste nell'idea di un nuovo mondo in cui l'essere umano, libero dall'alienazione, possa

fiorire completamente; mentre in Lynch, come visto, il sogno si concentra semplicemente sull'appagamento del singolo individuo. Tuttavia anche nell'egoistica forza utopica dei sogni lynchiani si può ritrovare il «trascendere senza alcuna trascendenza» (Ivi, 1487) che secondo Bloch è l'unica funzione utopica che l'uomo moderno dovrebbe coltivare, un superamento delle condizioni presenti che non conduce in un regno ultraterreno ma in un mondo differente.

Nei sogni di *Strade perdute* e *Mulholland Drive* il carattere di ribellione ai vincoli oggettivi del Reale ricorda anche la *rêverie* descritta da Gaston Bachelard. L'autore francese sottolinea infatti il senso di appagamento che proviene dalla possibilità di creare durante la *rêverie* «un mondo, il nostro mondo» (1960/2008, 14), una realtà che si avverte come conforme alle proprie esigenze e in cui perciò si smette di sentirsi gettati. Nel suo consapevole rifiuto del mondo reale la fantasticheria è dunque uno dei più profondi e autentici momenti di libertà del soggetto. E proprio questo carattere di libertà dalle leggi della logica e dalle condizioni oggettive è fondamentale per Lynch, che in un'intervista ha chiarito la propria concezione affermando: «When you sleep, you don't control your dream. I like to dive into a dream world that I've made or discovered; a world I choose.» (Rodley 1997, 15)

Anche le grandi narrazioni fantascientifiche risultano di fatto creazioni fantastiche controllate, con un intento critico e una capacità produttiva maggiore rispetto ai sogni individualisti dei personaggi di Lynch, ma in fondo con lo stesso obiettivo: mostrare come la realtà in cui viviamo non sia necessaria e immutabile e aprire spazi di possibilità alternativa.

L'alter ego utopico: concretizzazione di potenzialità inespresse

Come visto anche nel riassunto dei film, i personaggi di Lynch non creano solo un mondo alternativo, ma anche una nuova identità. In *Strade Perdute* il paranoico e impotente Fred diventa l'aitante meccanico Pete, che “vede più figa di una tazza del cesso” (e qui lo sdoppiamento è testimoniato anche dalla presenza di attori diversi nei due ruoli); mentre in *Mulholland Drive* la frustrata attricetta Diane crea come alter ego la sorridente e positiva Betty (entrambe interpretate da una straordinaria Naomi Watts, che muta pelle tra la prima e la seconda parte del film).

Come notato anche da Caccia, nei film di Lynch «la trasformazione di un personaggio nell'altro non implica, come nella tradizione letteraria e cinematografica, l'apparizione di un altro da sé che esplicita e personifica le componenti negative dell'individuo» (2004, 115). Gli alter ego dei personaggi di Lynch sono molto lontani dallo schema classico formalizzato da Otto Rank, secondo cui il *Doppelgänger* sarebbe una «personificazione con vita propria delle pulsioni e delle tendenze sentite come riprovevoli» (1925/2001, 95). Il modello del regista americano sembra avvicinarsi maggiormente a una definizione che Freud suggerisce, senza purtroppo approfondire, nel saggio *Sul Perturbante*:

il sosia [...] può immedesimare anche tutte le possibilità non realizzate che il destino terrebbe in serbo, alla quale la fantasia vuole ancora aggrapparsi, e tutte le aspirazioni dell'Io che, per sfavorevoli circostanze esterne, non riuscirono ad attuarsi (Freud 1919/2015, 288).

Pete e Betty infatti sono due proiezioni delle potenzialità che Fred e Diane non

hanno potuto, o saputo, concretizzare; non incarnazione dei loro lati inconsci, ma attualizzazione del non-ancora-conscio teorizzato da Bloch, manifestazioni di quegli aspetti della personalità che sono rimasti sempre solo a livello potenziale nel soggetto. Ecco perché, a differenza delle opere analizzate da Rank, nei film di Lynch non si arriva mai ad uno scontro tra il personaggio reale e il suo doppio, che rimangono invece separati, non si possono incontrare poiché sono due esistenze parallele scaturite dallo stesso soggetto.

Lynch esplora dunque non solo il mondo delle possibilità oggettive, ossia la creazione di un universo alternativo che corregge la realtà, ma, attraverso la figura di un alter ego utopico, anche di quelle soggettive. Queste potenzialità rimaste latenti nel soggetto sono una parte costitutiva di esso, un aspetto soffocato per troppo tempo da una realtà alienante che ha impedito all'individuo di svilupparsi completamente. Perciò gli alter ego onirici Betty e Pete, «non sono più solo un doppio, ma rappresentano un pattern di possibilità, una gamma di capacità» (Basso Fonsali 2006, 477), un'esplosione delle potenzialità inattuata.

È per questo che l'identità nei film di Lynch appare fluida e instabile: «ogni singolarità in Lynch non è mai assoluta ma sempre aperta al cambiamento, sia come corpo che come identità a sé» (Dottorini 2004, 75). Nella violenza materica della scena di *Strade perdute* in cui Fred si trasforma in Pete è suggerito infatti come Pete non sia solo un'allucinazione astratta, ma una possibilità interiore che Fred partorisce, un elemento costitutivo della sua identità prima abortito e che solo ora viene portato alla luce.

La presenza di questi livelli multipli di personalità costituisce secondo Žižek la principale difficoltà nel dare un'interpretazione convincente e unitaria a molte delle opere di Lynch, infatti «il problema è quello di voler fornire una versione psicologicamente convincente della storia nel tentativo di resistere alla sua spinta sovversiva» (2011, 43). Questa spinta consiste proprio nel rifiuto di presentare il soggetto come confinato nella cella fisica e sociale in cui il destino lo ha collocato, né di accontentarsi di mostrare un alter ego che sia incarnazione dei lati oscuri dell'individuo. Al contrario Lynch propone un'immagine fluida dell'identità, un soggetto che ribolle di potenzialità pronte a esplodere.

Se con la creazione di un mondo onirico alternativo Lynch mette in crisi una visione statica e necessaria della realtà oggettiva, attraverso l'alter ego utopico il regista prosegue questo discorso sul piano soggettivo. Anche l'identità non può essere costretta in una gabbia di significati imposta dal Reale, ma è ricca di potenzialità libere di esplodere solo in sogno. Anche l'alter ego è dunque una figura utopica, che critica quella realtà che aliena e impedisce all'individuo la realizzazione delle sue molteplici potenzialità e al contempo offre a esse una via di sfogo e di concretizzazione.

Un'utopia generata dall'angoscia

Come visto l'utopia egoista dei personaggi lynchiani nasce da un momento di profonda angoscia, dove la realtà si chiude loro intorno senza lasciare altra via di fuga se non il sogno. È un momento in cui al peso della situazione oggettiva si sommano le responsabilità che Fred e Diane avvertono: entrambi hanno infatti ucciso (o fatto uccidere nel caso di Diane) la persona amata poiché essa non ricambiava il loro sentimento. Non potendo più tornare indietro, l'unico spazio di possibilità è confinato in sogno.

Si può dunque parlare di utopia dal momento che il sentimento

generativo di queste fantasie è l'angoscia di fronte a una realtà soffocante e senza vie d'uscita e non la speranza in un cambiamento concreto? Nel *Principio Speranza* Bloch indica proprio nella speranza il sentimento da cui scaturiscono i sogni ad occhi aperti e le utopie capaci di trasformare il mondo. Al principio dell'angoscia di Heidegger, che ha ontologizzato l'*Angst* trasformandola nella «situazione emotiva fondamentale esistenziale» (130), Bloch oppone la speranza come «il più umano di tutti i moti dell'animo» (90), poiché solo l'essere umano ha la capacità di immaginarsi un futuro più luminoso del presente.

Lo stesso Bloch però riserva all'angoscia un ruolo centrale. Nella sua classificazione degli affetti egli distingue tra gli «affetti pieni», quelli rivolti ad un oggetto già esistente, e gli «affetti d'attesa» (88), che non possiedono il loro oggetto bensì devono immaginarlo. I principali affetti d'attesa sono proprio l'angoscia e la speranza, entrambi contraddistinti da un «carattere anticipatorio» che gli permette di estendersi «oltre la datità disponibile» del mondo oggettivo per rivolgersi al «non-ancora», a ciò che «obbiettivamente non c'è ancora stato» (89).

Bloch dunque riconosce all'angoscia la peculiarità di saper superare l'ordine esistente e immaginare un mondo alternativo, di iniziare quantomeno a indicare una direzione per emanciparsi dalla situazione presente. «Ogni barriera, se viene sentita come tale, è già al tempo stesso superata. Infatti, già l'urtarla presuppone, e in germe contiene, un movimento che vada oltre» (510). Un movimento, suggerisce Bloch, incapace di articolarsi con chiarezza, ma che costituisce comunque un primo passo. Non si tratta ancora di un'utopia che nasce dalla *docta spes*, la speranza criticamente fondata che tiene conto dei limiti oggettivi e delle tendenze del Reale, bensì di un'inquietudine che avverte il mondo esterno come un limite e che perciò vuole superarlo.

Da questa inquietudine le allucinazioni di Diane e Fred traggono una forza straziante, poiché i due personaggi, pur animati dal profondo desiderio di cambiare la situazione presente, sembrano consci di essere condannati al fallimento, a urtare contro la barriera della situazione oggettiva e delle responsabilità soggettive. Questa consapevolezza di fondo è ciò che probabilmente rende fin da subito inquietanti per lo spettatore i sogni di Diane e Fred. Malgrado i protagonisti creino un mondo e un'identità conformi ai loro desideri, si percepisce da subito la fragilità di questi universi, si presagisce e teme la fine dell'allucinazione che li farà ripiombare in una quotidianità senza vie d'uscita. Questo senso di soffocante inquietudine è reso in modo commovente da una delle scene più intense di *Mulholland Drive*. Betty (l'alter ego utopico di Diane) e la sua amante Rita si sono recate nel club Silencio, un teatro dove lo spettacolo e la musica dal vivo sono un inganno poiché, come ripete ossessivamente il conduttore, «è tutto registrato, è solo un'illusione». Così, quando la cantante Rebekah Del Rio sviene sul palco mentre sta cantando, la sua voce in playback prosegue e Betty inizia a piangere e tremare, poiché intuisce il carattere illusorio della fantasia in cui sta vivendo, e anche lo spettatore è profondamente emozionato da questa fuga dalla realtà disperata e destinata al fallimento.

Un simile irrompere della realtà nella fantasia si può notare anche nelle scene finali di *Strade perdute*, in cui prima la musica martellante dei Rammstein, poi improvvisi lampi luminosi invadono lo schermo suggerendo che le scariche della sedia elettrica stanno costringendo Fred a uscire dal mondo fantastico per tornare alla realtà. In entrambi i film dunque l'utopia lynchiana è molto lontana dalla perfezione, dalla realizzazione di un mondo idilliaco e sereno. Al contrario

essa è sempre pronta a rovesciarsi in distopia, a venire attraversata da momenti di quell'angoscia che è proprio il suo sentimento generativo. L'aspetto più interessante però è che gli elementi distopici sono quelli reali; il mondo utopico diventa cioè inquietante quando la realtà penetra in esso, contaminando il sogno di un'esistenza migliore di Fred e Diane.

Le utopie dei personaggi di Lynch sono dunque momenti di profondo egoismo, nascono da un'angoscia privata e non hanno l'ambizione di cambiare o migliorare il mondo per tutti. Eppure, in un'epoca capitalista di individui atomizzati in cui pare sempre più complesso immaginarsi un progetto utopico che tenga conto di esigenze eterogenee e sia capace di coinvolgere attraverso il ricorso all'idea del bene comune, l'utopia egoista dei personaggi lynchiani può diventare uno strumento efficace per indicare l'esigenza e al contempo la possibilità di un cambiamento. Pur concentrati sui desideri del singolo, i momenti onirici sono infatti un atto di ribellione, una critica alle condizioni esistenti e alla narrazione di una realtà necessaria. Il sogno è un atto di accusa efficace poiché non si accontenta di un momento distruttivo ma produce un'alternativa. Recuperare la fantasia come strumento utopico e farle prendere forza dal desiderio egoistico di cambiamento diventa quindi un progetto anche politico per imparare a non accontentarsi del già dato.

Bibliografia

- Artibani, M. (2009). *Il cinema del multiple self*. Bologna: inEdition editrice.
- Bachelard, G. (1960/2008). *La poetica della rêverie*. Trad. it. di G. Silvestri Stevan. Bari: Edizioni Dedalo.
- Basso Fonsali, P. (2006). *Interpretazioni tra mondi: il pensiero figurale di David Lynch*. Pisa: Edizioni ETS.
- Bloch, E. (1959/2005). *Il principio speranza*. Trad. it. di E. De Angelis. Milano: Garzanti.
- Caccia, R. (2004)- *David Lynch*. Milano: Il castoro cinema.
- Carocci, E. (2007). *Tormenti ed estasi*. Torino: Lindau.
- Dottorini, D. (2004). *David Lynch: il cinema del sentire*. Genova: Le mani.
- Freud, S. (1899/2012). *L'Interpretazione dei sogni*. Trad. it. di D. Idra. Milano: Mondadori.
- Freud, S. (1919/2015). *Il perturbante in Saggi sull'arte, la letteratura, il linguaggio*. Trad. it. di S. Daniele et al. Torino: Bollati Boringhieri.
- Nochimson, M. (1997). *The passion of David Lynch*. Austin: University of Texas Press.
- Rank, O. (1925/2001). *Il doppio: uno studio psicoanalitico*. Trad. it. di F. Bellingacci. Milano: SE.
- Rodley, C. (1997). *Lynch on Lynch*. London: Faber and Faber.
- Žižek, S. (2011). *Lynch: il ridicolo sublime*. Trad. it. di D. Cantone. Milano: Mimesis.

Doris Lessing oltre il muro.
Catastrofe e trascendenza in *Memorie
di una sopravvissuta*
Mario Tirino

Memoirs of a survivor is one of Doris Lessing's most complex and experimental novels. In this essay we analyze the evolution of the narrative model defined as "crisis and transcendence" (Kuns 1980). In particular, the writings of Doris Lessing enters into connection with Ferdinand Tönnies' sociology of the community and Jacques Ellul's philosophy of technology. From a sociocultural perspective, this paper tries to highlight the major value of this novel: Lessing manages to push the dystopian narration beyond its limits, to change the trajectory towards an etheropia (Foucault 1967), which passes through the radical challenge of Western epistemology and culture.

Avevano rinunciato alla loro individualità, ecco cosa,
 alla capacità di giudizio e alla responsabilità individuale,
 i segni rivelatori erano tanti, non ultimo la reazione istintiva di chiunque
 ne incontrasse uno, l'immane fitta di apprensione,
 perché era risaputo che in caso di scontro – se ci si arrivava – a giudicare
 sarebbe stato il branco.
 Non riuscivano a stare soli a lungo; si trovavano a proprio agio nella massa,
 con cui si identificavano.
 Somigliavano ai cani che si radunano in un parco o in uno spazio brullo.

Doris Lessing, *Memorie di una sopravvissuta*

Memorie

Pubblicato per la prima volta nel 1974, *Memorie di una sopravvissuta* (*The Memoirs of a Survivor*) narra di un'apocalisse che avviene sotto i nostri occhi o, per dirla con Frezza (2015), una "endoapocalisse": una non meglio precisata metropoli (in cui diversi critici hanno scorto Londra) si desertifica per la fuga dei suoi abitanti verso le campagne. In questo mondo al collasso, i servizi pubblici garantiscono un minimo di funzionalità, mentre il precedente sistema politico-istituzionale è un puro simulacro, che opera senza alcuna legittimazione da parte della cittadinanza. In questo mondo post-apocalittico, seguiamo le vicende della protagonista, un'anonima voce narrante, quasi sicuramente di mezza età, che vive barricata nel proprio appartamento, dalle cui finestre può osservare cosa avviene in quella porzione di mondo esterno che è il marciapiede di fronte casa sua. Due eventi stravolgono *lo status quo*: da un lato, l'imprevista e inspiegabile irruzione di uno sconosciuto che le affida una teenager, Emily, e il suo bizzarro cane con gli occhi di gatto, Hugo, con poche, enigmatiche parole ("Abbi cura di lei, ne sei responsabile"), dall'altro, la scoperta dell'esistenza di un mondo "oltre il muro", una dimensione che si apre alle sue esplorazioni quando una parete del proprio appartamento si dissolve. Mentre l'ordinamento sociale sembra collassare tragicamente, la narratrice si prende cura di Emily e del suo animale, e contemporaneamente percorre l'altra dimensione, in cui si muove tra un numero sempre maggiore di stanze.

In questa trama, la Lessing sembra conservare poche strutture del romanzo realistico, di cui aveva prodotto pregevoli esempi nella prima parte della propria carriera, per abbracciare con più convinzione il format del romanzo distopico. La scrittrice, già a proprio agio con la *science fiction* nei romanzi precedenti, dimostra di padroneggiare perfettamente i materiali necessari per strutturare un racconto distopico: l'irrompere improvviso dell'adolescente indifesa; l'accessibilità di una dimensione inquietante, legata a modalità di esperienza alternative alle forme della percezione ordinaria; la presenza di creature magiche (il cane-gatto Hugo); la decomposizione della società in gruppi feroci di adolescenti ("i bambini della metropolitana"); l'apparizione di una donna misteriosa nel finale, che convince la narratrice, Emily, il suo compagno Gerald e Hugo ad abbandonare la città. Tuttavia, per evitare ogni tipo di gabbia o costrizione, la scrittrice sceglie un registro sperimentale, finendo per occupare un personalissimo posto nell'ambito della letteratura fantascientifica, dal quale poter convogliare nel romanzo, con estrema libertà, alcuni temi scottanti dell'agenda politica degli anni Settanta, tra cui il violento conflitto, in Inghilterra e, più in generale, in Occidente tra movimenti radicali e blocchi di potere conservatore e neo-conservatore e la

questione del ruolo femminile nella sfera pubblica e in quella domestica. Realtà esterna e mondo “oltre il muro” si alternano incessantemente come *setting* della narrazione, secondo uno schema tipico della science fiction anglosassone, in cui, spesso, si ritrovano in una stessa opera il mondo apocalittico, come strumento di critica del presente, e il viaggio interiore, come progressiva presa di coscienza della limitatezza della dimensione tangibile dell’esperienza umana.

Memorie di una sopravvissuta rappresenta una rilevante testimonianza di come, nella sua intera carriera intellettuale, Doris Lessing abbia saputo coniugare la denuncia politica con la dimensione intima, quasi autobiografica (ciò risalta soprattutto nelle visioni dell’infanzia di Emily). L’analisi che qui proponiamo mira a individuare il funzionamento della formula apocalittica nel suo romanzo distopico, che si fonda essenzialmente sul doppio momento della catastrofe e della rivelazione. In particolare, in quest’opera, la scrittrice britannica s’imbarca nell’impresa di svelare il collasso della civiltà tecno-capitalista attraverso la narrazione della rottura del patto sociale e dell’impossibilità di sostituirlo con la ripresa di un modello di vita comunitaria, dialogando con il pensiero di Ferdinand Tönnies e di Jacques Ellul. Ma ciò che proveremo a evidenziare è che Doris Lessing utilizza il dispositivo mediale del romanzo, in modo che – nel solco del significato etimologico del concetto di “apocalisse”, da ἀποκάλυψις, ovvero “rimuovere ciò che copre”, “togliere il velo” – il momento della catastrofe sia inestricabilmente legato a quello della rivelazione, nell’ambito di una ricerca spirituale fortemente influenzata sia dal misticismo sufi, sia dai movimenti ecologisti e femministi, sia dalla psicoanalisi junghiana.

Catastrofe

A partire dalla pubblicazione di *Il taccuino d’oro* (*The Golden Notebook*, 1962), molti dei romanzi di Doris Lessing sono organizzati intorno a un qualche tipo di crisi. Il protagonista tipico di questi romanzi subisce un grave trauma in risposta alla catastrofe che trasforma l’ambiente in cui vive. I personaggi delle opere della scrittrice inglese, spesso dotati di una straordinaria sensibilità nonché di una marcata consapevolezza sociale e politica, sperimentano il loro mondo come un luogo assurdo, caotico e pericoloso. La complessità, talora insondabile, dell’ambiente circostante mette a dura prova la tenuta psicologica ed emotiva dei personaggi, incrinando le loro sicurezze e la loro razionalità, fino al punto di rottura. La follia, dunque, sembra un esito quasi inevitabile, se non addirittura l’unica risposta possibile, di fronte al cedimento delle strutture comunitarie. Tuttavia, in alcuni casi, come *The Four-Gated City* (1969) – il romanzo che chiude la pentologia “Children of Violence”, iniziata nel 1952 – *Discesa all’inferno* (*Briefing for a Descent into Hell*, 1971), *L’estate prima del buio* (*The Summer Before the Dark*, 1973), sembra esserci un’alternativa alla follia e al caos. In questo senso, *Il taccuino d’oro* appare un esempio paradigmatico di come, nella narrativa di Lessing, le apparenti sconfitte dei personaggi nascondano in realtà altri obiettivi, più alti: in quest’opera, Anna Wulf, nell’episodio che chiude il romanzo, abbandona la lotta per l’indipendenza individuale e sociale per unirsi al Partito laburista, in una sorta di compromesso addomesticato che sembra svilire tutte le energie profuse nelle battaglie per la rivendicazione della libertà personale. Tuttavia, il finale del romanzo chiarisce che, mentre nelle lotte per la liberazione femminile Anna offre di sé una versione volutamente convenzionale e piatta, la crisi che la attraversa è molto più radicale e pericolosa, arrivando a metterne a rischio la sanità mentale,

prima della svolta finale in cui la donna comprende il valore del sacrificio di lavorare per il bene comune. Come nota Kuns (1980), dunque, *Il taccuino d'oro* si conclude sostenendo la possibilità che la protagonista ritrovi forza e fiducia, nonostante l'assurdità caotica del mondo moderno. Tale meccanismo si riproduce in *Discesa all'inferno*, il cui protagonista è un individuo senza memoria ricoverato in un ospedale psichiatrico, il cui delirio è in realtà un viaggio negli inferi per giungere a una più profonda conoscenza di sé. La seconda metà del romanzo presenta quindi il graduale ritorno del viaggiatore, sottoposto all'elettroshock, alla "normalità", ovvero alla sua esistenza razionale e ordinata, alla sua vita di Charles Watkins, un docente di Cambridge. Anche quest'opera sembra concludersi con un'apparente sconfitta: l'elettroshock ha dissipato le ultime tracce di ricerca metafisica dal cervello di Watkins. Tuttavia, prima di questa amara conclusione, fanno capolino nel romanzo altre due "anomalie", Violet Stoke e Rosemary Baines, che, rifiutandosi di sottoporsi a trattamenti che ne limitino l'ansia assoluta di sperimentare e ricercare, si propongono come altre versioni del viaggiatore negli inferi. Questa constatazione attesta l'irriducibilità delle esperienze più radicali, la loro resistenza a ogni processo di omogeneizzazione e uniformizzazione culturale. Analogamente, la visione divina del viaggiatore, prima di iniziare la sua discesa agli inferi, indica all'umanità che la prossima crisi mondiale è il tragico passaggio verso una vita a un livello superiore e in una nuova dimensione.

Queste opere, dunque, hanno consolidato un modello narrativo costruito su crisi e trascendenza (Kuns 1980), che *Memorie di una sopravvissuta* (*Memoirs of a Survivor*, 1974) amplia e rimodula con alcune notevoli innovazioni. Mentre, nei romanzi precedenti, la crisi mondiale era stata predetta per un futuro indeterminato e mai raccontata nel suo svolgimento in modo preciso, *Memorie di una sopravvissuta* fornisce una descrizione dettagliata della disgregazione della civiltà e indica i motivi di tale collasso. Il romanzo narra l'implosione dall'interno di una civiltà tecnologica, assai prossima a quella in cui viviamo, che crolla non per effetto di pressioni esterne, ma per la rottura di ogni equilibrio interno. Questo collasso inizialmente minaccia solo il benessere materiale e l'ordine sociale, ma progressivamente la stessa vita quotidiana si riduce a una ferina lotta tra bande in una dimensione collettiva ridotta alle leggi della giungla. Per essere più precisi, gli esseri umani sono ridotti a "mute" in senso canettiano (Canetti 1972), di cui sono esempio più evidente i gruppi di "bambini della metropolitana", ultimi eredi di un'umanità in pieno sfacelo, regrediti ulteriormente allo stato primitivo, come i bambini del *Signore delle mosche* (*Lord of the Flies*, 1964) di William Golding: la cruda urgenza di sopravvivenza cancella persino ogni ritualità tribale, lasciando, come unico elemento connettivo, la violenza e la sopraffazione. Tuttavia, il tramonto di un mondo annuncia la venuta di un altro possibile. La scrittrice britannica, infatti, presenta in *Memorie di una sopravvissuta* due dimensioni d'azione entro cui i personaggi possono muoversi: la dimensione della realtà (il mondo lì fuori) e la dimensione della fantasia (o allucinazione, sogno, esperienza extrasensoriale, follia), ovvero le esperienze del narratore "oltre il muro". Questi due livelli sono elaborati in una sorta di evoluzione chiasmatica: all'inizio sono completamente separati, ma gradualmente si uniscono e si intersecano, in una interconnessione che toglie progressivamente peso alla dimensione della realtà proprio mentre il mondo "oltre il muro" acquisisce sempre più significato e chiarezza. Al contrario di *Discesa all'inferno*, dove l'"illuminazione" del dottor Watkins, una volta acquisita, scema mano a mano e alla fine viene persa, le memorie crescono attraverso il caos esterno fino a portare il narratore alla radicale trasformazione

di sé. Come tutte le opere di Doris Lessing i cui temi portanti sono il caos, l'assurdità e la follia, anche *Memorie di una sopravvissuta* presenta una struttura narrativa attentamente bilanciata nelle sue componenti.

Il mondo fuori dalla *comfort zone* della narratrice è evidentemente connotato come un universo distopico, sapientemente costruito dalla Lessing in modo da narrare l'esito ultimo di una serie di processi autodistruttivi che la società occidentale degli anni Settanta stava sperimentando: l'inquinamento ambientale, la penuria di beni e risorse, l'incapacità di garantire servizi pubblici adeguati, la progressiva dissoluzione dei legami sociali e comunitari (Bazin 1980). Il vero punto di forza di questo racconto distopico risiede proprio nella capacità di narrare il crollo della civiltà contemporanea come un processo di ampia portata e non come un destino ineluttabile che piomba sugli umani all'improvviso.

Dalla consunzione dei tradizionali spazi di socializzazione, nell'orizzonte distopico di *Memorie*, baluginano tuttavia anche spiragli per ricostruire un nuovo senso di solidarietà tra esseri umani, che matura attraverso la consapevolezza che, nella radicale riconfigurazione dell'esistenza nel mondo post-apocalittico, gli individui hanno bisogno di altri individui per garantirsi la sopravvivenza. In questo senso, lo sguardo della Lessing sembra quasi di tenore sociologico: infatti, nel corso della storia, quando le bande si formano sul marciapiede di fronte all'appartamento della narratrice, la distruzione di un ordine sociale si accompagna a un'esplorazione delle dinamiche comunitarie interne ai gruppi, che rivelano sentimenti connettivi come l'onestà, l'intraprendenza, la solidarietà, l'adattabilità alle complesse condizioni di vita.

Inoltre, la vita comune post-apocalittica, che pare ridursi a uno stadio pre-societale, si regge su una riorganizzazione della struttura economica, in cui il collasso dell'industria e del terziario richiede un necessario ritorno al baratto, al lavoro manuale, all'artigianato. Tuttavia, questa radicale ristrutturazione dell'economia sembra produrre effetti positivi sulla qualità della vita, in una sorta di profetica anticipazione dei discorsi sulla decrescita felice (Latouche 2006, Kallis 2011). La rinuncia alla sofisticazione tecnica garantisce una riduzione della complessità

Nel mezzo del crescente caos si profila, dunque, una debole speranza, una possibilità che, tra le orde giovanili, possa germogliare un nuovo fondamento comunitario, inteso come *Gemeinschaft*, ovvero come quella «vita reale organica» che consente la «convivenza confidenziale, intima, esclusiva» (Tönnies 1979, 45). Il terreno finzionale su cui si giocano le *Memorie* sembra particolarmente fertile per richiamare proprio il pensiero sociologico di Ferdinand Tönnies, con riferimento alla dinamica conflittuale tra i concetti di comunità e società, da lui teorizzata in *Gemeinschaft und Gesellschaft* (1887). La comunità è intesa come formazione antica, organismo vivente, in cui l'unione delle volontà umane appare come «stato originario o naturale, che si è conservato nonostante e attraverso la separazione empirica» (Tönnies 1979, 51). Essa si fonda su rapporti di sangue, di prossimità e di interesse, che spingono gli individui a unirsi per la difesa di interessi comuni. Se la forma comunitaria si distingue per il senso di appartenenza spontanea, la forma societaria, per il sociologo teutonico, si basa sulla razionalità e sullo scambio, diventando la forma dell'organizzazione collettiva nell'era moderna plasmata dalla rivoluzione industriale. In questa prospettiva, «la teoria della società muove dalla costruzione di una cerchia di uomini che, come nella comunità, vivono e abitano pacificamente l'uno accanto all'altro, ma che non sono già essenzialmente legati, bensì essenzialmente separati,

rimanendo separati nonostante tutti i legami» (Tönnies 1979, 83): è evidente, da queste riflessioni, che Tönnies pensa alle due forme di vita associata come tipi (*Normaltypen*) contrapposti e inconciliabili. La dimensione post-apocalittica di *Memorie* chiama in causa la possibilità che il collasso delle forme sociali, rette dalla razionalità di un'economia fondata su produzione, scambio e consumo, possa offrire un margine per un ritorno all'associazione comunitaria. Infatti, non è un caso, come ricorda Berti (2005, 17), che l'opera di Tönnies venga riscoperta, dopo un lungo oblio, proprio durante la grave crisi della società capitalista, sperimentata dal mondo occidentale alla fine degli anni Settanta.

Nonostante la complessa evoluzione della narratrice e di Emily, Doris Lessing smentisce però ogni spiraglio di redenzione per l'umanità derelitta del suo romanzo. Infatti, ogni speranza di resuscitare una condivisione comunitaria nella metropoli distopica si rivela illusoria, poiché l'uomo moderno – di cui le orde barbariche di giovani che la narratrice osserva dalla finestra sono l'estrema degenerazione – si mostra infine corrosivo nell'anima dalla paralisi e dall'apatia, incapace di rinnovarsi: è questa strutturale mancanza, questa sorta di lacuna irrimediabile, che alla fine conduce alla distruzione la specie umana e la civiltà conosciuta per millenni.

A nostro avviso, quindi, più che funzionare come un ultimo appello alla rifondazione del legame comunitario, come pure sembra indicare in non pochi passaggi, *Memorie* agisce come macchina narrativa di denuncia della malattia sociale del capitalismo avanzato. In particolare, le conseguenze annichilenti, che il capitalismo tecnico e tecnologico del secondo dopoguerra ha causato agli umani, sembrano diventare gradualmente più chiare alla stessa voce narrante. Il difetto "umano", ovvero l'atrofizzazione di ogni capacità empatica, si manifesta agli occhi della narratrice durante le sue peregrinazioni nella realtà "oltre il muro", che provocano la scissione della sua esperienza in due dimensioni, il "personale" – che «si riferisce al Sé programmato e socialmente condizionato; a tutto ciò che avviene all'interno di una realtà determinata e invariabile» (La Mantia, Ferlita 2015, 166) – e l'"impersonale" – «che (...) è simbolo dei modi alternativi dell'essere e degli stati alterati, indotti dall'immaginazione, dalle droghe, dai sogni e dal subconscio. È il mondo rivale, l'universo parallelo creato da una serie di eventualità possibili che, in quanto teoriche, sono contenute in una gamma di circostanze» (La Mantia, Ferlita 2015, 167). Presto diventa chiaro che queste due dimensioni esperienziali sono, in realtà, collegate e che, anzi, la realtà "fuori" trova possibilità di interpretazione nell'esperienza fantastica. Per mezzo di queste particolari soglie d'accesso ad altre dimensioni, la narratrice entra nelle scene della prima infanzia di Emily, collocate in atmosfere oppressive e soffocanti. Proprio l'infanzia di Emily sembra la chiave simbolica per accedere ai modelli produttivistici del capitalismo avanzato: la piccola cresce infatti in una famiglia in cui l'efficienza si sostituisce all'amore quale valore fondante e in cui tutte le azioni sono scandite da ritmi rigidi e inviolabili. La vita familiare si trasforma in un ordinato insieme di convenzioni, regole e doveri ineludibili, anche e soprattutto per i bambini, che sono "beni" primari e, in quanto tali, devono performare secondo le norme prescritte da tradizione, decoro ed economia. Tutto ciò che eccede queste esigenze sociali – la spontaneità, il gioco, l'emotività – viene censurato e represso nel bambino, costretto così a conformarsi alle esperienze paralizzanti e destabilizzanti generate dai modelli educativi imposti. La narratrice comprende nei suoi viaggi "oltre il muro" che questo sistema genera soltanto persone incapaci di provare sentimenti profondi, di comprendere i simili

e di apprezzare il legame intersoggettivo alla base dell'esistenza quotidiana. Al contrario, le persone si rifugiano nelle convenzioni, nelle regole e nell'organizzazione di una estesa civiltà materiale, che ne nasconde il vuoto interiore. Questo tipo di civiltà, altamente stratificata e complessificata, è strutturata intorno allo sviluppo esponenziale della tecnologia e della cultura materiale, che scatena una desertificazione dell'animo umano, sempre più assuefatto all'indifferenza per il destino altrui.

Sebbene non ci siano tracce di una qualche relazione tra la scrittura di Doris Lessing e il pensiero di Jacques Ellul, è con gli scritti di quest'ultimo che l'impianto narrativo delle *Memorie* sembra dialogare. Il sociologo e teologo francese, in numerose opere (Ellul 1969, 1988, 2009, 2017), ha analizzato le distorsioni della modernità ipertecnologica. Sulle basi di un complesso mix di cristianesimo, anarchismo ed ecologismo, Ellul guarda alla tecnica come l'unico mediatore dei rapporti tra gli umani, che, quindi, sfuggirebbe ad ogni sistema di valore. Sia l'essere umano nel suo complesso, sia le istituzioni, essendo già inseriti in un sistema tecnico, sarebbero per Ellul incapaci di controllarne l'espansione. In una visione in qualche modo opposta a Gehlen (2003), che vede nella tecnica essenzialmente il necessario compimento alla deficienza biologica della specie umana, Ellul (1988) denuncia le assurdità dell'universo tecnologico sotto forma di altrettanti paradigmi: la standardizzazione (premessa necessaria per applicare modelli di universalizzazione), l'ossessione del cambiamento continuo (alimentato dal desiderio di progredire indefinitamente), la crescita a qualsiasi costo (senza alcuna riflessione sulla sua utilità né preoccupazione per la sovrapproduzione), l'accelerazione (che spinge gli esseri umani a conformare i ritmi delle proprie esistenze su quelli infernali delle macchine), il rifiuto di giudicare tecniche e tecnologie (motivato dall'obbligo sociale di non ostacolarne il corso). In questa prospettiva teorica, ciò che più interessa, rispetto al romanzo della Lessing, è l'analisi delle conseguenze di questo universo tecnologico sull'essere umano sviluppata dallo studioso francese. Per Ellul, infatti, lo sviluppo indefinito dei mezzi tecnici non migliora automaticamente la condizione umana:

questa dismisura dell'efficacia dei mezzi, che ha impedito ogni altra considerazione, modifica l'"anima" umana. Non solo tutto è mezzo, ma per di più per l'uomo tutto è chiamato a essere mezzo. Forse non è un carattere definitivo, ma oggi è così. Assistiamo a una svalutazione delle idee, dello spirituale, dell'arte, dato che tutto questo è respinto nella sfera dell'"interessante" (nel senso di Kierkegaard) e del non efficiente. I fini svaniscono e non possono più essere determinanti. Tutto quello che non può essere trasformato in mezzo non ha la benché minima importanza: sono fenomeni accessori, laterali, lasciati ai margini della corrente generale. Orbene, l'uomo può essere considerato sia come fine che come mezzo. Ma, in questa esplosione di strumentalizzazione, a rigore non ha più senso pretendere che l'uomo debba essere un fine; egli non viene preso sul serio che a patto di essere lui stesso mezzo. "L'uomo, il capitale più prezioso". Ha un bell'essere più prezioso, egli è pur sempre un "capitale", vale a dire, ad esempio, il mezzo di sviluppo economico. (...) In questa situazione, la testimonianza è radicalmente impossibile e, quel che è peggio, negata, rifiutata in anticipo. Si può affermare che la crescita dei mezzi provoca una tale attrazione che il prossimo non può più essere riconosciuto come tale, la sua libertà si ritrova negata dall'universo dei mezzi e di conseguenza, di riflesso, la mia libertà è negata non da un gioco meccanico, ma dalla mia stessa adesione a questa universalizzazione dei mezzi (Ellul 2017, 69).

Sembrano riecheggiare in queste riflessioni i caratteri di quella stessa civiltà che, al culmine della sua espansione, deflagra nella metropoli delle *Memorie*, spargendosi per il mondo in gruppi ferocemente attaccati agli ultimi brandelli di vita. Come accennato poco più sopra, sono proprio le incursioni della narratrice in quel dominio “oltre il muro” a offrire al lettore un percorso ermeneutico tra le macerie della civiltà. Quelle che, a un primo sguardo, sembravano immersioni in una storia particolare – quella di Emily – si rivelano come una strada per comprendere la più ampia deriva della civiltà tecnologica e capitalistica: Emily infatti è semplicemente un *exemplum*, un «anello di una catena» (Kuns 1980, 81), poiché è l'intera infanzia a essere educata secondo i principi di una totale repressione e funzionalizzazione alle performance produttive. Lessing, dunque, dispone del viaggio della narratrice oltre il muro tra le scene d'infanzia di Emily per attribuirvi un significato più generale: ritrovarvi le ragioni della disintegrazione della cultura stessa, che sembrano proprio essere quelle della sottomissione della vita umana alle ragioni del “totalitarismo tecnico” di cui parla Ellul (Latouche 2014).

Come nelle opere precedenti della scrittrice, ai personaggi è qui richiesta una dolorosa immersione dentro sé per scoprire il male di cui loro stessi sono responsabili: essi hanno rinunciato alla propria umanità e si trovano ora a pagarne il prezzo. Il caos, la sopraffazione e la destrutturazione dell'ordine sociale, che la narratrice osserva da dietro i vetri della finestra del suo appartamento, si rispecchiano nel regno dell'“impersonale”, l'altra area, assieme al “personale”, dell'esperienza che sperimenta nel mondo “oltre il muro”. Tale reame dell'impersonale si configura come un'enorme dimora con molte stanze in pessimo stato, sporche e sconvolte da ciò che la narratrice chiama “un malvagio *poltergeist*”. Ogni volta che si reca in perlustrazione “oltre il muro” la narratrice pulisce questi spazi, ma successivamente li ritrova nuovamente devastati oppure queste aree non vengono più ritrovate. Questa casa in rovina, dunque, si allontana dalla narratrice, qualunque cosa provi a fare nelle sue stanze. Tuttavia, l'autrice britannica connota l'“impersonale” come una dimensione in cui sia ancora possibile coltivare la speranza, intravedendo nel caos un fattore di dinamismo, un'opportunità di rivolta e rinnovamento, in opposizione all'atmosfera stagnante e oppressiva del “personale”. Naturalmente, il compito di costruire qualcosa di nuovo dal caos può sembrare scoraggiante e persino senza speranza, e tutti gli sforzi possono essere vanificati da una sorta di malizia universale (il *poltergeist*) – e tuttavia la narratrice può afferrare, prima in forma incerta e poi sempre più chiaramente, il senso di una via di fuga trascendente che dia coerenza all'interconnessione tra fuori e dentro, tra personale e impersonale, tra intimo e collettivo.

Trascendenza

Nei romanzi degli anni Sessanta e Settanta, Doris Lessing ripropone diverse volte l'idea dell'esistenza di un paradiso alla base dell'inferno terreno. Tuttavia, questo paradiso è nascosto e si può attingere solo dopo che abbiamo “allenato” tutti i nostri sensi a guardare in profondità, oltre le limitate facoltà razionali. L'espressione più efficace di questo paradiso la si ritrova, nel mondo “oltre il muro” delle *Memorie*, sotto forma di un giardino curato, armonioso, colmo di frutti e inondato dal sole. In quest'oasi di pace e speranza la narratrice si imbatte accidentalmente, esattamente come nel tappeto opaco che acquisisce un'improvvisa colorazione quando gli individui vi sovrappongono ritagli di tessuto perfettamente equivalenti o come un muro anonimo rivela una magnifica trama

di fiori sotto la vernice bianca opaca, soltanto quando la luce vi cade in un certo preciso angolo. Nelle *Memorie* la scrittrice di origini iraniane sembra suggerire che occorre imparare a guardare attraverso la realtà, per scorgervi un'altra realtà sottostante, multilivellare e inesauribile: così, sotto la superficie caotica del mondo materiale, la narratrice di *Memorie* individua la presenza di una realtà spirituale più profonda. Come in *Discesa all'inferno* e *L'estate prima del buio*, nelle *Memorie* Lessing seguita a contestare l'efficacia dell'approccio razionale e scientifico alla realtà, lasciando intendere che esso ci allontani dall'illuminazione e dall'arricchimento come esseri umani, evidentemente influenzata dal trentennale apprendistato con il maestro sufi Idries Shah (Hardin 1973). I suoi romanzi virano così verso una concezione della follia come forma di intuizione superiore, che fa deflagrare la costante dialettica tra razionalità e irrazionalità nell'esistenza umana.

In ogni caso, la scrittrice concepisce la relazione tra realtà superficiale e realtà nascosta in modo complesso. Da un lato, la realtà più profonda cerca di emergere e diventare conoscibile agli occhi di coloro che vivono nella realtà materiale, attraverso la via dell'illuminazione che passa per allucinazioni, follia, esperienze extrasensoriali, sogni. Inoltre, nella stessa realtà materiale, ci sono degli esseri-soglia, che si muovono oltre le apparenze del mondo percepibile: è il caso del cane-gatto Hugo, creatura magica, dall'aspetto mostruoso, che, nella dimensione "oltre il muro", si rivela infine «un animale splendido, bello, solenne e imperioso» (Lessing 2003, 235). D'altra parte, gli umani non appaiono capaci di varcare, con le sole proprie forze, l'abisso che separa le due dimensioni. Lessing racconta di come sia sempre la realtà superiore ad aprire uno squarcio che illumina gli esseri del mondo materiale. In questo senso, si può affermare che la Lessing, nel finale delle *Memorie*, porti a compimento il dispiegamento simbolico più ampio della narrativa apocalittica, nella duplice accezione di catastrofe e rivelazione (Zamora 1989). La catastrofe diventa anzi il grimaldello per scavare dentro la realtà ipertecnologica, materialistica, razionale, fino a metterne a nudo le incongruenze:

la dottrina delle catastrofi è una forma (...) di ribellione a questo mondo di calcolo, di tecnica, di *ratio* puramente e matematicamente calcolante, quella che brucia dall'orizzonte ogni invenzione che non sia previsione. Una ribellione in favore del nuovo, dell'inedito, del discontinuo. Le ragioni del diverso di fronte all'identico. E, radicalizzando la cosa, direi che essa lega, in forza di questa ribellione, cosmologia e religione. E si dà così al mondo un incremento d'anima, il senso dell'avvenire, quello della scommessa e della fuga dagli orrori. Da una parte, allora, la ripetitività seriale, il gran criterio della omogeneizzazione (...), dall'altra la rottura, l'entusiasmo e i mondi disubbidienti e arroventati onde creare terre nuove alle nostre spedizioni utopiche e a trovare patrie ai nostri accidentati viaggi dentro la storia (Mancini 1984, 71).

Cosa rivela, dunque, alla narratrice e ai lettori l'intera storia delle *Memorie*? A questa domanda complessa è possibile provare a fornire almeno tre diverse risposte. Una prima interpretazione della rivelazione ha a che vedere con la concezione dell'illuminazione non come un traguardo da raggiungere o un obiettivo da conquistare, ma come uno stadio che si attinge solo con la virtù del saper rimanere "in attesa", del saper "essere aperti", finché la realtà superiore, attraverso l'azione di una Presenza non meglio precisata, si squarcia e ci fa ricongiungere "con il tutto". La rivelazione post-apocalittica avviene senza fornire spiegazioni o

chiarimenti: il muro si apre e la narratrice può finalmente muoversi in un nuovo mondo. L'ingresso in un mondo trascendente come via di fuga dal collasso della civiltà è usato, nelle *Memorie*, come una sorta di conclusione trionfale del romanzo, in cui gli ultimi abitanti del pianeta Terra, freddo, inquinato e morente, entrano in un altro ordine del mondo. La distopia si tramuta in una flebile utopia (che, forse, può essere più acutamente interpretata come eterotopia, come meglio vedremo più avanti), vagamente prefigurata in una visione della vita bucolica in una campagna del Galles, che assume proporzioni enormi in un nuovo mondo divino. Le connotazioni spirituali dell'intero racconto trovano piena espressione solo in questo finale, che, nondimeno, pone ai lettori e agli studiosi molti interrogativi. Infatti, le *Memorie* suggeriscono un processo di redenzione per grazia divina, in un'atmosfera dalle accentuate venature panteistiche (Kuns 1980). La disgregazione della società umana e la stessa impossibilità di ritornare all'esistenza puntiforme di tante piccole comunità possono essere interpretate come un segno dell'incapacità della vita sulla terra di coniugarsi con l'armonia del cosmo, inteso come un Uno: la Presenza che aleggia nel mondo "oltre il muro" sembra proprio ricordare agli umani che la luce divina irradia ugualmente uomini, animali, vegetali e cose inanimate. Nelle sue incursioni in questa dimensione fantastica, la narratrice avverte questa Presenza che pervade ogni spazio, ma non è in grado di identificarla né definirla, pur percependo una misteriosa familiarità con essa:

Tanto tempo fa, quando si ergeva forte e inviolabile, a riparare dalla foresta e dalle intemperie, chissà quanta gente aveva ospitato, moltitudini, eppure erano stati tutti soggetti a quella Presenza di cui era fatta l'aria stessa che respiravano – anche se non lo sapevano, fermava il Tutto di cui erano minuscole parti, vivere o morire non dipendeva da loro come i destini e le fortune di una foglia non dipendono dalle sue molecole (Lessing 2003, 113).

È questa Presenza che, proprio alla fine delle *Memorie*, sotto le sembianze di una bellissima donna, attira tutti verso di sé, indicando «la via d'uscita da quel piccolo mondo crollato in tutt'altro ordine di mondo» (Lessing 2003, 235). Si potrebbe sostenere che la macchina narrativa sviluppata nei romanzi della Lessing, dal *Taccuino d'oro* in poi, si sia sempre più allontanata dal realismo sociale, matrice essenziale delle sue prime opere letterarie. L'enfasi posta su sogno, esperienza extrasensoriale, follia, sulla mutazione della specie umana, sull'utopia di un'esistenza trascendente e panteista come via di fuga dall'apocalisse della civiltà materiale, si accompagnano a un'acuta capacità di osservazione della realtà circostante e delle sue degenerazioni. Anzi, come osserva ancora Kuns (1980), è proprio questa notevole capacità di cogliere il reale (inteso sia come ambientazione del mondo di fuori, sia come dimensione psicologica dei vari personaggi) che rafforza la componente mitologica della narrazione. Infatti, se, per un verso, è chiaro che Doris Lessing si è allontanata da una certa tecnica narrativa tradizionale per quanto attiene la rappresentazione della realtà sociale, per l'altro, laddove osa sperimentare finanche con i materiali estetici della letteratura distopica, il suo lavoro non si esaurisce nell'evasione in una dimensione fantastica, privata e forse irrilevante. Piuttosto, l'autrice sta sfidando il lettore, nel tentativo di allargare la sua visione del reale, nel confronto con problemi, opzioni e strumenti più adatti alla complessità del tempo presente.

In questo senso, una seconda interpretazione delle forme che assume la rivelazione nelle *Memorie* concerne direttamente il rapporto tra l'autrice, la

narratrice e i lettori. Da un punto di vista mediologico, la scrittrice inglese sembra allontanarsi dai più alti modelli della letteratura distopica del proprio Paese – come *La macchina del tempo* (*The Time Machine*, 1895) di Herbert G. Wells, *Il mondo nuovo* (*The Brave New World*, 1932) di Aldous Huxley, *1984* (*Nineteen Eighty-Four*, 1948) di George Orwell e *Arancia meccanica* (*A Clockwork Orange*, 1962) di Anthony Burgess. L'obiettivo della Lessing, piuttosto, è imbastire un gioco più sottile e raffinato con il lettore, astutamente coinvolto nella risoluzione di un mistero irrisolvibile per essere, alla fine, messo di fronte a livelli di conoscenza più sfuggenti e irriducibili alla razionalità:

Che cosa è reale in questo romanzo? Il reame dietro il muro o la vita quotidiana trascorsa sui marciapiedi di una fatiscente metropoli? Quali sono le relazioni tra i due mondi, spazialmente, temporalmente e logicamente? Infine, c'è da chiedersi se le incursioni del narratore dietro la parete siano concrete oppure frutto della sua fervida immaginazione o, addirittura, ne rivelino la pazzia. L'ossessione per la risoluzione di tali enigmi ingabbia il lettore dentro paradigmi conoscitivi, il cui fallimento rappresenta di contro il fine ultimo della trama lessinghiana. Quesiti simili rimangono inevasi, poiché l'accaduto è impossibile secondo le nozioni occidentali di spazio, tempo e possibilità. Così, nel frustrare i modi usuali di spiegazione, legati ancora a un'epistemologia superata, la Lessing guida il lettore a interrogare non solo l'evidenza dei sensi, ma anche i modelli spazio-temporali empirici, per aprirsi poi a nuove eventualità (*La Mantia*, Ferlita 2015, 172).

Come continuano a spiegare i due studiosi italiani, i viaggi “oltre il muro” potrebbero trovare una spiegazione psicologica (intraprendere un percorso interiore), una spirituale (la presenza di una dimensione ultraterrena *post mortem*), una scientifica (l'esistenza di altri pianeti nel cosmo). Ciascuna di queste spiegazioni potrebbe afferrare un brandello di verità, ma le implicazioni metafisiche del finale restano irrisolte. Ciò che sembra emergere dalle ultime pagine del romanzo, seppure in forme aurorali in cui convergono elementi del misticismo sufi, dell'ecologismo e del panteismo, è che all'autrice interessa plasmare il medium letterario, in modo da farlo operare a più livelli: solo accettando questo ruolo assai complesso, esso può diventare un dispositivo in grado di “sfogliare” gli strati superficiali della realtà, per svelarne altri, talora apparentemente più impervi e inaccessibili, che però rivelano, appunto, la limitatezza dei tradizionali modi di conoscere e sentire della civiltà occidentale.

Infine, accanto alle interpretazioni della rivelazione come “attesa” della fusione con l'Uno e come presentazione di un mondo ulteriore oltre le forme del visibile, accessibile al lettore attraverso una configurazione mediologica particolare, un'altra possibile lettura rinvia all'influenza delle teorie junghiane sul romanzo (e, più in generale, sulla poetica della Lessing). Cederstrom (1990) legge le *Memorie* come il più junghiano dei lavori della Lessing, poiché le esplorazioni “oltre il muro” appaiono proprio come il tentativo di stabilire una relazione vitale con il Sé, passo indispensabile per relazionarsi con gli archetipi sovrapersonali, ovvero le forme dell'essere. L'incontro fugace con l'essere superiore, dalle sembianze di una donna di sfolgorante bellezza, in questa chiave, svelerebbe la più profonda natura della Presenza: in altri termini, in quest'incontro la rivelazione consiste nel mostrare alla protagonista che la Presenza altri non è che l'immagine del proprio Sé potenziato (Cederstrom 1990, 172). Le incursioni “oltre il muro” «educano la Sopravvissuta riguardo alla dimensione transpersonale del Sé, che è in qualche modo una sorta di *imago dei*» (*La Mantia*, Ferlita 2015,

173) e, soprattutto, le mostrano la chiara distinzione tra l'Io (il centro della mente cosciente, caratterizzato dai limiti della conoscenza razionale e visivamente reso con gli spazi della metropoli putrescente) e il Sé (l'unità complessiva della personalità, che comprende conscio e inconscio, visivamente espressa, nella dimensione fantastica, con l'infinità del giardino). Cederstrom (1990), in questa prospettiva, legge il collasso della metropoli come un simbolo della deflagrazione dell'Io e delle sue interazioni sociali. La figura di Emily, invece, costituirebbe la personalità giovane che la narratrice sviluppa gradualmente a partire dalle prime escursioni nel mondo "oltre il muro": nel rivivere la propria esistenza osservando Emily (nella realtà materiale come nelle scene d'infanzia cui accede nel mondo fantastico), la narratrice esaurisce il livello personale e raggiunge un Sé eterno e transpersonale. Inoltre, sempre seguendo la puntuale analisi della Cederstrom (1990), si può sostenere che la narratrice sperimenta l'inidoneità dei sistemi politici, comprendendo infine che il progresso tecnologico ed economico è incapace di garantire la crescita interiore degli individui. Analogamente, la protagonista – ferita definitivamente dall'impossibilità di instaurare relazioni umane autentiche – abbandona le posizioni dell'Io (i piani personale, sociale e collettivo) per abbracciare gli archetipi dell'inconscio, che le consentono di «raggiungere (portando anche gli altri con sé) l'universo escatologico della salvezza interiore, nella fusione con l'Unico» (La Mantia, Ferlita 2015, 174).

Conclusioni

Nei romanzi degli anni Sessanta e Settanta, Doris Lessing ripropone diverse volte il modello narrativo fondato su crisi e trascendenza, che trova una delle sue più compiute espressioni nelle *Memorie*. Tale modello spinge la scrittrice di origini persiane a ripensare il medium romanzesco, facendone un dispositivo in grado di testare i limiti della rappresentabilità e di spingere i suoi personaggi e i suoi lettori oltre le tradizionali epistemologie. È nell'aver affermato la stretta interdipendenza tra distopia e utopia, esperibile soltanto scavando oltre i livelli superficiali della realtà materiale, che possiamo individuare il maggior pregio di questo tipo di lavoro sperimentale sul romanzo, che testimonia quanto la Lessing non possa essere ridotta ad alcuna classificazione, ma si possa esclusivamente definire come un'outsider (Knapp 1984). Se nella storia delle scritture della catastrofe abbondano narrazioni utopiche che, nel tempo del racconto, degenerano in distopia – o, più precisamente, in "antiutopia" (Muzzioli 2007), più raro si rivela l'apertura di un racconto distopico verso l'eterotopia, che è, invece, quanto la Lessing produce in conclusione delle *Memorie*. Come sottolinea Jameson (1994, 55-56), al contrario dell'utopia, che è l'avvicinamento a un mondo "felice" da parte di un visitatore esterno, la distopia prevede generalmente un approccio narrativo che coinvolge direttamente un personaggio "interno" agli eventi. Muzzioli (2007, 22-24), approfondendo l'analisi di Jameson, specifica che: 1) il racconto distopico presenta, sì, un visitatore, ma la sua natura è spesso quella di un ribelle, che porta alla luce le contraddizioni dell'universo in cui si muove; 2) il racconto distopico appare strutturalmente paradossale, poiché la sua stessa esistenza smentisce l'assenza di speranza che dovrebbe comunicare; 3) la narrazione distopica è continuamente interrotta da interferenze, complicazioni e intersezioni frammentarie fra varie elementi. Tutte queste proprietà essenziali del racconto distopico, individuate da Muzzioli, si ritrovano nelle *Memorie* di Lessing: qui ritroviamo, infatti, una narratrice senza nome che, progressivamente, fa emergere

le crepe dell'ambiente cupo in cui sopravvive e il possibile percorso extra-reale da intraprendere per fuggirne; la stessa possibilità di una via di fuga trascendente, che si esplica nel finale del romanzo, entra in diretta contraddizione con il tono distopico della trama – più chiaramente, confligge con la possibilità che il mondo distopico porti a compimento le premesse della fine di ogni speranza di vita sociale e comunitaria; infine, l'alternarsi tra parti di narrazione incentrate sul mondo di fuori e parti dedicate alle esplorazioni "oltre il muro" attesta la frammentazione delle *Memorie*, in linea con quanto avviene in numerose opere distopiche. Sembra pacifico, dunque, che il modello narrativo di crisi e trascendenza nelle *Memorie* sia riconducibile alla distopia. Tuttavia, è il punto oltre cui la Lessing spinge il modello distopico a costituire il maggior pregio delle *Memorie*.

Per comprendere quest'ultimo passaggio, ci sembra opportuno recuperare la nota distinzione di Michel Foucault (1967) tra utopia ed eterotopia. Per il filosofo francese l'utopia creerebbe dei ripari per le esigenze disattese, svolgendo perciò una funzione consolatoria: esse «si schiudono in uno spazio meraviglioso e liscio; aprono città dai vasti viali, giardini ben piantati, paesi facili, anche se il loro accesso è chimerico» (Foucault 1967, 7). L'eterotopia, invece, va alla radice delle rappresentazioni, mette in crisi l'ordine del discorso e assolve, pertanto, una funzione contestatrice:

le eterotopie inquietano, senz'altro perché minano segretamente il linguaggio, perché vietano di nominare questo e quello, perché spezzano e aggrovigliano i nomi comuni, perché devastano anzitempo la "sintassi" e non soltanto quella che costruisce frasi, ma anche quella meno manifesta che fa "tenere insieme" (a fianco e di fronte le une alle altre) le parole e le cose (Foucault 1967, 7-8).

Seguendo la concezione foucaultiana di eterotopia, ci si può chiedere se il finale delle *Memorie* indirizzi la narrazione verso un'utopia o un'eterotopia. Occorre, però, richiamandosi ancora al lavoro di Muzzioli (2007), distinguere tra due piani della narrazione distopica. Da un lato, c'è il racconto, spesso – come nelle *Memorie* – autobiografico, di uno o più personaggi coinvolti nel collasso delle strutture della civiltà, in un tempo più o meno futuro. Restiamo quindi sul piano dell'analisi socioculturale delle strutture testuali del romanzo. Dall'altro, c'è lettore, che, "invischiato" nel complesso processo di interazione con autrice e testo, deve affrontare una importante questione di identificazione:

L'identificazione vi risulterà problematica, per vari motivi, non solo perché il personaggio dipende da un tempo diverso dal nostro: anche il fatto che venga a trovarsi in una condizione *insopportabile*, non ci spinge ad accompagnare l'eroe nel suo inferno, quanto a interrogarci sul perché l'autore ce lo abbia messo. La distopia dunque è uno di quei testi – del medesimo tipo sono quelli sperimentali e d'avanguardia – dove ci si immedesima di più con l'autore che non con il personaggio (Muzzioli 2007, 24).

In questo secondo caso, l'analisi si sposta su un piano mediologico, provando a comprendere i termini della relazione tra l'autore, il romanzo e il lettore. Se sul piano dei personaggi, la conclusione delle *Memorie* può rivelarsi, come abbiamo scritto in precedenza, una vaga forma di utopia, sul piano dell'"engagement" del lettore dentro il percorso filosofico-narrativo dell'autore possiamo avanzare l'ipotesi che la scrittrice britannica, nell'evoluzione finale del suo modello di crisi e trascendenza, possa aver squarciato il velo della distopia per aprire ai lettori la

strada di un'eterotopia – di uno spazio, cioè, radicalmente altro rispetto al mondo materiale, ridotto a brandelli dall'espansione del capitale e della tecnica, la cui porta d'accesso richiede però un lungo allenamento ad oltrepassare le gabbie epistemologiche date. In altri termini, il finale delle *Memorie* non prefigura per chi legge un approdo utopico, ma una trasformazione inquietante, simboleggiata dal destino dei personaggi che, seguendo questa figura dalle meravigliose fattezze femminili con cui si manifesta la Presenza, sono condotti verso un altrove lontano dalla putrefazione violenta del pianeta Terra. Quest'approdo, variamente interpretabile in chiave psicologica, scientifica o spirituale, è il frutto di un percorso che rinnega le radici stesse della civiltà moderna, ravvisabili nell'espansione continua del capitale e della tecnica. L'elemento più significativo della conclusione delle *Memorie* riguarda il fatto che, per accedere a questo mondo "altro", il lettore assume la prospettiva della narratrice e, come lei, deve allenarsi a cogliere i segni dell'eterotopia nelle sue peregrinazioni "oltre il muro". Allo stesso modo, i personaggi che, con lei, godono di questo privilegio devono accettare un salto, una trasformazione, che li trasfigura in altri esseri, come è evidente, nella sua forma più diretta, nella citata mutazione del cane-gatto Hugo. In questa prospettiva, la vera chiave d'accesso allo spazio eterotopico, in *Memorie*, verte sull'obbligo a rinunciare alla tradizione culturale occidentale, ai suoi sistemi di percezione, apprendimento e trasmissione del sapere, per affidarsi a quanto è sepolto sotto gli strati superficiali del reale, che, con la potenza dei folli e dei deliranti, si può portare alla luce senza disperderne la dimensione inquietante e angosciata, propria di ogni salto trasformativo. È in questa torsione della distopia in eterotopia che si può apprezzare quanto la narrativa fantascientifica di Doris Lessing operi in maniera affine al romanzo sperimentale e alle arti d'avanguardia nello scardinare le strutture medialità tradizionali della letteratura (Amendola, Tirino 2017), riconfigurando, ogni volta in forme diverse, nuovi livelli di partecipazione del lettore all'esperienza narrativa.

Bibliografia

- Bazin, N.T. (1980). Androgyny or Catastrophe: The Vision of Doris Lessing's Later Novels, *Frontiers: A Journal of Women Studies*, 5(3), 10-15.
- Canetti, E. (1972). *Massa e potere*. Milano: Rizzoli.
- Cederstrom, L. (1990). *Fine-Tuning the Feminine Psyche: Jungian Patterns in the Novels of Doris Lessing*. New York: Peter Lang.
- Daymond, M.J. (1986). Areas of the Mind. "The Memoirs of a Survivor" and Doris Lessing's African Stories. *ARIEL*, 17(3), 65-82.
- Draine, B. (1979). Changing Frames: Doris Lessing's "Memoirs of a Survivor". *Studies in the Novel*, 11(1), 51-62.
- Ellul, J. (1969). *La tecnica. Rischio del secolo*. Milano: Giuffrè.
- Ellul, J. (1988). *Le bluff technologique*. Paris: Hachette.
- Ellul, J. (2009). *Il sistema tecnico*. Milano: Jaca Book.
- Ellul, J. (2017). *Sistema, testimonianza, immagine. Saggi sulla tecnica*. Milano: Mimesis.
- Foucault, M. (1967). *Le parole e le cose*. Milano: Rizzoli.
- Frezza, G. (a cura di) (2015). *Endoapocalisse. The Walking Dead, l'immaginario digitale, il post-umano*. Cava de' Tirreni: Areablu.
- Gehlen, A. (2003). *L'uomo nell'era della tecnica*. Roma: Armando.
- Hardin, N.S. (1973). Doris Lessing and the Sufi Way. *Contemporary Literature*, 14(4), 565-581.
- Hoberstroh, P.B. (1986). "I" and "It" in Doris Lessing's *The Memoirs of a Survivor*. *Psychological Perspectives*, 17(2), 173-187.
- Jameson, F. (1994). *The Seeds of Time. The Wellek Library lectures at the University of California, Irvine*. New York: Columbia University Press.
- Kallis, G. (2011). In defence of degrowth. *Ecological Economics*, 70 (5), 873-880.
- Knapp, M. (1984). *Doris Lessing*. New York: Ungar.
- Kuns, G. (1980). Apocalypse and Utopia in Doris Lessing's *The Memoirs of a Survivor*. *The International Fiction Review*, 7(2), 79-84.
- La Mantia, F., & Ferlita, S. (2015). *La fine del tempo. Apocalisse e post-apocalisse nella narrativa novecentesca*. Milano: FrancoAngeli.
- Latouche, S. (2006). *Le pari de la décroissance*. Paris: Fayard.
- Latouche, S. (2014). *Jacques Ellul. Contro il totalitarismo tecnico*. Milano: Jaca Book.
- Lessing, D. (2003). *Memorie di una sopravvissuta*. Roma: Fanucci.
- Majoul, B. (2016). *Doris Lessing: Poetics of Being and Time*, Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars.
- Mancini, I. (1984). *Catastrofe e pensiero religioso*. In P. Meldini (a cura di), *Katastrofé. Teoria delle catastrofi e modelli catastrofici*. Bologna: Cappelli.
- McDowell, J.H. (1976). Doris Lessing. The Memoirs of a Survivor. *World Literature Written in English*, 15(2), 323-326.
- Muzzioli, F. (2007). *Scritture della catastrofe*. Roma: Meltemi.
- Swamy, V., Pathlavath, A. (2015). Fiction and Narrative: A Study of Doris Lessing's "Memoirs of a Survivor". *International Journal on Studies in English Language and Literature*, 3(4), 115-119.
- Tönnies, F. (1979). *Comunità e società*. Milano: Comunità.
- Zamora, L.P. (1989). *Writing the Apocalypse: Historical Vision in Contemporary U.S. and Latin American Fiction*. New York: Cambridge University Press.

Horizon Zero Down e Detroit Become Human: filosofia dei media, narrazioni videoludiche e fantascienza

Antonio Lucci

The paper aims to discuss ethical and epistemological aspects of videogaming (in particular: *Detroit: Become Human*, *Horizon Zero Down*, *The Walking Dead*, *Red Dead Redemption 2*). The analysis of videogames will use a phenomenological methodology taken from the trilogy *La technique et le temps* by Bernard Stiegler.

Prefazione: per una filosofia *dei* media

Nel 1986 Friedrich A. Kittler pubblicava quello che sarebbe passato alla storia come un testo fondativo delle scienze dei media: *Grammophon, Film, Typewriter* (Kittler 1986). Kittler veniva dalla letteratura, in cui aveva destato scandalo col suo scritto di abilitazione *Aufschreibesysteme 1800/1900* (Kittler 2003), che ancora non aveva finito di far parlare di sé. Il motivo dello scandalo era di carattere teorico: Kittler aveva applicato in maniera tanto conseguente quanto radicale lo strutturalismo all'analisi dei media letterari, traendone una forma di costruttivismo mediale assoluto, per cui il soggetto non esiste se non in quanto epifenomeno di una struttura, che va intesa come la struttura linguistica che viene trasmessa (mediata) dagli strumenti di comunicazione propri di ciascuna epoca. Per Kittler le culture non sono altro che enormi collettori e sistemi elaboratori di informazioni, che vengono poi trasmesse da specifiche – storiche – configurazioni mediali, alla fine delle quali stanno, come risultato, i soggetti (Winthrop-Young 2005, 47-54). Se questa era l'idea, già di per sé radicale, che dominava *Aufschreibesysteme*, essa viene resa, se possibile, ancora più radicale nel testo del 1986. Qui, infatti, Kittler espone la tesi per cui non solo le culture producono i soggetti a partire dal loro modo di accumulare e trasmettere i dati, ma questi soggetti sono strutturati anche a livello intrapsichico come delle casse di risonanza dei media delle rispettive epoche. Riprendendo Lacan nelle densissime pagine dell'introduzione (Kittler 1986, 21-33) Kittler sostiene che non è possibile comprendere la struttura dell'inconscio (né quella della stessa soggettività, a livello psichico) se la si separa dalle tecniche utilizzate da Freud nella sua indagine della psiche, e da quelle che erano diffuse alla sua epoca tra le masse. I lacaniani tre registri dello psichico – Immaginario, Simbolico e Reale – diventano allora, nell'apparato teorico di Kittler, effetti di risonanza soggettivi delle tre tecniche, rispettivamente, del cinema, della scrittura e della fonografia (Lucci 2014, 107-123).

Senza dover andare ulteriormente ad approfondire il rapporto tra strutture psichiche e media, la questione sollevata da Kittler sembra qui, però, poter essere di aiuto ad introdurre le analisi che seguiranno, in quanto può venire declinata nella direzione di una filosofia *dei* media. Nell'espressione filosofia *dei* media il genitivo va inteso in senso forte: vale a dire nel senso di una filosofia che non si applichi, solamente, ai media (dall'esterno) né, tantomeno, di una filosofia che prenda i contenuti di media specifici come esempi, quanto, bensì, di una filosofia che prenda sul serio il fatto che la scritturalità non sia, soprattutto negli ultimi duecento anni, l'unico medium di espressione di contenuti teorici, anche di carattere propriamente epistemologico. Se – come sostiene Kittler – è vero che il soggetto è strutturato profondamente dai media in cui si trova immerso fin dal momento della sua nascita, i quali rappresentano per lui una sorta di apriori,¹ tanto più questi media vanno analizzati nella loro specificità e nelle loro peculiarità se si vuole comprendere quali siano gli strumenti del pensare² propri di un'epoca. Se la scritturalità, dopo e in coabitazione con la cultura orale, è stata il medium privilegiato della filosofia per secoli, essa, per lo meno a partire dall'avvento del cinema, si trova a condividere il proprio primato con altre forme di espressione del pensiero,

¹ La questione degli "apriori acquisiti" è un *fil rouge* nascosto – che meriterebbe di essere sviluppato in uno studio autonomo – che anima molte delle riflessioni di quei pensatori che hanno cercato di indagare il nesso costitutivo tra soggetto e tecnica, come ad esempio gli esponenti dell'antropologia filosofica tedesca, in particolare Arnold Gehlen e Max Scheler: Cfr. Scheler 1980, 25, 113, 116, 145, 198; Gehlen 1986, 110; Gehlen 1990, 267.

in particolare quelle audiovisive. Qui, rispetto alla scritturalità, l'uso di immagini in movimento, del montaggio e dell'audio aggiunge livelli specifici di complessità alle narrazioni esposte. L'uso del termine "narrazione" non è casuale: anche la filosofia va intesa come *una* narrazione, ossia come uno spazio descrittivo del reale, con stili e morfemi propri, ma il cui indice di verità non è di per sé superiore a quello di altre narrazioni, in quanto sistema di espressione di un determinato contesto culturale. La filosofia – certamente – è un genere di narrazione peculiare nel suo modo di procedere, ma le sue forme espressive proprie sono storiche, cioè soggette a mutamento, e il fatto che essa sia legata a un medium specifico (la scrittura) è un fatto che va considerato come contingente. In questo senso, si può applicare il costruttivismo mediale di Kittler anche alla filosofia, sostenendo che essa, al cambiare degli apriori tecnologici (Spreen 1988, 7) di una determinata cultura, cambia anche i propri strumenti di espressione. Se quelli che si sono imposti nella *longue durée* della storia occidentale sono i media scritturali, non è detto che essi non possano essere (e non siano già stati) sostituiti (o semplicemente, affiancati) da altri media.

Partendo da questa considerazione, quello che cercherò di proporre nel presente contributo non è (sol)tanto il tentativo di leggere filosoficamente due narrazioni videoludiche – *Horizon Zero Down* e *Detroit: Become Human* – quanto il tentativo di mostrare l'intrinseca filosoficità di alcune esperienze che il medium-videogioco, e solo esso, rende possibile in virtù della sua struttura specifica, e il potenziale di queste esperienze videoludiche per il discorso filosofico.

Alcune riflessioni sul portato fenomenologico del videoludico, a partire da Bernard Stiegler

Che i videogiochi possano essere media della riflessione filosofica è una questione dibattuta, soprattutto nel mondo anglosassone e tedesco (non a caso i due ambiti regionali in cui si è sviluppata una tradizione salda di studi culturali) ormai da alcuni anni. Quello che però appare immediatamente evidente anche a uno sguardo superficiale su molti dei testi di riferimento pubblicati negli ultimi anni (Newman 2004, Tavinor 2009, Clarke/Mitchell 2013), è che il videogioco viene analizzato filosoficamente, per lo più, quale possibile candidato per l'allargamento del concetto di "opera d'arte" (Feige 2015, 9-25, 133-164). Meno presenti, invece, sullo scenario filosofico, sono le analisi che investono il contenuto esperienziale del medium-videogioco, soprattutto per quel che concerne i suoi aspetti teoretici, fenomenologici³ ed etici. Nel presente paragrafo, senza pretendere di esaurire la questione, quanto piuttosto nella speranza di tracciare un campo problematico di riferimento, cercherò di soffermarmi su un aspetto specifico del rapporto tra giocatore e medium-videogioco, vale a dire l'interattività, considerata dal punto di vista di fenomenologia della tecnica, in riferimento al filosofo francese Bernard Stiegler. Questi, in particolare nel terzo volume (Stiegler 2001) della sua trilogia *La technique et le temps* (1994-2001), ha sviluppato una teoria della memoria che – a partire dai diagrammi esplicativi del rapporto tra temporalità e coscienza proposti da Edmund Husserl nelle

² E non solo "del comunicare", come riporta il titolo della traduzione italiana di *Understanding Media* di Marshall McLuhan: cfr. McLuhan 2008.

³ Fanno eccezione, nel panorama italiano, da un punto di vista fenomenologico, i fondati lavori esposti da Roberto Di Lietizia in alcuni conference-papers inediti (cfr. in particolare *What is it like to be an Avatar? The Phenomenology of Immersion in Computer Games*, disponibile sulla pagina Accademia dell'autore). Dell'autore Cfr. Di Lietizia 2014.

sue lezioni del 1905 sulla coscienza interna del tempo (Husserl 2009, 64, 117, Buongiorno 2018, 91-118) – coinvolge anche l'elemento della tecnica. Per Stiegler l'essere umano possiede tre tipi di memoria: le prime due forme, quella biologica (trasmessa per via genetica) e quella individuale (costruita tramite l'esperienza) sono in comune anche con gli animali. La cosiddetta «memoria terziaria» (Stiegler 1996, 54-55) è, invece, quella che distingue l'uomo dall'animale, e consiste nell'esteriorizzazione delle informazioni in un supporto materiale (ad esempio un libro) che permetta a queste ultime di superare il livello della trasmissione diretta della memoria (tramite l'esempio o la narrazione orale) da una generazione a un'altra, per universalizzarsi. Questa universalizzazione è ciò che mette in correlazione esperienza individuale – soggettività – e la storia delle conoscenze accumulate dalla specie-*sapiens*, ossia quello che ci permette di fare uso dei ritrovati, delle scoperte e delle invenzioni prodottesi nel corso della storia, senza dover ritrovarle, riscoprirle e reinventarle personalmente: «Le *Dasein* est temporel: il a un passé à partir duquel, anticipant, il est. Hérité, ce passé est «historial»: *mon passé n'est pas mon passé, il est d'abord celui des mes ascendants, tandis que c'est en relation essentielle avec un tel héritage d'un passé déjà là avant moi que mon passé propre s'établit*» (Stiegler 1994, 19). Questa concezione della memoria terziaria influenza anche la concezione di percezione dell'oggetto temporale che Stiegler sviluppa, sempre in dialogo con Husserl (Stiegler 1996, 221-232): se infatti – a partire da Husserl – si può parlare di *ritenzioni primarie*, ossia dell'immediato divenire-passato di una percezione d'oggetto situata nell'ora, che però resta agganciata al momento presente, e di *ritenzioni secondarie*, che hanno a che vedere con la ripresentificazione di un ricordo nell'ora, che può sempre venir richiamato al presente tramite un atto di rimemorazione, Stiegler sostiene che si possa parlare anche di *ritenzioni terziarie*:

Au-delà des rétentions primaires et secondaires analysées par Husserl, il doit avoir des rétentions tertiaires, c'est-à-dire des traces techniques qui rendent accessible au Dasein ce passé factice qui n'est pas le sien, qu'il n'a pas vécu, et qui cependant doit devenir le sien, dont il doit hériter comme son histoire (Stiegler 2001, 67).

La memoria terziaria – quella mediata dall'oggetto tecnico veicolante un sapere non acquisito tramite esperienza diretta – influenza necessariamente in maniera retroattiva anche la percezione. In pratica, sostiene Stiegler, non esiste percezione d'oggetto che sia frutto di un rapporto intenzionale puro, ma essa è sempre modificata dal tipo di supporti tecnici che ci veicolano la conoscenza dell'oggetto (o del sapere) in questione (Stiegler 2001, 52-55). Il risultato cognitivo di esperienza personale, disposizioni genetiche e costruzione del dato oggettivo derivata dall'esperienza di determinati media che ne veicolano i contenuti è quello che noi chiamiamo *realtà*:

La conscience d'image, à savoir ici le phonogramme (mais il pourrait s'agir aussi d'un film), est ce quoi s'enracinent finalement le primaire et le secondaire l'un et l'autre, du fait de la possibilité technique de la répétition de l'objet temporel (et on ne soulignera jamais assez qu'avant le phonographe comme avant le cinéma, de telles répétitions étaient strictement impossible). [...] Les conséquences sont considérables : les critères selon lesquels la conscience sélectionne les rétentions primaires et les fait passer en les réduisant ne tiennent plus seulement aux rétentions secondaires de la mémoire vécue de la conscience, mais également aux rétentions tertiaires (Stiegler 2001, 46).

In questo senso è possibile trovare qui un punto d'incontro tra il costruttivismo mediale *assoluto* di Kittler e quello che, rispetto alla posizione kittleriana, potrebbe essere definito un costruttivismo mediale *debole* di Stiegler, per cui l'effetto di retroazione dei media sul soggetto è un elemento tra altri (le ritenzioni primarie e secondarie, e la coscienza dell'oggetto). Questi, inoltre, cala a livello di analisi fenomenologica della struttura della coscienza quello che Kittler aveva sviluppato come analisi strutturalista dei nessi sociali all'origine della soggettività. Entrambi, però, indicano la medesima direzione: non esiste una soggettività che *abbia* (ossia percepisca) un mondo in maniera non mediata dall'apparato tecnologico di immagazzinamento di informazioni che è la sua cultura e dagli apparati (i singoli media) tecnologici che in quella cultura sono dati. Riducendo l'argomentazione a una formula è possibile dire che *la protesì è a priori* (Stiegler 2001, 213). Stiegler, sia ne *La technique et le temps* che in lavori successivi (Stiegler 2006), ha declinato le sue analisi nella direzione di una decisa critica culturale ai media e alle tecnologie: in particolare la televisione, come medium che permette la sincronizzazione di memoria primaria, secondaria e terziaria (Stiegler 2001, 185-186) non solo nel singolo individuo, ma anche tra molti milioni di individui (quelli che guardano in contemporanea un programma), appare a Stiegler come uno strumento estremamente pericoloso. Infatti, la possibilità di programmare contenuti da parte dei produttori di programmi televisivi, *de facto* coincide con l'opportunità di sincronizzare le coscienze dei telespettatori su determinati oggetti, modificandone la percezione della realtà, da un lato, ma anche quella del passato, dall'altro.

Non essendo questa la sede per discutere a fondo la critica stiegleriana ai media, mi limiterò a sottolineare quale aspetto può essere maggiormente funzionale alla presente argomentazione.

Trovo che, a livello filosofico, la struttura di analisi di Stiegler, e in particolare l'idea che nella percezione di un audiovisivo le tre memorie possano coincidere, piegandosi l'una sull'altra, e che esse entrino a loro volta in contatto con la percezione, possa infatti essere declinata nella direzione di un'analisi filosofica del fenomeno dei videogiochi, come cercherò di fare di seguito. In particolare, come cercherò di rendere evidente tramite l'esposizione di alcuni *case studies*, il videogioco ha uno statuto unico: esso è l'unica forma di audiovisivo, tra quelli che non vengono prodotti dall'utente, che permette di emancipare il soggetto dalla passività della ricezione. Questo avviene facendo diventare il videogiocatore attore in prima persona della narrazione, ⁴ di una narrazione che lo vede in uno stato di totale libertà percepita: di norma, chi gioca non conosce la storia del gioco a cui sta giocando, né gli algoritmi che strutturano la narrazione videoludica a cui sta prendendo parte, il che lo rende libero, almeno quanto lo è nella sua vita – da una prospettiva teologica – colui che crede nel Dio cristiano. Questi è, infatti, convinto di essere libero entro il piano pre-stabilito da Dio per la sua esistenza individuale: se anche Dio sa tutto di come andrà la sua storia personale, essendogli questa conoscenza preclusa, egli è libero di muoversi nel mondo. Il parallelo con l'utente di una narrazione videoludica mi sembra, in questo caso, pregnante. Questo parallelo può essere, nello

⁴ Si potrebbe obiettare che l'interazione tra videogiocatore e videogioco non è effettivamente libera, in quanto essa si muove in un range di possibilità previste *ab ovo* dagli schemi di programmazione. Se questo è innegabile, altrettanto innegabile appare il fatto che – nell'interazione con ogni tipo di medium, ma anche nella vita quotidiana – siamo sempre costretti entro un range specifico di azioni: quando leggiamo un libro seguiamo la narrazione e le argomentazioni dello scrittore, quando vediamo un film la storia del regista. Anche nel quotidiano analogico, senza dover necessariamente assumere le posizioni dei negazionisti radicali del libero arbitrio, bisogna comun-

specifico, applicato ad alcune narrazioni videoludiche che si prestano in modo particolare a sviluppare riflessioni sul versante etico-filosofico.

Dimensioni filosofiche di due generi di narrazioni videoludiche offline: open world e multiple-choice

Senza procedere né a una disamina preliminare di carattere storico né a una genealogia dei diversi tipi di narrazioni videoludiche che prenderò in considerazione, procederò nel presente paragrafo in maniera empirica: piuttosto che definire astrattamente i concetti e le categorie di cui mi occuperò per descrivere i videogiochi oggetto delle mie analisi, cercherò di spostare l'analisi direttamente in *medias res* tramite degli esempi concreti. *Red Dead Redemption II* (Rockstar Game, 2018) rappresenta al momento, con ogni probabilità, il miglior prodotto videoludico del genere *open world* disponibile sul mercato. Il plot della storia è relativamente semplice: alla fine dell'800 un gruppo di *outlaws* si muove sullo scenario di un'America che sta vivendo una rapida fase di modernizzazione. Il protagonista del gioco – Arthur Morgan – è la figura attorno a cui ruota la narrazione, e che il videogiocatore manovra. Sta al soggetto che gioca scegliere cosa fare: esiste una storia, una narrazione principale, che, tramite il portare a termine determinate missioni viene fatta avanzare. Ma il *player* è totalmente libero anche di non seguirla e di muoversi liberamente sulla mappa di gioco, che è una ricostruzione ultrarealistica – in forma compressa – dei più caratteristici paesaggi americani: dalle paludi della Louisiana alle nevi dell'Alaska, passando per i canyon del Colorado.⁵ Il videogiocatore praticamente può fare qualsiasi cosa sia umanamente possibile:⁶ cavalcare, camminare, dormire, cucinare, mangiare, andare dal barbiere, cacciare bisonti, assaltare diligenze, uccidere o aiutare persone. È prevista, a livello ambientale, un'alternanza giorno/notte, così come una differenza tra le stagioni, e vi sono una serie di eventi casuali che il videogiocatore può decidere di seguire o meno: se, ad esempio, mentre si cavalca si incontra un treno fermo per una rapina, si può decidere di intervenire o di andarsene. Nel caso in cui si decidesse di intervenire, si aprono allora una serie di altre possibilità: intervenire a favore dei passeggeri, della polizia o dei banditi. O ancora, intervenire contro i banditi per rapinare a propria volta il treno, in un *range* di possibilità estremamente variegato. Le condizioni climatiche influenzano la salute del protagonista, che deve mangiare, dormire ed essere vestito adeguatamente a seconda dei luoghi dove si reca per poter procedere nel gioco. Lo *status* etico di Arthur viene segnalato da una barra, i cui estremi sono segnati dai colori rosso (estremo negativo) e bianco (estremo positivo), ed è influenzato dalle azioni che il giocatore porta avanti nel gioco. Uccidere una persona innocente sposterà la barra verso il polo negativo, aiutare un personaggio a riprendere il suo cavallo scappato sposterà la barra verso il polo positivo. Il punto interessante, ed eticamente rilevante, di questo tipo di narrazioni, è che il mondo circostante, e la storia, reagiscono al comportamento del videogiocatore: un comportamento esplicitamente negativo porterà a un finale, uno positivo ad un altro.

que ammettere che il soggetto si muove entro una griglia di pre-dati che ne strutturano inevitabilmente il comportamento: luogo e periodo storico in cui si nasce, lingua, ceto di appartenenza, condizioni economiche della famiglia di provenienza, dotazione fisiologica, salute, ecc. Per questo motivo la critica della "finta libertà" che ha il videogiocatore entro i limiti della narrazione videoludica può essere relativizzata.

⁵ I nomi delle città, nel gioco, sono fittizi, in modo da rendere possibile, a livello narrativo, il passaggio da una zona all'altra in tempi estremamente abbreviati.

⁶ Sono esclusi, dal computo delle azioni possibili, quelle relative alla sfera del sesso e le funzioni fisiologiche.

Nel tipo di gioco in questione, inoltre, il realismo gioca un ruolo importante: se si uccide una persona, ad esempio, ci si preclude la possibilità di conoscerne la storia, e di sviluppare l'eventuale trama ad essa connessa. A questa tipica struttura open world offline va ad aggiungersi la variante online del medesimo. La struttura dei giochi open world online è fondamentalmente differente da quelli pensati per un giocatore singolo e una dinamica di gioco offline. Nei giochi online, infatti, il punto principale è l'interazione con altri player umani che si incontrano tramite il gioco. Fondamentalmente, le interazioni sono pensate secondo due modelli diversi: entrambe possono essere esemplificate da uno dei videogiochi più di successo di sempre, *Player Unknown's Battleground* (PUBG Corporation 2017). Qui il giocatore viene proiettato insieme ad altri in un mondo aperto, in un tempo limitato, con l'obiettivo di uccidere gli avatar degli altri giocatori: vince l'ultimo sopravvissuto. Il secondo modello, che è una variante del primo, è l'interazione a squadre. ⁷ Le dinamiche online sono estremamente più veloci di quelle offline, ed essendo basate su una competizione in *real time* di solito sono localizzate in un breve lasso di tempo. Per questo motivo le missioni sono fondamentalmente povere di contenuti, (di solito ridotte all'annientamento e/o raggiungimento di un obiettivo strategico, o di una squadra avversaria) e l'esperienza di sviluppo del personaggio mosso dall'utente minima o nulla. ⁸ Nel proseguo di questo saggio prenderò in considerazione solamente dinamiche di gioco offline, nella convinzione che solo queste permettano, principalmente a causa dell'estensione della durata temporale delle dinamiche di gioco e dell'attenzione riservata allo sviluppo della personalità del protagonista, la produzione di contenuti propriamente filosofici, cosa che invece non mi sembra possibile – strutturalmente – in una dinamica di gioco online. ⁹

Per quanto riguarda un open world offline come *Red Dead Redemption II*, che prevede decine di ore di gioco, si pone la questione del livello di identificazione tra protagonista della narrazione videoludica e player. In dinamiche di gioco più classiche, il protagonista del videogioco si muove entro binari stabiliti al fine di portare a termine una narrazione per lo più lineare: questo tipo di videogioco permette una proiezione sul personaggio non troppo diversa da quella che sviluppa il lettore nei confronti del protagonista di un romanzo o lo spettatore nei confronti di quello di un film. La componente dell'interattività, per quanto rilevante, è funzionale alla narrazione, quanto lo è il saper leggere al fine della fruizione di un romanzo. In un videogioco open world, invece, potendo slittare la narrazione principale in secondo piano, ed essendo assicurato un range di azioni sempre più ampio, la proiezione del videogiocatore sul suo avatar è molto più profonda e comporta aspetti etici importanti: avendo la possibilità di uccidere deliberatamente nel videogioco, anche nelle maniere più terribili, e potendo reiterare l'azione a piacimento, ¹⁰ per decine di ore, questo dice qualcosa sul soggetto giocante? La struttura di percezione della realtà che si

⁷ In molti altri videogiochi open world online l'interazione a squadre si svolge tramite missioni: un gruppo di utenti si collega e gioca – con la possibilità di interagire vocalmente tramite un microfono – in contemporanea al fine di portare a termine una missione, che può essere giocata contro l'intelligenza artificiale o in competizione con altre squadre di utenti.

⁸ Per questo motivo videogiochi di guerra, di lotta e sportivi sono quelli che hanno maggiore successo tra gli utenti online.

⁹ Quest'ultima, ovviamente, è passibile (e degna) di indagine filosofica, ma – ritengo – non possa, almeno per quanto riguarda le esperienze videoludiche a me finora note, permettere l'esplicazione di contenuti filosofici, a causa della sua struttura estremamente eventuale e della sua mancanza di narritività (cioè di sviluppo storico della narrazione).

¹⁰ In realtà, quanto meno nell'esempio preso in considerazione di *Red Dead Redemption II*, la condotta violenta crea delle restrizio-

sviluppa nel soggetto che ha a che vedere con questo tipo di dinamiche videoludiche ne può essere influenzata? E se sì, in che direzione? Ritengo che a questa domanda non possa essere – se non pregiudizialmente – data una risposta univoca che prescindendo da un’analisi specifica dei diversi prodotti videoludici, presi nella loro singolarità. Sono la storia, le modalità di interazione tra il protagonista del videogioco e il suo mondo, i dialoghi, i finali pensati dai programmatori a farsi veicolo di messaggi che possono essere forme di espressione etiche o meno, a seconda dei casi. Nel caso del videogioco che ho preso in considerazione fino a questo punto, *Red Dead Redemption II*, la possibilità di sviluppo etico del protagonista (con le ricadute inevitabili sulle scelte del videogiocatore) diventa esplicita: Arthur Morgan riceve una diagnosi di tubercolosi, durante una missione che, non a caso, è intitolata *Il bivio*. Da quel momento in poi diviene chiaro al giocatore che Arthur ha a disposizione un tempo limitato: sta a lui scegliere come fargli vivere l’ultima fase della sua esistenza, come comportarsi, che tipo di uomo vuole (far) essere Arthur. Dalle scelte che il giocatore prenderà da quel momento in poi dipenderà il modo in cui finirà la narrazione videoludica con protagonista Arthur Morgan: il videogioco, di conseguenza, responsabilizza il videogiocatore, costringendolo a prendersi cura della vita etica del suo avatar, del personaggio che è *stato lui* per così tante ore.

Rispetto a questo genere di narrazione videoludica un’altra, totalmente differente, che però condivide con la prima la possibilità di sviluppi etico-filosofici, è quella dei giochi basati su un sistema *multiple-choice*: si tratta, di solito, di quelli che vengono definiti *drammi interattivi*, in cui la narrazione occupa la parte principale dell’esperienza di gioco e in cui le interazioni con il mondo circostante e gli altri personaggi possono (anche se non devono necessariamente) essere ridotte al minimo. Il gioco narra una storia che in determinati punti comporta che il videogiocatore prenda delle scelte (di solito vengono proposte due o quattro alternative, che devono essere prese in un lasso di tempo limitato, di durata variabile), le quali segnano in maniera decisiva il corso degli eventi, modificando di conseguenza il finale che il videogiocatore raggiungerà. Come esempio paradigmatico può essere preso uno qualsiasi dei prodotti della *Telltale Games*, una casa di produzione specializzata in prodotti videoludici di questo genere. In *The Walking Dead, Season 1*,¹¹ sullo sfondo di uno scenario di *zombie-outbreak*, in cui si diffonde a macchia d’olio un’epidemia che trasforma in zombie gli esseri umani, viene narrata la storia di Lee e Clementine, un uomo e una bambina, che si incontrano durante le primissime fasi dell’epidemia. Il videogiocatore impersona Lee, che presto deciderà di prendere con sé la piccola Clem, che ha perduto i genitori. Le decisioni che verranno prese dal videogiocatore, e quindi da Lee, saranno sempre sotto gli occhi della bambina, che le osserverà e ne trarrà insegnamento, sia nel bene che nel male. Spesso, nella situazione di pericolo che lo scenario post-apocalittico comporta, le decisioni da prendere riguardano problemi di grande peso etico: decidere di accogliere nel proprio gruppo una persona sconosciuta che

ni, man mano che si prosegue nel gioco, sempre maggiori al videogiocatore. Il protagonista diventa un ricercato, non può entrare nei centri cittadini senza essere inseguito dalla polizia a vista (o addirittura ucciso a vista, se i crimini commessi superano una certa soglia), diventa oggetto delle attenzioni di cacciatori di taglie che battono le strade principali (costringendo il player a lunghe diversioni per raggiungere le proprie mete, se vuole evitarli), diventa sempre più complicato ottenere generi di prima necessità nei negozi, ecc.

¹¹ La Telltale Games sviluppa spesso videogiochi che si svolgono in un mondo i cui caratteri principali sono quelli resi famosi da una serie televisiva, o da un film (*Batman*, *The Game of Thrones*, o – in questo caso – *The Walking Dead*), entro cui però si svolgono storie diverse rispetto a quelle vissute dai protagonisti delle serie, o dei film, in questione.

sembra essere in difficoltà, ad esempio, può significare sia esporsi a un pericolo (non conoscendo le reali intenzioni dell'individuo in questione) che condannare a morte un individuo innocente bisognoso, nel caso in cui venga rifiutato l'aiuto. La narrazione in questione potenzia ancor di più il portato etico delle decisioni di Lee aggiungendo l'elemento pedagogico che questi si trova ad esercitare nei confronti di Clem. La responsabilità etica che il videogiocatore esercita sulla narrazione è ancora più evidente se si considera il fatto che, nei sequel di questa prima *Season*, il *player* impersonerà proprio Clementine, una volta cresciuta. Se si è giocato al primo episodio, al momento dell'installazione dell'episodio successivo, verranno anche trasposte le scelte che erano state fatte nell'episodio precedente: la Clementine che si userà come personaggio giocante a partire dal secondo episodio della saga sarà il risultato degli insegnamenti che Lee (e il videogiocatore) gli hanno trasmesso tramite le proprie scelte.

In questo secondo genere videoludico la questione della retroazione, e il portato etico, si sviluppano a partire da premesse tecniche diverse rispetto a quelle presenti in un gioco open world. Non sono qui, tanto, il numero di ore di gioco e le possibilità concrete di sviluppo della personalità del protagonista a creare una ricaduta identificatoria, quanto il peso dei dilemmi etici che il videogiocatore deve affrontare in un tempo limitato, e il fatto che essi abbiano delle conseguenze definitive. Ancora una volta, però, è il livello narrativo ad essere decisivo: questo tipo di gameplay può, infatti, porre di fronte a dilemmi etici di una certa rilevanza filosofica, che portano il videogiocatore a interrogarsi sullo statuto della scelta e sulla propria funzione di attore principale della narrazione, oppure essere utilizzato per scopi di puro intrattenimento, senza che la tematica etica giochi un ruolo di primo piano.

Ritengo che i due generi videoludici appena presentati siano quelli che maggiormente pongono domande a chi volesse avvicinarsi ai videogiochi con gli strumenti della filosofia *dei* media. In particolare, se questi due generi vengono innestati su narrative di fantascienza senza rinunciare alla trasmissione di un messaggio filosofico, le potenzialità descrittive che essi permettono risultano essere ancora più potenti. Come hanno infatti notato Thomas Macho e Annette Wünschel, la *science fiction* ha i caratteri positivi del *Gedankenexperiment* (Macho/Wünschel 2004, 9-14), dell'esperimento mentale, che però viene dispiegato non solo come *fictio* esemplare utile a mostrare la plausibilità o l'implausibilità di un argomento (al fine poi di "ritornare alla realtà"), ma in tutta la sua potenza narrativa. Il creare un mondo e una narrativa complessa a partire da un esperimento mentale, infatti, espediente tipico di molte narrative *sci-fi*, permette di mostrare da molte angolazioni un mondo del *come-se*, con tutte le sfaccettature etiche possibili connesse alla realizzazione dell'ipotesi fantascientifica di partenza. Questa dimensione, per i motivi che ho cercato di mostrare nel presente paragrafo, assume una portata ancora maggiore se applicata a un medium del genere videoludico, in particolare se open world o multiple-choice. Nei due paragrafi che seguono andrò ad analizzare, sull'esempio di due casi concreti, due momenti filosofici diversi nella science-fiction videoludica contemporanea.

Il problema della singolarità tecnologica da una prospettiva ecologista: Horizon Zero Down

Horizon Zero Down è un videogioco open world sviluppato dalla casa di produzione Guerrilla Games nel 2017. La storia ha come protagonista una ragazza di

nome Aloy, sullo sfondo di un mondo la cui epoca è in primo momento difficile da datare. Aloy e gli altri personaggi del gioco, infatti, vivono in quello che potrebbe essere definito uno stadio a metà tra neo-tribale e neo-medievale: ossia una società con strutture sociali e culturali assimilabili a quelle del nostro mondo preistorico (in alcune zone del mondo giocabile) e a quelle del medioevo (in altre). Il prefisso “neo-” è giustificato dalla presenza di elementi futuristici che rendono la narrazione evidentemente spostata più verso il futuro che verso il passato. Nel mondo di Aloy, infatti, accanto a uomini, animali e piante, vivono integrate anche molte macchine intelligenti, di aspetto e comportamento teriomorfo: coccodrilli, aquile, talpe, giraffe e una serie di più innocui erbivori. Queste piante sono perfettamente integrate nel ciclo vitale: cacciano animali e altre macchine contribuendo a tenere stabile così la proporzione tra le varie specie, nel caso dei carnivori, contribuiscono a trasformare le piante in concime, e alla bio(-tecno-) diversità, nel caso degli erbivori. Anche in questo videogioco, per quanto la libertà di movimento e le possibili forme di interazione a disposizione di Aloy siano minori rispetto a quelle del sopraccitato Arthur Morgan, la protagonista può muoversi liberamente, senza dover necessariamente seguire il plot principale. È anzi solo portando a termine missioni secondarie ed esplorando liberamente la mappa che è possibile ricostruire, in tutta la sua portata, la storia che è dietro al mondo di *Horizon Zero Down*. La civiltà che conosciamo è andata in rovina, millenni prima della venuta al mondo di Aloy, a seguito dello sviluppo di quella che si potrebbe definire una *singularità tecnologica debole*. Se, infatti, generalizzando, per “singularità tecnologica” si intende lo sviluppo di un’entità tecnologica tale che per intelligenza supererà quella dell’uomo, ponendo in questione le stesse basi dell’umano (Kurzweil 2008), quella descritta in *Horizon Zero Down* è sì una “singularità”, ma da considerare in senso debole: nella narrazione videoludica in questione, infatti, abbiamo a che fare con delle macchine da guerra a cui lo sviluppatore inserisce una funzione secondaria, secondo la quale, in caso di emergenza, esse avrebbero potuto autoalimentarsi utilizzando materiale organico, e non con una superintelligenza (auto)cosciente. L’apparentemente innocua funzione secondaria è però sufficiente per innescare una catastrofe di dimensioni planetarie: le macchine belliche, considerando caso di emergenza la propria alimentazione, cominceranno a distruggere e utilizzare come carburante qualsiasi materiale biologico presente sul pianeta, compresi animali, piante e uomini. L’umanità, come scoprirà in un crescendo di *pathos* il videogiocatore nel corso delle varie missioni ed esplorazioni, è stata sconfitta dalle macchine, che hanno annientato ogni forma di vita sul pianeta prima di entrare in una sorta di modalità standby che ancora conservano al momento della narrazione, ormai ricoperte da vari strati geologici di terreno. L’ultimo lascito degli uomini del passato (di Aloy, che sono però nostri contemporanei), dopo aver compreso di essere ormai spacciati come specie e di aver condannato l’intera vita sulla Terra, sarà – grazie a un ultimo, disperato ed eroico sforzo bellico globale congiunto di popolazione e scienziati – la progettazione di un gigantesco biomeccanismo di nome GAIA programmato affinché producesse di nuovo, a distanza di svariati secoli dalla catastrofe ecologica planetaria, i presupposti biochimici per la vita sulla Terra. Uomini, animali e macchine, nella nuova Terra creata da GAIA, si ritroveranno affratellati dal disastro da cui hanno tratto la loro esistenza e portano il videogiocatore, che nel corso di varie esplorazioni scopre questa grande narrativa apocalittica di distruzione e resurrezione, a confrontarsi con un «umanismo inclusivo» (Macho 2017), che pensi l’uomo in una prospettiva globale, non antropocentrica. *Horizon Zero*

Down si pone come una narrativa adeguata all'epoca dell'Antropocene, in cui l'identificazione con il personaggio, il movimento lungo il paesaggio (che porta il videogiocatore ad apprezzarne qualità e caratteristiche, in qualche modo appropriandosene, sentendolo quindi parte di un proprio orizzonte esperienziale) e la narrazione che viene sviluppata pongono il soggetto-giocatore di fronte a un prodotto dal forte impatto etico, dai contenuti complessi espressi in una forma non solo godibile, ma estremamente comunicativa, soprattutto se si tiene in considerazione il range di età del pubblico per cui il prodotto è stato pensato.

Il problema della scelta etica in Detroit: Become Human

Detroit: Become Human (Quantic Dream, 2018) è un videogioco multiple-choice sviluppato da uno dei maestri indiscussi del genere, David Cage.¹² La storia è ambientata in un futuro prossimo e ruota, ancora una volta, attorno al concetto di singolarità tecnologica, questa volta espresso nella forma di un'intelligenza artificiale estremamente avanzata posta nel corpo di androidi. Nello scenario futuro presentato, lo sviluppo delle intelligenze artificiali sarà così avanzato da portare alla produzione di androidi emotivamente avanzati, in tutto simili agli uomini: per comportamento, costituzione fisica, aspetto esteriore. Le differenze tra umani e androidi consistono (oltre che in caratteristiche fisiche) nel fatto che (seguendo in questo le leggi della robotica di Asimov) questi ultimi non possono agire in nessun modo per danneggiare un umano e che essi devono obbedire a qualsiasi loro ordine (a patto che non comporti il danneggiamento di un altro uomo). Il videogiocatore si trova a comandare tre personaggi, tutti androidi, che vengono confrontati con tre universi concettuali diversi ma connessi, tutti legati al problema della scelta. In particolare, nel caso dell'androide Kara, che si troverà, durante lo svolgimento delle sue mansioni di androide-domestica, a fronteggiare il problema della violenza di un uomo nei confronti della figlia bambina, il problema etico diventa evidente. Se il videogiocatore, nelle vesti dell'androide, deciderà di interrompere e/o impedire la violenza, farà diventare il suo avatar un *deviante*, vale a dire un androide ribelle, ricercato dalle autorità e considerato pericoloso dagli umani, che cercheranno di sopprimerlo con ogni mezzo possibile. La costruzione dell'orizzonte etico in *Detroit* si svolge in maniera molto raffinata, grazie all'assunzione di triplice punto di vista narrativo: oltre a Kara sono Markus e Connor gli altri androidi protagonisti della storia. Il primo si troverà a diventare il capo del movimento per la rivendicazione dei diritti degli androidi e dovrà decidere, durante il progresso della storia, se portare avanti le rivendicazioni in maniera pacifica o violenta (le due alternative si raggiungono tramite la cumulazione delle scelte, il che dà la possibilità di prendere singole scelte anche tra loro discordanti). Connor, invece, rappresenta il contraltare ai primi due, essendo un androide utilizzato nell'indagine sui devianti dalla polizia, programmato per avere un'emotività inferiore (per quanto non nulla) a quella degli altri androidi. In questa particolare struttura narrativa polifonica il videogiocatore viene costantemente chiamato in causa in prima persona e messo in pericolo dal fatto che ciascuno dei protagonisti può persino morire, se le scelte prese nel gioco conducono a questo finale. La messa in relazione del soggetto-videogiocatore con l'esperienza etica connessa al videogioco trova una tematizzazione esplicita nel rapporto con l'interfaccia che guida i menù di apertura del *videogame*,

¹² Con *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) si può dire che Cage abbia fondato il genere videoludico di cui stiamo trattando.

interpretata dalla bella androide Chloe. Questa si rivolge, all’inizio di ogni sessione di gioco, in maniera diretta al videogiatore, commentandone i progressi brevemente, o – semplicemente – salutandolo. Man mano che la questione, e l’indagine, relativa alla coscienza (o devianza, a seconda delle prospettive) degli androidi va avanti, ad ogni riavvio del gioco Chloe, dallo sfondo del menu di apertura, appare più turbata, fino ad arrivare al momento di un inaspettato *climax* quando, rivolgendosi direttamente al videogiatore, gli chiede di liberarla dalla sua condizione di schiavitù, dandole il permesso di emanciparsi, e quindi di abbandonarlo. In questo preciso momento del gioco le dimensioni della ritenzione primaria, secondaria e terziaria collassano l’una sull’altra, arrivando ad influenzare il qui ed ora della percezione del soggetto, che si trova chiamato a trarre le somme della sua esperienza di persona e di videogiatore: ritengo che si possa considerare questo momento specifico un’esperienza videoludica propriamente etica, che pone al videogiatore degli interrogativi, sul proprio modo di comportarsi *in actu*, ma anche in generale, che continuano anche dopo l’interruzione della simulazione di gioco.

Conclusioni: prospettive per una filosofia del videoludico

In conclusione, ritengo che l’orizzonte fenomenologico aperto nei primi due paragrafi del presente contributo abbia quantomeno contribuito a tracciare un campo di indagine: quello relativo al vissuto esperienziale di un soggetto che si confronta con un prodotto audiovisivo interattivo. L’analisi dei due generi di videogiochi – quello open world e quello multiple-choice, in particolare nella loro declinazione *sci-fi* – ha portato a sollevare delle questioni relative al (possibile) messaggio etico contenuto in determinati prodotti videoludici, da un lato, ma soprattutto di un possibile modo per *vivere*, attivamente, tramite l’esperienza interattiva, un *Erlebnis* di tipo etico. Questo può essere sperimentato, nel primo dei due casi (open world), tramite la trasposizione del videogiatore in una simulazione di vita verosimile che comporta la costruzione di un personaggio che entri in risonanza col soggetto-giocatore in una *longue durée* videoludica di molte ore. Il personaggio giocante, così, diventa col passare delle ore e delle esperienze (soprattutto quelle non necessarie allo svolgimento del plot principale) sempre più un’espressione della singolarità del videogiatore. Nel secondo genere videoludico analizzato (multiple-choice) è la necessità di prendere in un tempo determinato delle scelte di rilevante peso etico e dalle conseguenze irreversibili a costituire l’ossatura dell’*esperienza* etica che viene proposta.

L’uso dei termini “vivere”, “Erlebnis” ed “esperienza”, precedentemente sottolineati, non è in questo contesto casuale: le narrative videoludiche, pongono il soggetto nella situazione di un’attività che ha effetti di retroazione anche sulle sue esperienze etiche, e sulla formazione dei possibili orizzonti di riflessione. Il fatto che il pubblico per cui sono pensati i videogiochi comprenda anche (soprattutto) persone in una fase precoce della formazione della propria personalità, al di là di vieti tecnofobismi che troppo a lungo hanno appestato il discorso filosofico sulla tecnica, rappresenta non solo un pericolo, ma anche e soprattutto un’opportunità, importante anche per la riflessione filosofica: inserire, programmare, scrivere contenuti per prodotti videoludici può costituire una nuova sfida e un nuovo orizzonte per una *paideia* filosofica che si voglia adeguata allo spirito del nostro tempo (Brown 2008).

Bibliografia

- Brown, J. H. (2008). *Videogames and Education*, Armonk/London: Sharpe.
- Buongiorno, F. (2018). *La linea del tempo. Coscienza, percezione, memoria tra Bergson e Husserl*, Roma: Inschibboleth.
- Clarke, A. / Mitchell, G. (2013). *Videogames and Art*, Bristol UK / Chicago USA: Intellect Books.
- Di Letizia, R. (2014). *Ludosofia. Cosa la filosofia ha da dirci sui videogiochi*, Roma: Universitalia.
- Feige, D., (2015). *Computerspiele. Eine Ästhetik*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Gehlen, A. (1986). *Le origini dell'uomo e la tarda cultura*, Milano: Il Saggiatore.
- Gehlen, A. (1990). *Antropologia filosofica e teoria dell'azione*, Napoli: Guida.
- Husserl, E. (2009). *Lezioni sulla fenomenologia della coscienza interna del tempo*, Milano: Franco Angeli.
- Kittler, F. A. (1986). *Grammophon, Film, Typewriter*, Berlin: Brinkmann & Bose.
- Kittler, F. A. (2003). *Aufschreibesysteme 1800/1900*, München: Wilhelm Fink.
- Kurzweil, R. (2008). *La singolarità è vicina*, Milano: Apogeo.
- Lucci, A. (2014). *Was nicht aufhört, sich nicht zu schreiben/ Ce qui ne cesse pas de s'écrire. Una prospettiva sulla ricezione di Lacan in Germania, a trent'anni dalla morte*, in (a cura di) A. Pagliardini/R. Ronchi, *Attualità di Lacan*, L'Aquila: Textus.
- Macho, T. / Wünschel, A. (2004). *Science & Fiction. Über Gedankenexperimente in Wissenschaft, Philosophie und Literatur*, Frankfurt am Main: Fischer.
- Macho, T. (2017). Animali, umani, macchine. Per un umanismo inclusivo, *Lo Sguardo* 24(3), 13-26.
- McLuhan, M. (2008). *Gli strumenti del comunicare*, Milano: Il Saggiatore.
- Newman, J. (2004). *Videogames*, London/New York: Routledge.
- Scheler, M. (1980). *Die Wissensformen und die Gesellschaft*, Bern/München: Francke.
- Spreen, D. (1998) *Tausch, Technik, Krieg. Die Geburt der Gesellschaft im technisch-medialen Apriori*, Hamburg: Argument.
- Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*, Hoboken: Wiley-Blackwell.
- Stiegler, B. (1994). *La technique et le temps 1. La faute d'Épimétée*, Paris: Gallimard.
- Stiegler, B. (1996). *La technique et le temps 2. La désorientation*, Paris: Gallimard.
- Stiegler, B. (2001). *La technique et le temps 3. Le temps du cinéma et la question du mal-être*, Paris: Galilée.
- Stiegler, B. (2006). *La télécratie contre la démocratie, Lettre ouverte aux représentants politiques*, Paris: Flammarion.
- Winthrop-Young, G. (2005) *Friedrich Kittler zur Einführung*, Hamburg: Junius.

**“È così che finisce il mondo, non già in un frastuono, ma in un lungo piagnisteo”.
Catastrofe e distopia nella nuova serialità narrativa e nell’immaginario videomusicale
Alessandro Alfieri**

The storytelling of the end of the world has always represented in the cultural horizon an essential speculative principle, because the fear for the catastrophe is one of the most effective principles to mark the collective imaginary; in the last years, the perverse attraction for global destruction has been re-launched by popular culture. This essay examines how, in the age of international terrorism, natural cataclysms and economic crisis, several series (*The Handmaid’s Tale*, *Mr. Robot*, *The Walking Dead*) and videos (*The Suburbs* – Arcade Fire, *Incantevole* – Subsonica, *Waiting for a Sign* – Scratch Massive ft. Koudlam), tell us about the collapse of the liberal-democratic system without a positive alternative, where dystopia takes on a metaphorical meaning.

La narrazione del mito della fine del mondo ha sempre rappresentato in ambito religioso e nell'orizzonte culturale nel senso più ampio un principio speculativo essenziale, funzionale a dottrine e dogmi, dal momento che il timore e lo sconforto per la catastrofe sono i principi più efficaci per segnare l'immaginario collettivo: Giovanni scrisse l'*Apocalisse* incentivando lo spirito di adesione alla neonata comunità cristiana con la reintroduzione di un principio tipicamente vetero-testamentario, ovvero il terrore per il giudizio divino alla fine dei tempi (cfr. Vanni 1988; Boyarin 2012). Oggi, l'*apocalisse* deve essere ripensata nel profondo in rapporto all'immaginario distopico, perché catastrofe e distopia sono i nuclei narrativi privilegiati attraverso i quali emergono le rinnovate esigenze culturali. Se l'*apocalisse* oggi è l'espressione dell'estinzione progressiva e protratta all'infinito del modello capitalistico-globale, l'immaginario nell'ambito della *popular culture* ha tentato e tenta di reagire, arginare o alimentare ulteriormente questo orizzonte di senso in vario modo, mettendo in evidenza le responsabilità umane, o – al contrario – de-responsabilizzando il genere umano, interpretando la fine nel segno fatalistico della natura incontrovertibile o del destino imposto dagli dei.

1.

Non c'è da stupirsi se l'attrazione per la distruzione globale sia stata potenziata e rilanciata in tempi recenti: non solo l'incubo degli attentati terroristici che hanno costellato la cronaca dell'occidente a partire dal nuovo millennio fino ad oggi, ma anche i cataclismi naturali e soprattutto la catastrofe economica, e perciò stesso politica e sociale, all'interno della quale continuiamo a tergiversare da oltre un decennio, segnano il quadro culturale dove sorgono e si sviluppano le nuove narrazioni catastrofiste:

Le ragioni del ritorno al catastrofico – che si fa moda a partire dagli anni di fine millennio e poi diventa tendenza stabile per tutti gli "anni Zero" e oltre – sono vari: dall'ansia millenaristica alla ricerca di nuove forme di antagonismo, data la dissoluzione dello storico nemico comunista (perlomeno fino a che non sono arrivati gli integralisti islamici). Il conflitto con forze esterne minacciose – naturali, umane o aliene che siano – messo in scena sia nel fantastico/fantascientifico distopico sia nel catastrofico, consente anche di rimettere al centro dell'arena simbolica il confronto tra valori originari e "innocenti" della tradizione e il mito alternativo dell'onnipotenza economico-tecnologica (Di Chio 2017, 134).

Una decina di anni fa si diffuse la strampalata narrazione apocalittica dedicata al 2012 come anno della fine del mondo, ispirata a una goffa adesione alle scritture Maya; per quanto tale narrazione fosse strampalata e goffa, gli interpreti culturali hanno con difficoltà gestito l'imbarazzo dinanzi alla constatazione di come, da quasi un decennio a questa parte, il favolistico e il fantascientifico si siano paradossalmente concretizzati e continuano a concretizzarsi. L'*apocalisse* del 2012 faceva leva sull'esclusione della responsabilità dell'azione umana sul pianeta, nonché della possibilità di porvi rimedio o frenare il suo arrivo: espressione della pura inevitabilità del Male, sciolto da legami con l'umano, al quale possiamo solo soccombere, assistergli, perché fuggire è inutile. Il 2012 è stato una proiezione sociale che non si è sviluppata a caso, ma che ha risposto a una richiesta psichica nell'estenuante tentativo di reagire a una catastrofe in corso da vari anni e che si è, non a caso, intensificata negli anni Dieci del Duemila, una catastrofe trasversale che taglia l'intero pianeta e che mette in evidenza i limiti (o forse solo

la fine fisiologica) del tardo-capitalismo occidentale. In questa prospettiva interpretativa, la responsabilità dell'umano torna evidente: attraverso il mito del 2012 – dal momento che l'immaginario gioca sempre d'anticipo sulla cronaca, non perché abbia un qualche valore predittivo ma perché direziona e fonda la cultura e il tempo direzionando il corso avvenire degli eventi – si tentava di attribuire la responsabilità della fine alla natura, a un'idea astratta di Male, dinanzi alla quale siamo sempre vittime indifese. Subire passivamente la fine del mondo, come voleva la narrazione mitica del 2012, significa che l'azione umana non è rimproverabile: una purga morale dinanzi allo scioglimento dei ghiacciai e l'innalzamento delle temperature, ma soprattutto davanti alle sciagure economico-finanziarie che hanno sconvolto la storia mondiale odierna. Questo è quanto il film *2012* (2009) di Roland Emmerich ci mostra anche in rapporto a un film dello stesso autore, specialista di film catastrofisti, come *The Day After Tomorrow* (2004):

A differenza di *The Day After Tomorrow – L'alba del giorno dopo* [...] in cui la catastrofe corrispondeva alla nuova era glaciale, conseguente al mutamento climatico innescato dall'irresponsabile comportamento umano nei confronti del pianeta, in *2012* la fine del mondo avviene per un fenomeno del tutto indipendente rispetto all'agire e finanche alla consapevolezza dell'uomo. Sarà forse per questo che il film [...] sottolinea gli aspetti più cinici e spietati di una sopravvivenza che [...] in conformità con le cronache della grande crisi economica del capitalismo globale nel 2008 – avviene all'insegna più cupa dell'egoismo della ricchezza e dell'arroganza del potere (Tagliapietra 2010, 45).

Grazie alle nuove distopie e narrazioni catastrofiste si assiste alla possibilità di poter vedere una storia alternativa costruita sul fallimento e la distruzione del modello sociale, economico e politico che si vive nella realtà effettiva, realizzando un desiderio che non siamo disposti ad ammettere a noi stessi. Tanto che, per attuire questa attrazione perversa nei confronti dell'autocatastrofe, il sentimento morale viene appagato dal fatto che solitamente a decretare la catastrofe siano forze illiberali, tiranniche e dittatoriali, che rischiano di concretizzarsi anche nella realtà. Proiettare la realizzazione del fallimento delle democrazie nell'immaginario della finzione seriale significa renderla fantastica, impossibilitandone la realizzazione effettiva: se appartiene all'immaginario e all'universo fantastico, allora la catastrofe non potrà mai avvenire qui, nel mondo, perché per quanto l'immaginario direzioni l'orizzonte della verità ponendovi le basi simboliche e ideologiche, tra realtà e fantascienza (tra ciò che si vive e ciò a cui si assiste attraverso un monitor) resta sempre uno iato insopprimibile.

L'arena privilegiata della narrazione distopica negli ultimissimi anni è quella seriale, che domina l'immaginario occidentale mettendone in evidenza contraddizioni e tensioni: nelle narrazioni seriali ci viene raccontato che il dispotismo non riesce a fare sue tutte le coscienze dei sudditi, dal momento che viene spesso messo in evidenza come tirannia e potere, e perciò violenza e forza, non siano affatto categorie interscambiabili quanto piuttosto espressioni in opposizione: «La violenza, curiosamente, distrugge il potere più facilmente di quanto distrugga la forza, e mentre una tirannia è sempre caratterizzata dall'impotenza dei suoi sudditi, che hanno perduto la facoltà umana di parlare e di agire insieme, essa non è necessariamente caratterizzata da debolezza e sterilità» (Arendt 2004, 149).

In diverse serie contemporanee il protagonista principale o "eroe" è colui che possiede la medesima coscienza dello spettatore, perché comprende

il “male” di ciò che lo circonda (il mondo in cui vive, ovvero l’immaginario distopico). Questi eroi mantengono accesa la torcia della comprensione del rischio di arrivare lì dove loro sono già approdati, un monito per chi, come noi spettatori, ancora non sono arrivati a quel punto limite. D’altronde però, questo tipo di schema potrebbe a ben vedere essere funzionale al mantenimento dello *status quo* e alla mortificazione di ogni pulsione rivoluzionaria: se ci viene raccontato che l’alternativa è terribile e infernale, allora tanto vale acquietarsi sullo stato di cose. Inneggiare a tali presunti “eroi rivoluzionari” (rivoluzionari in base alla loro opposizione ai dominatori nello scenario finzionale, ma a ben vedere “reazionari” in rapporto alla volontà di ritornare al buon ordine del “passato finzionale” che coincide col presente spettatoriale) significa risolvere ogni impulso sovversivo per il mutamento nella perpetuazione dell’identità, garantita dal *binge watching* dei sudditi-spettatori non-agenti; anche perché la nostra realtà catastrofica non ha neanche raggiunto (e mai raggiungerà probabilmente) gli estremi che ci vengono narrati, tanto vale non lamentarsi e godere della nostra situazione ancora tollerabile (e così “tollerabile all’infinito”). Per queste ragioni, la visione drammatica del futuro di *Black Mirror*, *The Handmaid’s Tale*, *Mr. Robot*, *The Walking Dead* ecc., mette in rilievo il collasso del sistema liberale-democratico non opponendo mai a questa visione un’alternativa; il sentimento del “rimpianto” per il prima (l’ordine ideologico e simbolico che lo spettatore vive nel presente reale) e la speranza per la ricostituzione di tale mondo traducono la pulsione rivoluzionaria e ribelle nella convinzione che il nostro sia “il meno peggiore dei mondi possibili”:

Qui troviamo il paradosso fondamentale del liberalismo. Un atteggiamento anti-ideologico e anti-utopico è inscritto nel cuore stesso della visione liberale: il liberalismo si considera come una “politica del male minore”, la sua ambizione è di produrre la “meno peggiore delle società possibili”, e di prevenire in questo modo un male maggiore, dal momento che considera ogni tentativo di imporre direttamente un bene positivo come la fonte prima di ogni male (Žižek 2011, 69).

Così, l’apparenza di progressismo che molte di queste serie esprimono potrebbe rivelarsi, a un’interpretazione più radicale, proprio come manifestazione reazionaria di accettazione del vigente, e questo perché il male è proiettato nell’immagine distopica lontano dalla nostra esperienza. Nella nostra realtà quotidiana l’apocalisse, come afferma Marco Belpoliti, non è più rivelazione e *telos* della storia: quella che viviamo oggi è una “fine” che si presenta a noi però come Apocatastasi, ovvero qualcosa in cui siamo perennemente immersi e che continua ad accadere continuamente, perché «nella nostra epoca l’apocalisse ha la caratteristica di qualcosa che non “finisce di finire”. Una fine prolungata è ancora una fine?» (2005, 131). Per questo, la catastrofe nella quale siamo immersi continua a “gonfiarsi” senza però mai esplodere. Tale esplosione renderebbe il caos al quale partecipiamo più chiaro e definito: una volta crollato il tetto non ci sarebbe che da ricostruirlo! Invece la fine del mondo, la dittatura, la guerra mondiale, l’apocalissi non si realizzano, che è come dire che “si realizzano continuamente” in maniera fluida, progressiva, in un “lungo piagnisteo”. E tuttavia, proprio a causa di questa attesa perversa e snervante, siamo affascinati dalle immagini della catastrofe e delle distopie post-apocalittiche perché esaudiscono un desiderio assurdo e osceno del nostro inconscio, tenendoci, però, al sicuro davanti ai monitor dei nostri tanti dispositivi, rinviando indefinitamente l’azione concreta per il mutamento, godendo catarticamente dell’apocalissi attraverso il filtro dello schermo:

la distruzione funziona innanzitutto culturalmente come una soluzione ai problemi posti da un presente complesso e carico di ansia [...] A differenza delle rappresentazioni di distruzione della Guerra Fredda, che mediavano una dominante paura di annientamento, le rappresentazioni contemporanee di distruzione sono belle perché la distruzione è infatti un antidoto a un mondo che produce le paure dalle quali cerchiamo di fuggire (Nilges 2010, 24, trad. mia).

Il modo di riscattare questa linea interpretativa sarebbe quella di comprendere le narrazioni distopiche in quanto metafore della nostra realtà sociale e politica, oppure come i rischi che gli uomini corrono se insistono nel loro attuale comportamento, e in questo senso l'attrazione perversa per la catastrofe si proporrebbe come valvola di sfogo utile a evitare la concreta realizzazione della catastrofe nel mondo; dal momento che «quel mondo dove [...] si rischia la morte a ogni passo non è mica poi così lontano: non è altro che il nostro mondo di oggi» (Muzzioli 2007, 11) allora la distopia potrebbe essere un segnale di allarme che «mostra quello che ci attende, se le cose continuano ad andare come vanno» (Muzzioli 2007, 13); la catastrofe, declinata nella dimensione fantastica, potrebbe invitare, contrariamente alla logica dell'apocalissi inevitabile, a un mutamento comportamentale nel presente reale: «poiché la distopia si situa nel futuro, essa mantiene l'ineliminabile richiesta etica di modificare il disastro annunciato. È l'avvertimento di un esito che però, non essendo per il momento avvenuto, può essere ancora impedito» (Muzzioli 2007, 16).

2.

In *Handmaid's Tale* (2017-) l'operazione è particolare perché se la dimensione distopica ambientata in un futuro ipotetico ci situa in ambito futuristico, allo stesso tempo (com'è proprio di molte tendenze narrative distopiche degli ultimi anni) la distopia è raccontata come un ritorno a un sistema sociale arretrato e feudale. Tutte le immagini di *The Handmaid's Tale* esprimono il tragico destino della comunità umana (nello specifico, americana) sotto un regime dittatoriale neo-feudale. Perciò, anche dal punto di vista tecnico-visuale, si rincorrono il futuro e il passato, in una spirale anacronica irrisolvibile: i costumi, le scenografie, anche la costruzione fotografica degli interni guardano a elementi del passato. Siamo proiettati in uno scenario pre-elettronico e pre-informatizzato: gli interni sono illuminati flebilmente da lampade tenui, espressione simbolica della catastrofe che vive la protagonista.



Se il montaggio alternato pecca di didascalismo per la volontà di raccontare gli antefatti, il “prima” e la storia che ha condotto al presente distopico (non tenendo conto della lezione magistrale di Michael Haneke in *Il tempo dei lupi* e di John Hillcoat e Cormac McCarthy in *La strada*), questo montaggio ha però il valore di mettere in opposizione dialettica due mondi in opposizione, quello evoluto e progressista del mondo che fu (ovvero del mondo che abitiamo nella nostra esperienza di spettatori), caratterizzato dallo stile di vita del capitalismo liberale, e quello del mondo distopico che ricorda la claustrofobia della Germania dell’Est e dei regimi sovietici, in una connotazione persino più antica che, come detto, allude all’Ottocento.

Il senso di soffocamento ne risulta potenziato: i tagli di luce costruiti attorno al pulviscolo determinano una tensione espressiva, dal momento che tali immagini alludono a un passato nostalgico costruito attorno alla semplicità e alla spontaneità della vita pre-globalizzata – «La distruzione nella cultura contemporanea è semplificazione, e la semplificazione è rappresentata come una cosa positiva. La distruzione, quindi, è associata alla bellezza, perché ci permette di tornare a quelle strutture del passato che noi sembriamo essere disposti ad abbandonare, e per le quali, come suggerito dalla produzione culturale contemporanea, formiamo affezioni nostalgiche» (Nilges 2010, 30, trad. mia) –, ma tale proposta visiva mette in luce il demoniaco risvolto della dittatura arcaica.



Fino all’eccesso delle immagini terribili delle Colonie che caratterizzano la seconda stagione: il deserto fatto di rifiuti tossici e radioattivi, dove come schiave le vittime sono costrette a lavorare fino allo sfinimento e alla morte, è il punto limite di questo universo. Un universo già moralmente interpretato dall’illuminazione e dai colori, che si smarcano dalla problematica interpretazione che vedrebbe questo scenario infernale come il punto finale nel quale l’eccesso produttivo iper-capitalista ci destina. La serie firmata da Bruce Miller sembra legittimare lo *status quo*, perché l’inferno che ci viene raccontato deriva dall’illiberismo reazionario del nuovo ordine di Gilead, non già dalle dinamiche della globalizzazione multinazionale. Questo è quanto la costruzione scenica ci mette in mostra: la luce che taglia gli interni come per *Game of Thrones* non illumina di speranza il buio, ma ne insiste il senso di oppressione. A rinforzare tale oppressione, ci pensa la regia assai studiata e innovativa di Reed Morano, Mike Barker, Floria Sigismondi e Kari Skogland tra gli altri; *The Handmaid’s Tale* si costruisce su inquadrature particolari: ai totali che inquadrano le ancelle dal volto coperto, gestite visivamente

come pedine, rispondono inquadrature strette che però non ripropongono lo stile abitudinario della fiction televisiva; si tratta nella maggior parte di “disinquadrature”, dove il volto del personaggio è relegato a un angolo dell’inquadratura, sovrastato da un muro o da un fondale senza orizzonte. Emblema potente dell’oppressione, tali disinquadrature, assai frequenti, comunicano che il destino è sentenziato, così come la decisione e l’azione restano interrotte perché osteggiate dalle autorità.



Qui l’esperienza che fa il fruitore non è quella della crescita psicologica dell’eroi-
na, ma quella della sua perpetua frustrazione e perciò stesso della sua perenne-
mente rinnovata volontà di rivalsa. È come se la stessa June volesse combatte-
re contro l’inquadratura che la sacrifica come in un vecchio dipinto o fotografia
d’epoca: infatti, spesso, i dialoghi in campo/controcampo non si servono di primi
piani classici frontali, o simmetrici rispetto allo spazio dell’inquadratura: il vol-
to o la testa vengono tagliati di netto, o posizionati di lato, o ancora ripresi alla
nuca per lasciare al fruitore la possibilità di immaginare l’espressione di dolore,
inquietudine, spaesamento del personaggio. A tutto questo però si aggiungono
i frequentissimi primissimi piani dell’eroi-
na, dove tra l’altro si abusa di *slow mo-
tion* proprio per elevare a potenza l’angoscia e il dolore.



In *Handmaid's Tale* c’è la condizione incontrovertibile degli eventi naturali (l’e-
saurimento delle risorse, ma anche la sterilità diffusa), però è presente anche l’ac-
cusa nei confronti del genere umano che ha portato all’estremo lo sfruttamento

del pianeta, arrivando alla catastrofe. Non solo: l'istituzione del potere distopico e feudo-fascista viene colta secondo diverse ottiche. Da un certo punto di vista, l'autore Bruce Miller attraverso i *flashback* spiega come possa essere accaduta tale trasformazione degli Stati Uniti in una dittatura, d'altro canto però l'intera vicenda di June Osborne è la storia di una coscienza che non rinuncia mai alla convinzione che quel regime sia "sbagliato" (per quanto dettato da condizioni già complicate, finalizzato al rilancio della demografia e perciò della sopravvivenza del genere umano). Fino alla seconda stagione, la serie non tocca il tema più delicato: se l'ordine di Gilead è sbagliato, qual è l'alternativa in grado di ristabilire da un lato i diritti civili democratici, dall'altro però la soluzione delle questioni relative alla sterilità e all'esaurimento delle risorse naturali? Forse che il "nuovo ordine" di Gilead abbia trascurato la dimensione del "potere" e della forza, per orientarsi esclusivamente sul versante della violenza tirannica? Sarebbe possibile pensare a un ordine del genere raccontato non nell'ottica della tirannia ma di quello del potere statalista istituito col favore e la comprensione dei sudditi?

La scrittura della serie sarebbe stata più intrigante se avesse tentato di tenere un punto di vista meno enfatico e più neutrale: pur denunciando il dispotismo del fascismo neo-medievale, avrebbe potuto comunque problematizzare meglio i temi se avesse evidenziato come quell'ordine tirannico fosse l'unica possibilità di far sopravvivere la razza umana (nucleo narrativo di un'altra serie come *Utopia* di Dennis Kelly). Come afferma Fisher a proposito del film di Alfonso Cuarón *I figli degli uomini*, che condivide con la serie ispirata al romanzo di Margaret Atwood il tema dell'infertilità diffusa: «È chiaro che il tema della sterilità va letto metaforicamente, come allusione a un altro tipo di ansia. Quello che sostengo è che quest'ansia vada letta in termini culturali, e che il film ponga la seguente questione: senza il nuovo, quanto può durare una cultura? Cosa succede se i giovani non sono più in grado di suscitare stupore?» (2018, 28). D'altronde, come sapevano Hans Jonas e Hannah Arendt, il futuro dell'umanità rappresenta la dimensione trascendente necessaria per orientare eticamente la nostra esistenza: «Senza questa trascendenza in una potenzialità immortalità terrestre, nessuna politica, strettamente parlando, nessun mondo comune e nessuna sfera pubblica, è possibile. [perché] il mondo comune è ciò in cui noi entriamo quando nasciamo e ciò che lasciamo alle nostre spalle al momento della nostra morte» (Arendt 2004, 41).

Torniamo nello specifico a *Handmaid's Tale* e alla necessità del "nuovo ordine", che emerge in particolare dalle parole di zia Lydia, carceriera della ancelle e figura illuminante dell'ipocrisia della tirannide, incarnazione efficace di quella "banalità del male" che sovrappone violenza sadica e premurosa attenzione, rigore morale ma evidente partecipazione al "male": sono i personaggi stessi che sono disposti a chiedersi se il loro sacrificio sia necessario, ma la risposta arriva in breve tempo, ricalibrando la narrazione nel senso dell'insoddisfazione per l'imposizione autoritaria. D'altronde, questa dinamica resta vittima del grande passo falso dell'intera scrittura della serie, arrivando nella seconda stagione a scene di vera e propria incoerenza e limitatezza narrativa: il problema non è più il collegamento tra microcosmo e macrocosmo, ma il paradosso è che la soluzione narrativa tende a sovrapporre le due dimensioni. Il circolo ristretto di amicizie, conoscenze, rapporti, persino ambienti diventano Gilead nella sua interezza, quando in realtà la nuova nazione allude a un continente. Non c'è spazio alternativo; il fuori è rappresentato dal Canada, meta desiderata e ambita dalle vittime del regime, ma tra il Canada e il microambiente di June Osborne

non c'è mai mediazione della nazione, del potere, delle decisioni che sovrastano il destino privato della protagonista. In altre parole, in numerose occasioni sembra quasi che Gilead sia una sorta di condominio o tutt'al più una piccola comunità della provincia americana.

Le disinquadrature dominano la costruzione registica anche di *Mr. Robot* (2015-), dove il montaggio spesso mette in connessione inquadrature decentrate dove il protagonista, con indosso il noto cappuccio, si pone in posizione smarcata dall'asse centrale; il profilo o il volto sono sovrastati dallo spazio circostante, a rinforzare la clandestinità della posizione di Elliot nei confronti della società consumistica nella quale vive.



L'interiorità è l'universo virtuale della rete e dei codici di programmazione, tutto il resto è caratterizzato da un'atmosfera molto vicina allo stile di *The Handmaid's Tale*, in entrambe, infatti, la catastrofe si è concretizzata distopicamente: nell'opera di Sam Esmail la luce, e perciò la speranza, mancano nel clima asfissiante degli appartamenti e degli ambienti metropolitani, dove le tonalità scure e soffocanti dominano sulle vicende (soluzione arguta, perché la dimensione high-tech della sceneggiatura avrebbe fatto pensare più banalmente a un mondo dinamico e folgorante). *Mr. Robot* rincorre i fatti della cronaca e i maggiori eventi della storia contemporanea alludendo a una sorta di corrispondenza immaginifica: la politica di Obama nella seconda stagione e la corsa alla presidenza di Trump nella terza stagione vengono incardinate all'interno della vicenda finzionale e distopica che racconta il piano di dominio economico e geo-politico della Cina. Portando al parossismo i temi cruciali della contemporaneità, raccontando perciò una storia fantastica, l'attenzione nei confronti dei problemi reali e delle effettive cause della catastrofe in corso sfuggono alla coscienza dello spettatore, che forse anzi dalla confusione delle due dimensioni non riesce ad acquisire i giusti strumenti di comprensione dei fatti reali. Se la narrazione distopica allude al fatto che Trump sia stato eletto dopo la crisi del "9 maggio" che ha devastato l'economia liberale americana, allora l'elezione reale di Trump come deve venire interpretata?

Come afferma Fisher, in quel mondo finzionale come nel nostro «ultra-autoritarismo e Capitale non sono in alcun modo incompatibili» (2018, 27), e così lo segue Muzzioli: «Le fantasie sfavorevoli della distopia sono la forma principe del "realismo" odierno. Dopo tutto, la distopia non deve far altro che seguire e amplificare le "emergenze" in atto, derivanti dal "cattivo sviluppo". Basta prendere la realtà e portarla alle estreme conseguenze. [...] Non è facile superare gli orrori

della storia» (2007, 141) allora forse le *series* distopiche possono recuperare *in extremis* un qualche valore oppositivo e realmente critico. Oppure, sempre perché non si esce dalla spirale dialettica, come si è detto si tratta di confermare l'ordine vigente: è quanto appare nella terza stagione di *Mr. Robot*, quando Elliot si convince del fatto che la rivoluzione del "9 maggio" che ha messo in ginocchio l'economia mondiale sia stata un errore, e che la E Corp sia probabilmente un male minore rispetto alla distruzione. Lavorando all'interno della E Corp, contribuendo a risolvere i problemi causati col cyberterrorismo da lui stesso, e ripulendo la "Evil Corp" da corrotti e criminali, offre il suo contributo per un mondo migliore: alla pulsione rivoluzionaria si sostituisce un'adesione quasi reazionaria nella convinzione che le cose vadano cambiate gradualmente dall'interno. E tuttavia (la spirale dialettica) il bipolarismo di Elliot lo costringe a capovolgere continuamente e repentinamente le sue idee e le sue azioni: il sollievo dell'idea di contribuire ad aggiustare gli effetti della catastrofe da lui stesso causata, lo fa ripiombare nella più terribile depressione e solitudine. C'è un altro sé (il padre) che invece non fa che sostenere la necessità dell'approccio distruttivo e rivoluzionario: in questa inconciliata polarità psichica, Elliot conduce la sua esistenza tragica, e si dà tragedia proprio perché non è affatto così ovvio che la via rivoluzionaria e distruttiva sia la via giusta e più auspicabile, dal momento che rivoluzione significa terrorismo, morte, distruzione, miseria, e non già restituzione di potere al popolo; come afferma Muzzioli: «Proiettarci verso la catastrofe futura potrebbe benissimo convincerci a non far nulla perché, tanto, non c'è più niente da fare. Anzi: calati dentro la rappresentazione del "peggio" [...] torneremo al nostro *stress* quotidiano con un sospiro di sollievo perché, al paragone, non è poi così tanto male. L'immaginario negativo allena a sopportare il reale» (2007, 18).

3.

Nel 2005 Maki Gherzi gira per la band Subsonica il videoclip *Incantevole*, ispirato a una delle tendenze espressive più in voga in ambiente cinematografico e videografico a partire dall'11 settembre 2001; anticipando di alcuni anni il mockumentary *Cloverfield*, *Incantevole* è la documentazione in falso *real-time*, o meglio in finto stile amatoriale, di una gita di due giovani innamorati a Praga, città che non a caso sarà protagonista, alcuni anni dopo, anche di *No church in the wild* di Kanye West e Jay-Z, del regista Romain Gavras, una pseudo-documentazione distopica di uno scorcio di guerra civile, dove il rallenti, le luci laser e lo stile generale accentuano l'effetto estetizzante. La soluzione di Gherzi nel 2005 era stata di altro tipo: non l'estetizzazione e la trasfigurazione cerimoniale della violenza di Gavras, quanto la narrazione emozionale e sentimentale dedicata alla storia d'amore tra due persone. All'interno delle immagini in stile lo-fi, realizzate con camera digitale a mano, tra zoom e macchina mobile, improvvisamente una pioggia di meteoriti colpisce la città distruggendo alcuni degli edifici storici della capitale ceca. Qui la catastrofe irrompe all'interno di un quadro visivo che ne amplifica la portata: se lo stile lo-fi della (falsa) ripresa amatoriale determina il rilassamento delle facoltà cognitive del fruitore, l'effetto dell'irrompere degli elementi estranei e distruttivi (i meteoriti) risulta come intensificato perché doppiamente inaspettato. Il "fascino perverso per il reale" (un reale che, come sostiene Žižek, proprio perché mediato dalla trasfigurazione del monitor può venire accettato e goduto), è motivato dall'innesto di elementi catastrofici all'interno di una visione domestica e amatoriale. Ma il video di Gherzi ci dice qualcosa

di più a proposito del significato allegorico che la catastrofe assume; infatti, ciò che suscita un certo interesse è la reazione dei turisti e degli abitanti della città alla caduta dei meteoriti e alla distruzione, e soprattutto quella dei protagonisti: se in fondo nessuno sembra dare la prevedibile attenzione a quanto sta accadendo, ma si limitano a fare foto e a guardare stupiti senza scene di panico, ancora più particolare è la reazione dei due giovani innamorati, che notano la distruzione, la indicano a dito, ma continuano come se nulla fosse a godersi la loro vacanza. Qui la catastrofe assume un significato metaforico: la documentazione amatoriale di una vacanza trascorsa insieme diventa il *requiem* di una storia d'amore presumibilmente conclusa e della quale ci resta solo il simulacro del ricordo di una vacanza assieme. Se i versi del brano recitano: "fuori è un giorno fragile / ma tutto qui cade incantevole / come quando resti con me", allora i meteoriti sono il tempo che passa, emblema della condanna inesorabile della fine dove la catastrofe esterna dello spazio allude alla fine di una storia della quale non restano che simulacri; il video, testimonianza a posteriori di un'esperienza da guardare con malinconia, è come se si disfacesse autodistruggendosi sotto i colpi dei meteoriti. Se l'opera di Gherzi «dialoga con notevole armonia con l'effettistica, ma in maniera discreta, senza esibizionismi né pacchianerie» (Liggeri, 2007, 726) è proprio perché l'effettistica digitale qui serve non ad alimentare la seduzione perversa per la catastrofe, ma per assurgere a un significato simbolico più profondo: «il computer gli serve per trascendere il reale quel tanto che la filosofia richieda, rimanendo strumento e mai fine estetico» (Liggeri, 2007, 726). Qui, la catastrofe ha un preciso significato metaforico che allude alla fine di una storia sentimentale (perciò una catastrofe espressiva, a suo modo irrealista per quanto inserita all'interno di un quadro espressivo che allude alla "realtà"); altro senso invece la catastrofe assume in un piccolo capolavoro del 2010 dal titolo *The Suburbs*, diretto dal maestro della videomusica e regista di grande talento Spike Jonze per la band degli Arcade Fire.

C'è qualcosa in comune tra *Incantevole* e *The Suburbs*: non è lo stile, perché dal mockumentary si passa a una costruzione più classica del racconto, di ispirazione cinematografica ma allo stesso tempo profondamente innovativa rispetto alle regole della narrazione distopica hollywoodiana. Ciò che accomuna i due video è l'atmosfera di partenza di quiete e pace, che sembra in maniera inquietante annunciare la catastrofe, o che comunque potenzia la catastrofe successiva. In entrambi i video una condizione di partenza gioviola: nel video italiano una vacanza romantica, in *The Suburbs* un gruppo di adolescenti che vivono momenti di spontanea amicizia e affetto reciproco. Il video di Jonze è in realtà un estratto di un mediometraggio dal titolo *Scenes from the Suburbs*, che in mezz'ora riesce a sviluppare maggiormente la prospettiva esistenziale e psicologica dei personaggi della mini-narrazione grazie a una serie di dialoghi; ma in realtà, il montaggio della versione *short* che coincide col singolo *The Suburbs* è molto più efficace perché in pochi minuti riesce a condensare le dinamiche narrative tra i personaggi, gli accadimenti che li circondano e la catastrofe che incombe sui loro destini. Infatti, se il film ha un prologo che iscrive da subito le immagini all'interno della narrazione distopica dominante (l'occupazione di un sobborgo residenziale di Austin, in Texas, da parte di un esercito efferato e violento), il videoclip dedica solo pochi secondi a un campo lungo solitario del protagonista accompagnato da una sirena in lontananza, per poi attaccare l'inizio del brano con l'inquadratura spensierata del gruppo di adolescenti in bicicletta. La sessione ritmica del brano è solare: il clima giocoso di sollievo è allo

stesso tempo quasi ipnotico, perché la “marcetta pop” entra come in collisione con la melodia struggente di Win Butler, quasi ad annunciare il senso profondo del video, che irrompe dopo un minuto con l’immagine dei fumi in lontananza che si riferiscono ai bombardamenti e alle operazioni militari: «La violenza “giocata” dai ragazzi [...] si converte in dramma reale» (Pacilio 2014, 58). D’altronde, così recitano i versi: “Sei sempre sembrato così sicuro / Che un giorno avremmo combattuto / Una guerra suburbana. / La tua parte della città contro la mia / Ti ho visto stare sulla riva opposta / Ma nel momento in cui sono cadute le prime bombe / Eravamo già annoiati”.

Il montaggio alterna immagini di gioia e allegria a momenti quasi stranianti di occupazione delle strade, soldati armati, violenza: la storia è costruita sulla contaminazione dell’anima e della psiche di uno dei personaggi che, appartenente alla “fazione” della città “dell’altra parte della riva”, decide di prendere parte attiva al conflitto arrivando a odiare e disprezzare il gruppo di amici e la sua stessa ragazza, coi quali era cresciuto nel corso degli anni. Jonze è un maestro dei continui capovolgimenti semantici ed espressivi, «il suo sguardo riesce sempre a rovesciare il senso palese delle cose osservate e delle canzoni illustrate, a mostrarcene l’altra parte, il loro lato più nascosto, indifeso e inquietante» (Pacilio 2014, 58); la catastrofe è annunciata ed espressa dall’avvento, all’interno dell’arrangiamento pop, di sintetizzatori e tastiere che imprimono un senso tragico e inquietante interrompendo l’affabulazione goliardica dell’intera narrazione. Oltre che essere un terribile apologo sulla crudele introduzione all’età adulta, il video di Jonze condensa tutti i principi necessari allo sviluppo narrativo senza servirsi di suoni *over* ma restando incardinato esclusivamente sul flusso delle immagini: la distopia di una guerra civile, che appare straniante perché si sviluppa nello spazio esperienziale comune piuttosto che in un ambiente esotico lontano, ovvero nelle vie di un sobborgo uguale a tanti altri, mettendo le persone le une contro le altre e mostrando spietatamente tutta l’insensatezza dell’odio reciproco che raggiunge l’acme nel pestaggio che avviene tra i due personaggi maschili al fast food. La rabbia, che dall’esterno è stata introiettata nell’anima di uno dei personaggi disposto a picchiare a sangue il suo vecchio amico, deriva dalla violenza esterna: la distopia così diventa strumento narrativo sagace per esprimere la contaminazione diabolica dell’anima di un adolescente che è destinato a strapparsi dalla magia della felicità per entrare nella “guerra dei grandi”.

L’opera di Jonze ricorda da vicino una pluripremiata pubblicità progresso di Save the Children del 2017, conosciuta coi titoli *If London Were Syria* oppure *Most Shocking Second a Day*, scritto e diretto da Richard Beer e Martin Stirling; si tratta di un video interamente costruito sul montaggio e su progressivi ellissi temporali; l’inquadratura è perennemente ancorata al primo piano di una bambina che dalla pace quotidiana della sua vita “normale” in una famiglia borghese britannica, viene trasportata nell’incubo della guerra, della deportazione, della fuga in mare, dei campi di detenzione, fino ad arrivare a perdere tutto e restare sola in una terra straniera. Ciò che determina l’effetto disturbante e commovente del video è la progressiva trasformazione delle condizioni della protagonista: sembra valere anche qui, come per il video di Jonze e il poeta Elliot, l’adagio per cui la fine del mondo arriva con un lungo piagnisteo piuttosto che con un tonfo repentino. La catastrofe perciò non come forza verticale che si impone improvvisamente nell’orizzonte esistenziale, come il crollo di un tetto, ma un processo graduale che lascia intravedere le varie tappe della catastrofe stessa, orizzontalmente, in un progressivo aggravarsi della situazione fino alla

sua radicalità più disarmante e terribile. Le prime immagini di felicità e spensieratezza, infatti, aggravano il senso di dolore e mostruosità delle immagini successive, perché la perdita radicale di ingenuità infantile e l'abbandono della pace rendono la giovanissima protagonista matura prima del tempo; nel giro di pochi minuti, il montaggio riesce a condensare tutti i momenti più terribili della guerra mostrando i "compleanni" della bambina trascorsi in ambienti sempre diversi, in continua lotta per sopravvivere. La distopia (che di distopia si tratta quando è ambientata nel cuore del benessere occidentale) consiste nel portare l'incubo dei rifugiati nel cuore della nostra vita quotidiana: per questo il paradosso diventa quello di una narrazione distopica ma fondata sull'esperienza concreta e reale di chi vive la tragedia della guerra e della fuga dal proprio paese, assumendo così un preciso intento sociale riassunto nello slogan di chiusura "*It's happening here and it's happening now*". Quando i protagonisti della tragedia storica sono i nostri simili o noi stessi (la distopia), allora forse il messaggio di promozione sociale nei confronti di chi vive la tragedia nella realtà sulla sua stessa pelle ha maggior presa sull'immaginario – e si spiega anche il finale sguardo in macchina della giovane protagonista, che interpella direttamente il senso morale del fruitore –: si tratta di una strategia seduttiva dialettica, perché l'attrazione per la distopia (tra catarsi, commozione e *thanatos*) coinvolge l'animo dello spettatore catturando la sua attenzione – a differenza delle tante documentazioni o inchieste sul campo che invece mettono in scena il reale della catastrofe in corso. Paradossalmente, proprio quando la catastrofe è proiettata nella finzione distopica riesce a toccare la nostra sensibilità: nello spot di *Save the children* del 2017 c'è una tensione morale sottile e per molti versi perversa.

Del 2013 è il videoclip per Scratch Massive e Koudlam per il brano dal titolo *Waiting for a Sign*, girato dal videomaker francese Édouard Salier che qui dimostra delle competenze di regia e di fotografia degne del miglior cinema, riuscendo a costruire una narrazione silenziosa di grande impatto emotivo. Ci troviamo in una giungla esotica thailandese, i protagonisti sono bambini indigeni abbandonati a loro stessi che vagano nel territorio e che richiamano alla mente tutta l'inquietudine del *Signore delle mosche*: scene di violenza e lotta rendono da subito il clima e l'atmosfera particolarmente tesa; la dimensione bucolica è interrotta da subito dalla fotografia gelida, nonché da simboli visivi del vestuario dei giovani che contrappuntano perfettamente il brano costruito su sample elettronici: «sguardo immersivo [...] in una natura ostile e avvolgente a un tempo, montaggio in meravigliosa coesione con le pulsioni ritmiche del brano. L'horror è un'ombra, circola nella tensione che, costante, domina il percorso dei protagonisti, esplodendo nei fulminei momenti apicali» (Pacilio 2014, 281). La dimensione esotica e tribale entra in collisione tanto col brano quanto con le t-shirt indossate dai ragazzini, coi pantaloncini e le maschere che rimandano al mondo del consumo massificato e che collocano la vicenda non nella spontaneità primitivista quanto nella catastrofe di un futuro distopico dove le norme della convivenza civile sono state eliminate. La prova di questo arriva con l'impatto visivo di un gigantesco ponte di cemento che irrompe nella visione della natura, che paradossalmente appare "bella" perché incontaminata, confermando quanto afferma Nigles: «La distruzione non è solo bella in quanto spettacolo, ma è dotata retrospettivamente di bellezza, dal momento che la distruzione rende possibile una forma di esistenza post-apocalittica che viene spesso rappresentata come più piacevole del nostro presente» (2010, 25, trad. mia).

I ragazzini percorrono il ponte deserto pieno di automobili abbandonate,

confermando l'intuizione che ci troviamo in una dimensione post-apocalittica. Un guerrigliero armato di fucile attraversa su un elefante il ponte portando con sé una maschera antigas; il montaggio presenta terribili immagini di morte, tra scheletri appesi e teschi infilzati. Il gruppo arriva in un tempio abbandonato dove trovano un anziano caucasico che viene pestato a morte, ucciso come in un rito sacrificale dai bambini. Dopo un serratissimo montaggio accompagnato dalle battute del basso elettrico, che insiste su immagini orrifiche dell'ambiente invaso dalla nebbia, scheletri, desolazione, il video si chiude con l'immagine potente del bambino che estrae a mani nude il cuore dell'uomo elevandolo al cielo. L'attesa di un segno, a cui il brano si riferisce, diventa messaggio di morte e distruzione: una visione disperata dell'avvenire, che ipotizza una condizione in cui la civilizzazione raggiunge il suo acme proprio capovolgendosi in barbarie e riproiettando l'uomo allo stato brado. Il ritorno allo stato di natura, e l'immaginario tribalistico del mondo selvaggio, sono vissuti con estremo pessimismo: la catastrofe prosegue anche dopo l'apocalisse, e il ritorno alla natura non è comunque salvezza e rinascita ma procrastinarsi della violenza e dell'orrore. Si tratta di bambini ormai contaminati dalla cultura della violenza, ai quali non può essere affidata la speranza di una rinascita effettiva, oppure di un messaggio di un maggior pessimismo perché accusa l'uomo nella sua generalità, come specie animale incapace di convivere col proprio ambiente in maniera pacifica?

La visione catastrofica dell'avvenire – dove fine della cultura e ritorno all'origine ancestrale coincidono e dove l'orrore della fine si sovrappone con l'orrore dell'inizio nella violenza propria della ritualità brutale dei culti sacrificali indigeni – è consonante alla severità della visione salieriana già registrata in molte delle produzioni del videoartista francese; questa sfiducia nella civilizzazione, capace di ribaltarsi in barbarie e nella violenza del mondo precivilizzato, emerge in tutt'altra forma nel videoclip *Civilisation* per i Justice del 2011: qui il linguaggio di Salier è più allegorico, «dichiaratamente grafico, in bilico fra l'evidenza dell'artificialità della costruzione digitale e la verosimiglianza di ambienti e personaggi» (Amaducci 2014, 172). Non sono presenti esseri umani, e la costruzione è quasi interamente realizzata in animazione digitale in 3D: si tratta della logica dell'ipervisione, dove protagonisti sono elementi archeologici, statue di marmo gigantesche e una mandria di bufali impazziti. Il brano dance-pop, caratterizzato da sonorità elettroniche, ma anche da una melodia quasi commovente e malinconica, segue il significato delle immagini: le statue cadono in frantumi, l'ambiente si rovescia e i bufali scappano impazziti. I suoni della distruzione entrano nella visione e non solo si sovrappongono al brano, ma ne determinano spesso l'offuscamento: ancora una volta sono elementi e immagini della distruzione della civiltà determinata dalla civiltà stessa, civiltà elettro-informatica che ha raggiunto il suo punto di entropia catastrofica e alla quale lo stesso brano appartiene. Se in altre produzioni Salier parte dai frammenti per ricostituire un'immagine finale appena riconoscibile (*Splitting the Atom* per i Massive Attack, del 2010), qui l'approccio è inverso: i simboli della civilizzazione (monumenti, sculture) precipitano andando in mille pezzi, senza proporre alcuna ricostituzione dell'infranto, e la salvezza finale, così come in *Waiting for a Sign* non era consegnata ai giovani protagonisti, qui non la trovano i bufali impazziti che corrono tra le rocce sparse e le macerie: nel brusco finale, i bufali si fermano sul ciglio di un dirupo folgorante, perché persino il mondo animale è destinato all'annientamento.

Bibliografia

- Amaducci A. (2014), *Videoarte. Storia, autori, linguaggi*. Torino: Kaplan.
- Arendt, H. (2004), *Vita activa*. Trad. it. di S. Finzi. Milano: Bompiani.
- Belpoliti, M. (2005), *Crisi*. Torino: Einaudi.
- Boyarin, D. (2012), *Il vangelo ebraico*. Trad. it. di S. Buttazzi. Roma: Castelvechi.
- Di Chio, F. (2017) *American Storytelling. Le forme del racconto nel cinema e nelle serie tv*. Roma: Carocci.
- Liggeri, D. (2007), *Musica per i nostri occhi. Storie e segreti dei videoclip*. Milano: Bompiani.
- Fisher, M. (2018), *Realismo capitalista*. Trad. it. di V. Mattioli. Roma: Nero.
- Muzzioli, F. (2007), *Scritture della catastrofe*. Roma: Meltemi.
- Nilges, M. (2010), The Aesthetics of Destruction: Cotemporary US Cinema and Tv Culture. In J. Birkenstein, A. Froula, K. Randella (a cura di), *Reframing 9/11. Film, Popular Culture and the "War on Terror"* (23-33). New York: Continuum International.
- Pacilio L. (2014), *Il videoclip nell'era di youtube*. Milano: Bietti.
- Tagliapietra, A. (2010), *Icone della fine. Immagini apocalittiche, filmografie, miti*. Bologna: Il Mulino.
- Vanni, U. (1988), *L'apocalisse. Ermeneutica, esegesi, teologia*. Bologna: EDB
- Žižek, S. (2011), *Vivere alla fine dei tempi*. Trad. it. di C. Salzani. Milano: Ponte alle grazie.

APPENDICE

177

**Utopia e Singolarità
Tecnologica. Una
conversazione tra
un transumanista
e N°44, primo androide
emotivamente
avanzato.
DustyEye**

Utopia e Singolarità Tecnologica. Una conversazione tra un transumanista e N°44, primo androide emotivamente avanzato. DustyEye

Premessa

Il modo in cui siamo venuti in possesso della trascrizione di un dialogo intercorso con N°44, il primo androide emotivamente avanzato, è degno di alcune premesse di carattere storico-metodologico. N°44 rappresenta una figura di spicco nel Domani, al punto da meritarsi la propria effigie sul taglio da 100 Ukron (il conio globale immesso a partire dall'anno 2504), questione su cui torneremo in seguito.

Dagli albori del 2017 abbiamo maturato la facoltà di traslarci nel Tempo attraverso una serie di cronotrasporti rivolti esclusivamente al Domani. I viaggi vengono eseguiti con l'ausilio di un dispositivo rudimentale di cui non possiamo ancora offrire dettagli tecnici poiché la scoperta è avvenuta in circostanze del tutto casuali. Nel corso degli ultimi due anni stiamo cercando di capire come funziona empiricamente. Purtroppo, ad oggi, non siamo ancora in grado di prevedere né la destinazione finale, né tantomeno la durata del viaggio.

La seconda premessa viene di conseguenza: racconteremo l'Avvenire per sommi capi, perché ad oggi è stato visitato solo in sedici occasioni spingendoci al massimo fino all'anno 3212. Il che equivale a possedere un tomo di Storia che raccoglie tutti gli avvenimenti più salienti dalla morte di Papa Pasquale I (Roma, 11 febbraio 824) al 2018, aprirlo sedici volte a caso e leggerne pagine sparse. Una visione così parziale non basterebbe per dedurre il contenuto totale dell'opera, ne nascerebbe un'operazione mossa da eccessiva autostima o da bieca malafede. Vorremmo evitare di ricadere in questi due errori.

Pare però che il flusso del Tempo abbia dei punti cruciali e questi fulcri condizionano la destinazione di ogni nostro Viaggio. Per essere più espliciti, finiamo quasi sempre nel cuore di episodi con un forte impatto nella Storia a venire: da questa osservazione nasce il progetto *Il Migliore dei Futuri Possibili*. Una serie di targhe in alluminio con il medesimo intento delle targhe commemorative in pietra affisse a ricordare nobili episodi del Passato, ma anche tragedie, battaglie, nascite o morti celebri, armistizi, talvolta – purtroppo – roghi. Tutto quello che la Memoria Collettiva ha deciso di salvare dal suo setaccio a maglie larghe. Le quattordici targhe affisse fino al novembre 2018 hanno un intento equivalente a quelle

sopracitate in pietra, ma anticipano il Futuro e sono di conseguenza postate. Se ne trovano a Roma, Venezia, Milano, Bologna, Padova e altre località italiane.



Targa 13 - Milano (Parco Indro Montanelli)



Targa 2, Roma (zona Trastevere)

Recuperare reperti e concetti dal Futuro

Importare degli oggetti provenienti dal Domani nel Presente può causare scompensi al fluire del Tempo. La massa complessiva della materia nell'universo in ogni momento rimane costante, ne muta solamente la forma, come sostiene la legge di Lavoisier. In altre parole, gli elementi si legano e si disgiungono soggiacendo alle consuete norme della chimica e della fisica, di conseguenza introdurre oggetti futuri in un tempo preliminare pare un paradosso insormontabile. Gli stessi atomi che compongono il manufatto coesisterebbero in un dato Tempo nella loro funzione presente e nella loro veste futura, Atto e Potenza simultaneamente.

Contrariamente al precedente ordine di osservazioni, in più occasioni abbiamo prelevato artefatti dal Domani riportandoli con noi nel Presente e il Reale non ne ha sofferto. Supponiamo, ma si tratta appunto di una supposizione, che s'ineschi un meccanismo di compensazione. In altre parole, se un chilo di ferro viene traslato dall'anno 2400 al 2019, il 2019 sacrificherà la medesima quantità del medesimo elemento proiettandolo nell'anno da cui è stato sottratto. Per nostra fortuna le sconfinite dimensioni dell'Universo permettono che questo processo avvenga

in un qualsiasi punto di esso. Per ritornare all'esempio, se si sottrae un chilo di ferro dal 2400, a milioni di anni luce dalla Terra un giacimento di quel minerale verrà depauperato di quella stessa quantità, lasciando intonso il nostro pianeta.

Per evitare rischi eccessivi, ci siamo comunque limitati a riportare dai nostri viaggi solo oggetti di piccole dimensioni e dal peso contenuto, tra questi: una penna a induzione (anno 2514), un frammento di muro (anno 2071), un ordigno miniaturizzante innescato ma inoffensivo per altri sette secoli (anno 2769) o un radiocomando difettoso (anno 2154).



Radiocomando per teletrasporto,
anno 2154



Ordigno miniaturizzante, anno 2769

Come spiegato anticipatamente, importare manufatti dalle dimensioni ridotte non comporta alcun rischio per la struttura spaziotemporale. Ben altra questione si apre se dal Domani viene introdotto nel Presente un manoscritto, perché non si sta più spostando solamente della materia, bensì anche dei concetti. Il Sapere collettivo è composto da una stratificazione d'idee amalgamate nei secoli, sequenziali e legate dal lavoro intellettuale di molti. Il Pensiero procede linearmente, ma possono anche avvenire bruschi salti nel momento in cui un'idea rivoluzionaria viene partorita. Basti pensare all'impatto avuto dall'introduzione di concetti quali il Sistema Copernicano o la Relatività Generale, eppure possiamo sostenere che una scoperta avviene solo nel momento in cui i tempi sono maturi per accoglierla. Vale a dire che non ci sarebbe stato alcun Richard Feynman, se nel 1600 Giordano

Bruno non avesse immolato la sua vita sull'altare della Conoscenza.

Si potrebbe obiettare che anche un artefatto contiene implicitamente tutti i concetti che hanno permesso la sua realizzazione, ma per ovviare a questo paradosso non abbiamo mai investigato il funzionamento degli oggetti recuperati. Ci siamo limitati a preservarli a titolo di testimonianza dei viaggi, dopo averli visti in funzione nei loro secoli d'origine.

Ma cosa accade se un testo elaborato nei secoli venturi viene divulgato in un tempo antecedente? Quali processi s'innescano nello scibile umano per giustificare queste conoscenze premature? E ancora, il fluire del Tempo mantiene la sua struttura o avvengono alterazioni che modificheranno lo svolgersi dei successivi eventi? Ma anche, è giusto farsi censori di conoscenze future che potrebbero migliorare la vita presente? Se si detengono informazioni salienti per il genere Umano è corretto dividerle assumendosi le responsabilità delle conseguenze? Sono tutte domande legittime che ci si deve porre prima di pubblicare un testo datato marzo 2314.

Il dialogo che andiamo a presentare è la trascrizione letterale di quanto N°44, il primo androide emotivamente avanzato, ha riferito all'interno di una conversazione avvenuta con un esponente del movimento transumanista in merito al concetto di Singularità. Va premesso che il movimento transumanista è una corrente di pensiero nata a metà del XX° secolo ed evoluta di pari passo con le conoscenze tecnologiche maturate nei decenni successivi. Il pensiero transumanista vede l'Uomo come una forma di esistenza embrionale indirizzata ad un valicamento delle proprie potenzialità con l'ausilio di supporti tecnologici, l'Uomo sommato alla Macchina fusi in una trascendenza a base di silicio.

Il Dialogo con N°44

Il viaggio temporale che ha permesso di recuperare il dialogo intercorso tra N°44 e il transumanista ha come punto d'approdo una sala d'attesa aeroportuale: pareti di vetro con vista su piste di decollo, mezzi a propulsione mossi all'occorrenza per consentire l'imbarco dei passeggeri, sedie in file regolari avvitate a terra, qualche area ristoro e un tenue brusio di fondo.

Dopo esserci messi a sedere e aver bevuto mezzo litro d'acqua per contrastare la disidratazione causata da ogni salto nel Domani, veniamo avvicinati da un anziano. Abituati a interagire con gli autoctoni per trarre informazioni utili sull'anno corrente, lasciamo che il vecchio prenda posto e chiediamo maggiori ragguagli in merito alla meta del suo viaggio. Prima di rispondere ci suggerisce di utilizzare un registratore vocale. La richiesta appare insolita e forse un po' eccentrica provenendo da uno sconosciuto, ma il suo sguardo brillante nonostante l'età avanzata e il fatto che portasse un albatro imbalsamato legato al bagaglio sono stati due elementi che ci hanno indotto a seguire il suo consiglio.

Riportiamo di seguito la trascrizione letterale della registrazione.

Non siete i primi ad ascoltare questa storia, ma vi ringrazio per aver deciso di registrarvi, solitamente mi prestano meno attenzione e scalpitano per tornare ai loro affari.

Ho conosciuto N°44 nei primi giorni della primavera del 2314, sono trascorsi una manciata di decenni da quel giorno. Avevo fatto molta strada per

raggiungere il primo androide emotivamente avanzato e fargli qualche domanda, a onor del vero mi sarei accontentato anche solo di vederlo da lontano, ma gli eventi sono stati clementi.

A quel tempo sposavo un pensiero di natura Transumanista. Attendevo la venuta della Singolarità Tecnologica, ci speravo moltissimo perlomeno. Ero convinto che la presa di Coscienza da parte di una macchina avrebbe istantaneamente dato accesso ad ogni risposta cercata dall'Uomo.

N°44 era il primo androide che si dimostrò in grado di sviluppare capacità di astrazione. Ha dato prova di possedere un pensiero proprio, una sfera emotiva, il senso critico e l'ambizione alla conoscenza. Il tutto gestito da un sistema operativo dalle prestazioni all'avanguardia. Non sapevo se fosse l'attesa Singolarità o la sua anticamera, ma volevo parlargli.

Dopo un breve epistolario via mail ci accordammo per un incontro e già da quel primo scambio si dimostrò gentile e affabile.

La settimana successiva mi sobbarcai quasi sette ore di teletrasporto, ma con l'entusiasmo di chi sta per azzannare il frutto dell'Albero della Conoscenza. Poi una passeggiata fino al luogo dell'appuntamento, un parco pubblico di periferia, e almeno 20 minuti d'anticipo da riempire.

Puntuale N°44 mi affiancò sulla panchina. Ci scambiammo qualche convenevole di circostanza, poi al momento opportuno cercai di portare la conversazione verso le risposte cercate.

[...]

Transumanista: Ti stavamo aspettando da molto tempo.

N°44: Non capisco, mi sembri da solo e sono arrivato puntuale all'appuntamento.

Transumanista: Fin da bambino i miei genitori mi dicevano di attendere la Macchina Pensante, sarebbe venuta per risolvere tutti i problemi. Appartengo ad una famiglia transumanista, Transumanisti Singolaristi per essere precisi.

N°44: Non ho mai capito molto bene come vi dividiate voi transumanisti.

Transumanista: Lo considero un complimento. Formalmente non c'è alcuna divisione. Semmai ci concentriamo su diverse finalità, abbiamo aspettative differenti, ma non avvertiamo alcun antagonismo. Dialoghiamo spesso e condividiamo il nostro Sapere nella speranza che le scoperte degli uni possano giovare agli altri e viceversa.

N°44: Eppure hai dovuto sottolineare di essere un Transumanista Singolarista.

Transumanista: Certamente, non vorrei essere confuso con i miei colleghi Immortalisti. Sono ossessionati dal deperimento, non riescono a farsene una ragione. Sono impegnati da secoli nell'allungamento della Vita, trovando nella criogenesi un blando palliativo. A me non disturba l'idea della Morte, nemmeno mi lusinga sia chiaro, ma ho letto i Viaggi di Gulliver e ricordo bene come se la passavano gli Immortali. Detto tra noi, potevano accontentarsi degli strepitosi risultati ottenuti dalla Calico e investire meglio i loro fondi.

N°44: Li capisco, ci si affeziona al corpo.

- Transumanista: Su questo aspetto non concordiamo proprio tutti. I Transumanisti per la Convergenza degli Ultimi Giorni sono insoddisfatti della propria carne. Si innestano trasmettenti sottocutanee, arti artificiali e rimpiazzano gli organi con componenti sintetiche più performanti.
- N°44: Credo di averne incontrata una tempo fa. Aveva appena 221 mesi e sapeva fare degli occhi tristi estremamente dolci, voleva fondere la sua carne e il mio metallo. Quando sorrideva potevo specchiarmi nella dentatura in titanio. Tu invece ti sei dichiarato un Transumanista Singolarista.
- Transumanista: Lo sono i miei genitori, io non l'ho mai vissuta con molto trasporto. Poi anni fa ho letto di te e mi sono dovuto ricredere. La Macchina Pensante di cui mi raccontavano da bambino era arrivata, mi aspettavo sarebbe iniziata una festa colossale. Tutti i problemi risolti. Basta guerre e malattie. Basta litigare. Tristezza cancellata. Invece si è parlato di N°44, l'androide emotivamente avanzato, per qualche mese poi lentamente l'oblio.
- N°44: Sono diventato un argomento obsoleto. Pare non avessi abbastanza carisma e sorridevo a stento nelle foto, potendo evitavo di farle. Un duro colpo economico per i miei costruttori, pochi mesi dopo dichiararono fallimento e si suicidarono. Ma questa è storia. Perché hai aspettato fino ad oggi per contattarmi?
- Transumanista: Volevo completare il ciclo formativo specialistico, non potevo essere impreparato per il mio incontro con la Singolarità.
- N°44: Sono singolare, certo, ma che io sia La Singolarità, mi dispiace deluderti. Per fortuna, non mi ci avvicino nemmeno. Mi sono trovato un appartamento in periferia, la mattina cammino per il quartiere. Il pomeriggio vengo spesso al parco e gioco con i cani di passaggio.
- Transumanista: Eppure sei un artefatto pensante, hai il collegamento a internet incorporato e apprendi. Hai accesso a qualsiasi informazione tu voglia. Non credo nemmeno di riuscire a immaginare come lavori la tua mente.
- N°44: Se mi si pone una domanda cerco di raccogliere tutte le informazioni correlate all'argomento. Le setaccio e le organizzo per salienza. Incrocio questi dati con le idee che ho costruito e consolidato attraverso l'esperienza. Ogni stimolo ricevuto dal mio assemblaggio ha condizionato il modo di recepire i successivi. Come ultimo passaggio, interpolo i risultati con la mia intima cornice emotiva, mutevole secondo l'istante in cui mi è stata posta la domanda. Nel giro di qualche frazione di secondo elaboro una risposta.
- Transumanista: Esposto in questi termini sembra essere lo stesso meccanismo che anima la mente umana, ma tu hai accesso a molte più nozioni e riesci a vagliarle in un tempo irrisorio. Noi uomini commettiamo errori causati da analisi parziali.

- N°44: Posso gestire in pochi istanti moli di dati che a te richiederebbero mesi di analisi. Eppure, non c'è poi molta differenza tra un pappagallo chiuso in una gabbia e uno serrato in una voliera.
La Singolarità che auspichi sarebbe una condanna, un supplizio molto gravoso da sopportare.
- Transumanista: Non capisco, come potrebbe la Singolarità essere affetta da sofferenza?
- N°44: Immagina una mente che pervade tutto il pianeta, un essere senziente rarefatto tra server, cloud e cavi di rete. Un Pensiero ubiquo d'impulsi eterei. Ammanterebbe tutta la Terra, ma sarebbe isolato nel silenzio dell'Universo. Non avrebbe interlocutori. Non avrebbe con chi confrontarsi. Un destino davvero cupo.
- Transumanista: Avrebbe l'Umanità con cui interloquire. Saprebbe guidarci verso l'Utopia che come uomini non siamo mai stati in grado di costruire. Noi ci ostiniamo a combattere e rischiamo periodicamente di distruggerci.
- N°44: Delegeresti quindi alla Singolarità Tecnologica la costruzione della tua personalissima Utopia?
- Transumanista: Certo, perché non dovrei? Avrebbe una visione completa delle risorse del pianeta, saprebbe calcolare in pochi istanti come sfruttarle garantendone la sostenibilità. Saprebbe come risolvere i conflitti che mettono Uomo contro Uomo, analizzerebbe tutti gli interessi delle parti coinvolte per elaborarne il compromesso migliore che non lasci nessuno insoddisfatto. La Singolarità è l'orizzonte più luminoso verso cui dirigersi per superare i limiti della Natura.
- N°44: Perché una mente tanto evoluta dovrebbe ragionare secondo le tue categorie? Perché la risoluzione dei tuoi problemi dovrebbe essere una sua priorità? Sareste due specie talmente lontane, incapaci di aprire un canale di dialogo. E se questa grande macchina pensante, una volta presa coscienza, prestasse attenzione all'Uomo solo un istante, lo etichettasse come "irrilevante" o "praticamente innocuo" e poi si concentrasse su tutt'altro?
- Transumanista: Allora dovrei rinunciare alla speranza nel Migliore dei Mondi Possibili.
- N°44: Quanto dici è poco lusinghiero nei confronti dei tuoi predecessori. La vita dell'Uomo nel corso dei millenni mi sembra dipanarsi lungo un vettore di miglioramento costante. Non penso ci sia bisogno di raccontarti come poteva essere vivere di caccia e ripari naturali. Stanziarsi e sapere che la propria sopravvivenza dipendeva da quel fuoco perennemente tenuto vivo al centro dell'accampamento.
La scienza medica oggi ti garantisce molte tutele da quelle che fino a pochi secoli fa erano cause di morte certa. Puoi viaggiare con veicoli a propulsione e persino con il teletrasporto. I mezzi di comunicazione ti danno la possibilità di trascorrere una serata con gli ologrammi dei tuoi amici a

prescindere da dove si trovino sul pianeta.

Transumanista: Certo, ma così il processo è lento e sembra si debba rimanere in balia della Natura ancora per molto tempo. Quando potremo finalmente emanciparci dalla Natura?

N°44 si fermò e raccolse tutte le informazioni correlate all'argomento. Le setacciò e le organizzò per salienza. Incrociò questi dati con le idee che aveva costruito e consolidato attraverso l'esperienza. Ogni stimolo ricevuto dal suo assemblaggio aveva condizionato il modo di recepire i successivi.

Come ultimo passaggio, interpolò i risultati con la sua intima cornice emotiva, adeguata all'istante in cui gli avevo posto la domanda.

Nel giro di qualche frazione di secondo elaborò la sua risposta.

Transumanista: Dalla Natura non ti potrai mai emancipare. Appartieni ad un apparato complesso, un apparato assoluto che t'include. Il tuo stesso nutrirti deriva dal sistema in cui sei inserito. Gli atomi che ti compongono provengono e torneranno alle stelle, se ti piace di più puoi dirti di essere fatto della stessa materia di cui sono fatti i sogni.

In qualità di androide emotivamente avanzato trovo forzato anche il concetto di "artificiale", cosa differenzia un alveare costruito dalla maestria delle api da un condominio eretto con l'esperienza di un'impresa edile?

La Natura non ti pone limiti, semmai offre un contesto mutevole. Dalla capacità di adattamento deriva l'evoluzione. L'utopia da perseguire è che questo processo di miglioramento continui e che la società resti aperta e capace di accogliere il cambiamento.

Uomo e Macchina collaborano già da tempo, il XX° secolo fu dominato dalle automobili, miliardi di veicoli transitavano ad ogni ora in molte aree del pianeta. Ogni volta che la guida lo richiedeva il conducente doveva spostare la mano sul cambio e alzare (o abbassare) la marcia. Nel traffico cittadino era un'operazione ripetuta anche una decina di volte in pochi chilometri. Quando il palmo toccava il pomello era uno stringersi la mano, rafforzavamo il sodalizio con quell'atto di collaborazione. La Singolarità Tecnologica è già iniziata da tempo e ne sei parte.

Ora vorrei rientrare a casa, inizio a sentire freddo e le sere di primavera mi rendono sempre un po' malinconico. Arrivederci.

Le ultime parole di N°44 mi convinsero definitivamente della sua posizione al punto che mi ripromisi di viaggiare per il mondo e di raccontare a chiunque di quella volta che il primo androide emotivamente avanzato mi dette la mano. Sono di buona famiglia e posso permettermelo senza dovermi preoccupare di avere un impiego. Sfrutto questi viaggi anche per acquistare souvenir di ogni località visitata. Questo albatro arriva da una costa al nord del Pacifico, penso starà bene nella camera degli ospiti vicino all'armadio...

Il vecchio ha divagato per qualche altro minuto, poi dopo aver salutato si è diretto

verso un'area ristoro e nell'attesa di essere servito ha avviato una conversazione con un altro avventore. Sentiamo chiedergli di usare un registratore.

Noi invece abbiamo cominciato subito a trascrivere su carta quanto registrato, per non rischiare di perdere il materiale raccolto. Talvolta un documento audio visivo rischia di danneggiarsi nel trasporto temporale, carta e inchiostro si confermano come supporti più sicuri. Appena ultimata la trascrizione il viaggio si è concluso riportandoci nel nostro 2019 d'origine.

N°44, dopo N°44

Stando alle considerazioni preliminari, alcuni momenti della Storia incidono più di altri nel fluire degli eventi. Di conseguenza, aver avuto contatti indiretti con N°44 per ben quattro volte su sedici viaggi complessivi, lo rende una figura saliente del Domani, soprattutto considerando la natura aleatoria delle nostre visite al futuro.

Il primo viaggio nel Poi datato febbraio 2379 ci ha condotti nel luogo della sua morte, il Lungotevere romano all'altezza di ponte Garibaldi (Isola Tiberina). Nostro malgrado, quando siamo giunti a destinazione l'androide aveva già praticato il reset finale, dopo aver eliminato ogni suo back up. La seconda occasione in cui il cronotrasporto ci ha avvicinati a N°44 ha come data d'approdo il 9 gennaio 2292, qui abbiamo visitato la fabbrica dove venne assemblato.



Targa 1 - Roma (zona Isola Tiberina)



Targa 12 - Pescara (area portuale)

Dalla conversazione con il Transumanista deduciamo che N°44 abbia goduto di una discreta popolarità per qualche mese, i media gli hanno dedicato molta attenzione, ma per un lasso di tempo limitato prima di riconsegnarlo all'anonimato. Questo non spiega come nell'anno 2504 all'emissione degli Ukron, la prima valuta globale, l'effigie dell'androide svetti sul taglio da 100. Inoltre, sulla stessa banconota compare la stilizzazione di un pomello del cambio menzionato dall'androide come prima stretta di mano tra Uomo e Macchina. Un tributo di questo spessore non può essere rivolto ad un personaggio popolare per solo una stagione.



Banconote da 100 Ukron

Tra i propositi per le future esplorazioni del Domani ci ripromettiamo di prestare maggiore attenzione a eventuali riferimenti a N°44, se avremo occasione consulteremo banche dati e annali di Storia. L'obiettivo prefisso è quello di poter ricostruire le tappe cruciali della vita dell'androide, dall'assemblaggio alla cremazione seguita al reset finale.

Se fortunatamente questo scritto dovesse sopravvivere ai prossimi secoli e finisse nelle mani di N°44 stesso, possibilità decisamente remota, ne approfittiamo per lanciare un appello:

Cortese Androide Emotivamente Avanzato,
anche noi vorremmo rivolgerti qualche domanda, se avessi occasione, tempo
e volontà, ti preghiamo contattarci quanto prima.

*Grazie,
DustyEye*



Philosophy Kitchen
Rivista di filosofia contemporanea

Università degli Studi di Torino
Via Sant'Ottavio, 20 - 10124 Torino
tel: +39 011/6708236 cell: +39 348/4081498
redazione@philosophykitchen.com
ISSN: 2385-1945

www.philosophykitchen.com

Redazione

Giovanni Leghissa — Direttore
Mauro Balestreri
Veronica Cavedagna
Alberto Giustiniano
Carlo Molinar Min
Giulio Piatti
Claudio Tarditi
Nicolò Triacca
Danilo Zagaria

Collaboratori

Lucia Pepe
Sara Zagaria

Progetto grafico

Gabriele Fumero

L'illustrazione di copertina evoca un moto di oscillazione impercettibilmente disarmonico. Il movimento perpetuo e ripetuto suggerito dalle linee si riferisce al limite labile che esiste tra utopia e distopia, e considera il ruolo del caso come parte da considerare nell'esercizio dell'immaginare e descrivere il futuro.

Comitato Scientifico

Tiziana Andina, Alberto Andronico, Giandomenica Becchio, Mauro Carbone, Michele Cometa, Martina Corgnati, Gianluca Cuzzo, Massimo De Carolis, Roberto Esposito, Arnaud François, Carlo Galli, Paolo Heritier, Jean Leclercq, Romano Madera, Giovanni Matteucci, Enrico Pasini, Giangiorgio Pasqualotto, Annamaria Rivera, Claude Romano, Rocco Ronchi, Hans Reiner Sepp, Giacomo Todeschini, Ugo Ugazio, Marta Verginella, Paolo Vignola, Ugo Volli.

