

::: Nick era già in procinto di chiudere la porta alle spalle, quando il computer emise un suono della durata di pochi millisecondi, appena udibile dall'orecchio umano.

Il ragazzo non si sarebbe neanche accorto di quel labile avviso sonoro, se "The Doctor" non avesse comunicato il risultato ad alta voce:

*****Anomalia riscontrata:
leggero stato d'ansia. Livello giallo.**

Si consiglia una sessione di meditazione di 1 ora accompagnata da una dose media di Green.***

ISBN 979-12-80201-01-0



P A T H O S
E D I Z I O N I

P A T H O S
E D I Z I O N I

Paolo Gaetano Napoli

AN EASY WOR(L)D SOGNI DISTOPICI

Paolo Gaetano Napoli

AN EASY WOR(L)D

SOGNI DISTOPICI

Prefazione a cura di
Veronica Orazi

P A T H O S
E D I Z I O N I

Paolo Napoli

AN EASY WOR(L)D
SOGNI DISTOPICI

Pathos Edizioni

PREFAZIONE

a cura di Veronica Orazi

Le distopie narrative

La distopia, ossia il contrario dell'utopia, offre la rappresentazione di una società fittizia attraverso la rielaborazione di alcuni fenomeni sociali, politici e/o tecnologici del presente percepiti come insidiosi che, nella narrazione distopica, vengono portati alle estreme conseguenze per enfatizzarne la negatività e renderla evidente. In questo modo, il lettore viene allertato circa la loro pericolosità per l'individuo e per la collettività. Così, questa raffigurazione inquietante di un mondo futuro degradato finisce per profilarsi come la prefigurazione di situazioni, sviluppi e assetti socio-politici e tecnologici descritti in termini drammaticamente negativi.

La letteratura distopica, quindi, presenta un mondo compromesso, in cui la società e l'individuo pagano a caro prezzo il degrado che ne è derivato e al contempo materializza tutta una serie di fobie, sia collettive che soggettive, in cui ci si trova sprofondati, in un contesto al quale ci si affaccia *in medias res*, cioè a vicenda già iniziata, e la cui origine viene svelata nel corso della narrazione. Questo svelamento viene attuato procedendo a ritroso, con frequenti salti temporali, centellinando dati e informazioni utili alla ricostruzione dell'antefatto che spiega lo scenario in cui i personaggi sono calati e in cui il lettore viene catapultato sin dalla prima riga.

In questo senso, le opere distopiche prendono spunto da insidie più o meno latenti - oppure già identificabili in forma embrionale oppure in parte o decisamente conclamate- nella realtà dell'autore, che usa la narrazione come un monito, esasperando i pericoli imminenti o incipienti che rischiano di degenerare e di concretizzare la distopia attorno alla quale ruotano le vicende raccontate. L'avvertimento che ne deriva può essere presentato in modo critico o, più di rado, satirico, per sensibilizzare e mettere in guardia chi legge dai pericoli imminenti che, se non controllati attraverso la consapevolezza e una contro-azione, lo travolgeranno, come individuo e come membro della società.

Il capostipite di questo filone, che conoscerà -come vedremo- molteplici sviluppi, può essere indentificato nel romanzo dello scrittore russo Evgenij Ivanovic Zamjatin (1884-1937) intitolato *Ōoi*, scritto agli inizi degli anni '20 del Novecento, pubblicato per la prima volta in traduzione inglese nel 1924 e in russo solo nel 1988. L'opera, di taglio satirico, presenta un futuro totalitario, estremizzazione della situazione politica della ex-URSS nella quale l'autore vive. Nella società fittizia descritta nel romanzo, il libero arbitrio viene considerato la causa principale dell'infelicità e per questo censurato e perseguitato attraverso il controllo assoluto della vita dei cittadini, attuato ricorrendo a un sistema di vigilanza iper-efficiente, riflesso della società industriale di tipo tayloristico.

In seguito, nel primo terzo del secolo scorso, vengono pubblicate quelle che sono state definite 'distopie classiche', ossia *Brave New World* (1932) di Aldous Huxley, *1984* (1949) di George Orwell e *Fahrenheit 451* (1953) di

Ray Bradbury, basate sulla creazione e sulla descrizione di realtà distopiche dalla prospettiva dell'*outer space*.

Il primo, *Brave New World*, anticipa temi come lo sviluppo delle tecnologie della riproduzione, l'eugenetica e il controllo mentale, presentati come strumenti per attuare un nuovo modello di società, in cui l'individuo vive in una sorta di angoscioso limbo esistenziale. I contenuti, trattati in modo volutamente freddo e distaccato per sottolinearne la drammaticità, presentano la cinica esaltazione degli aspetti grotteschi del 'nuovo mondo' descritto.

Il secondo, *1984*, illustra le possibilità di manipolazione psicologica dello stato totalitario, vero e proprio incubo distopico, concretizzate nell'imposizione di un linguaggio che nega l'espressione delle potenzialità del pensiero critico. Così, la mente degli individui viene obbligata ad adattarsi alla 'tolleranza', che in realtà è una sudditanza assoluta, e all'accettazione delle contraddizioni logiche su cui si fonda la propaganda politica del Grande Fratello, per incanalare l'emotività soggettiva e orientarla strumentalmente verso il mantenimento dell'ordine sociale imposto. L'opera, in sostanza, conferisce forma narrativa ai processi mentali (il 'bipensiero') e alle strutture linguistiche (la 'neo-lingua') alla base dell'irrazionalismo sociale totalitario, con una tale perfezione da essere spesso citata negli studi di psicologia sociale e sulla comunicazione interpersonale.

Il terzo, *Fahrenheit 451*, è ambientato in un futuro imprecisato ma posteriore al 1960 e descrive una società distopica in cui leggere e quindi possedere libri è considerato un reato. Per garantire la rigorosa applicazione della legge vigente, è stato creato un corpo di

vigili del fuoco, il cui compito paradossalmente è reperire e incendiare ogni tipo di pubblicazione. Il libro, l'informazione e la conoscenza sono identificati quindi come l'insidia, il pericolo da combattere, per garantire il controllo sull'individuo e sulla società, mantenuti nella disinformazione e nell'ignoranza per consentirne la manipolazione e l'assoggettamento.

A partire dalla seconda metà del XX sec., il filone distopico si evolve verso nuove e suggestive direzioni, concretizzatesi ad esempio nella *New Wave*, nel *Cyberpunk* e nella *Critical Dystopia*.

La *New Wave*, nata nel 1964 in Gran Bretagna e caratterizzata da un profondo sperimentalismo contenutistico e formale, rifiuta la prospettiva dell'*outer space* per rivolgersi verso gli abissi della mente umana, il così detto *innerspace*, termine coniato da J.G. Ballard, uno dei suoi massimi esponenti -nonostante egli abbia spesso negato la sua appartenenza alla corrente- (*The Burning World* del 1964 o *The Crystal World* del 1966) assieme a Harlan Ellison (curatore dell'antologia di racconti *Dangerous Visions* del 1967, pietra miliare e vetrina della nuova tendenza), John Brunner (con la trilogia composta da *Stand on Zanzibar* del 1968, *The Jagged Orbit* del 1969 e *The Sheep Look Up* del 1972), Ursula K. Le Guin (coi romanzi del ciclo dell'Ecumene, da *Rocannon's World* del 1966 a *The Dispossessed: An Ambiguous Utopia* del 1974), Robert Silverberg (*The Word Inside* del 1971), Michael Moorcock (coi romanzi del ciclo *Sailing to Utopia*) e Philip K. Dick (*The Man in the High Castle* del 1962, *Do Androids Dream of Electric Sheep?* del 1968 da cui è stato tratto il film *Blade Runner*). Questa corrente parte dal concetto di entropia e delle sue ricadute sulla società e ne

estremizza i fenomeni rilevanti calandoli in un contesto futuribile pesantemente distopico.

Il *Cyberpunk*, sviluppatosi nella prima metà degli anni '80 del Novecento, descrive un futuro prossimo, un mondo decadente e iper-tecnologico, caratterizzato dall'interazione tra umani e intelligenza artificiale e dominato da multinazionali. I protagonisti spesso sono hacker e disadattati, in fuga dalla realtà plumbea in cui vivono, che si proiettano in una sorta di mondo virtuale parallelo, il *cyberspace*, scenario della lotta contro il sistema perverso. Tra gli esponenti principali vanno annoverati William Gibson (*Neuromancer* del 1984) e Bruce Sterling (*Mirrorshades*, raccolta di racconti pubblicata nel 1986, che ha contribuito alla stessa definizione del *Cyberpunk*), che hanno scritto a quattro mani *The Difference Engine* (1990).

Sempre nel corso degli anni '80, la *Critical Dystopia* presenta invece una società fittizia e degradata descritta in modo minuzioso e di solito collocata in un tempo e in uno spazio prossimi al lettore, incarnazione degli aspetti peggiori della società in cui questi vive ma nella quale comunque esiste un'area o una regione utopica che consente di alimentare la speranza di superamento della distopia per arrivare all'affermazione dell'utopia, percepita come strumento critico e 'diagnostico'. Il futuro distopico descritto in queste opere -che talvolta presentano un finale aperto- è una sorta di sintesi proiettiva dell'attuale società capitalista giunta al grado massimo di corruzione. La corrente, quindi, attua la letterarizzazione dei problemi del contesto sociale basandosi sulla visione introspettiva e sui meccanismi della psicologia umana. Tra le figure più significative

spiccano Margaret Antwood (*The Handmade's Tale* del 1985) e Octavia Butler con il suo 'ciclo sulla xenogenesi' (*Dawn* del 1987, *Adulthood Rites* del 1988 e *Imago* del 1989).

Dagli anni '90 del secolo scorso iniziano ad apparire le Young Adults Dystopian Novels, di solito in più volumi che formano trilogie o tetralogie, spesso fonte di ispirazione di trasposizioni cinematografiche o di serie televisive. Tra i casi più emblematici di questa nuova tendenza vi sono Lois Lowry con la tetralogia *The Giver*, che comprende *The Giver* (1993), *Gathering blue* (2000), *Messenger* (2004) e *Son* (2014); Suzanne Collins con *The Hunger Games*, trilogia composta da *The Hunger Games* (2008), *Catching Fire* (2009) e *Mockingjay* (2010); Veronica Roth con *The Divergent Series*, trilogia di cui fanno parte *Divergent* (2014), *Insurgent* (2015) e *Allegiant* (2016); Hugh Howey con la trilogia *Silo*, una serie di nove romanzi raccolti in tre volumi, ossia *Wool* (2012), *Shift* (2013) e *Dust* (2014).

Lo scarto marcato dalla distopia contemporanea rispetto alle esperienze del passato può essere esemplificato in modo efficace da opere come *The Time Traveller's Wife* (2003) di Audrey Niffenegger, *Never Let Me Go* (2005) di Kazuo Ishiguro o *The Road* (2006) di Cormac McCarthy. Le distopie del XXI secolo, infatti, presentano prospettive catastrofiste e post-umaniste, su cui si innestano tematiche ambientaliste e/o femministe o in cui assume particolare importanza l'esistenza di 'microtopie', ossia gruppi di umani che progettano azioni in contro-tendenza e/o isolati in aree remote del pianeta. Altri tratti che caratterizzano la fase più recente della narrativa distopica sono l'affiorare di una (debole) speranza di rinascita del

genere umano, l'ispessimento dell'elemento cibernetico e dell'intelligenza artificiale o dell'omologazione dell'individuo attraverso il controllo delle masse. Insomma, le distopie attuali si spingono oltre e approdano alla riflessione sulla vulnerabilità del sistema sociale umano, espressa attraverso la ricreazione della peggiore dimensione post-industriale.

Senza svelare troppo, per preservare il piacere della lettura che attende il lettore di questo interessante romanzo breve e la scoperta progressiva dell'evolversi della vicenda attraverso le trasformazioni dei personaggi che ne sono protagonisti, quali elementi dell'opera si possono richiamare per tracciarne un profilo che ne metta in evidenza le peculiarità suggestive?

Innanzitutto, l'attacco *in medias res*, che crea un'atmosfera di aspettativa ma che al contempo suscita il desiderio di recuperare, pagina dopo pagina, quegli elementi che consentono di far emergere gli antefatti della vicenda alla quale ci si affaccia nel momento in cui la storia e il protagonista "Nicolas (Nick per gli amici)" si trovano già in uno stadio avanzato.

La storia si apre sullo scenario di New London -in questo mondo in cui tutto è sempre e inevitabilmente 'nuovo'-, che il lettore imparerà a conoscere poco a poco. Qui Nick vive una vita all'apparenza normale, agevolata e arricchita da una tecnologia onnipresente e iper-enfatica, che presto rivelerà tutta la sua insidiosità. Ed è qui che inizia l'articolata -lo si scoprirà più oltre- vicenda del protagonista, in un contesto di pace, dal quale la guerra è stata cancellata, tanto che "il termine stesso era stato eliminato dai dizionari". Ci si rende subito conto, però, che questa dimensione pacifica solo all'apparenza

nasconde un'operazione di profonda manipolazione del pensiero delle masse e dello stesso linguaggio, che si manifesta attraverso la cancellazione delle parole, tratto che rimanda alle sperimentazioni esordiali della distopia letteraria, riprese con efficacia. Infatti, nonostante ci si affacci su questo scenario a prima vista non certo problematico, la mancanza di consapevolezza, persino del ricordo di come la società sia giunta a un tale stadio di 'progresso' è un elemento che balza agli occhi, dalle stesse parole e dalle riflessioni del protagonista, che insinuano immediatamente il dubbio nella mente del lettore, il quale capisce all'istante che sarà necessario stare allerta per cogliere tutti quei dettagli disseminati nel testo che consentiranno di ricostruire retrospettivamente la vicenda. In questo modo, il senso di aspettativa, la tensione narrativa, suscitati grazie a una scrittura accattivante, si manterranno vivi e costanti lungo tutto lo sviluppo della storia. L'altro elemento centrale inserito in apertura del romanzo è la tecnologizzazione della società in cui Nick vive: una nuova dimensione esistenziale in cui abbonda l'impiego di innesti e di strumenti digitali per implementare le capacità fisiche e/o intellettuali degli individui, fino a sconfinare nella Realtà Virtuale. Questo aspetto, però, ne richiama anche un altro strettamente collegato ad esso e cioè la manipolazione economica delle masse, indotta attraverso il consumismo, denuncia di una visione materialista della società. Non abbiamo ancora voltato la prima pagina del libro che già la componente manipolatoria si staglia in modo netto sullo sfondo della narrazione, rivelandosi articolata su più livelli: la manipolazione della storia, dell'informazione e del linguaggio che dovrebbe servire per descriverle ma che

viene invece piegato allo scopo di imporre una censura terrea e riscrivere degli eventi. Questo aspetto di profila in tutta la sua evidenza sin dalle prime frasi del romanzo, per poi consolidarsi nel corso della narrazione, enfatizzato persino dalla tipografia: quando si allude alla "BIBLIOTECA COMUNALE" (la Biblioteca Comunale) l'istituzione verrà sempre indicata riportando l'iscrizione ormai deteriorata dal tempo che compare sull'edificio abbandonato e in rovina. Tuttavia, il potere esercita anche la manipolazione economica, fondata sulla visione dell'esistenza e dei rapporti con l'Altro improntata al consumismo, al possesso di beni materiali tecnologicamente avanzati, che invece di consentire una vita migliore imbrigliano e opprimono con un controllo che proprio attraverso di essi è reso possibile. Anche questo elemento viene enfatizzato graficamente, con l'utilizzo costante del marchio ®: la SmartHouse® produce dispositivi gestiti dall'Intelligenza Artificiale che danno l'illusione di migliorare la vita degli individui, come TheDoctor®, un sistema diagnostico integrato in ogni casa; il NETWORK® garantisce contatti costanti e servizi sempre disponibili, con la sua presenza ossessiva e a detrimento di ogni spazio e aspetto individuale privato; la Desaso®, multinazionale presso la quale Nick deve recarsi per un colloquio di lavoro -nella D-Tower®, uno degli edifici dell'azienda- produce oggetti e applicazioni di ogni genere, come le nuove biciclette tecnologiche, e in strada vi sono delle ElettroautomaticCar®. Così, si profila poco a poco e in modo sempre più netto un inquietante rapporto di dipendenza dell'individuo e dell'intera società dalla tecnologia, rappresentata da un'infinità di dispositivi e di servizi, come anche -naturalmente- dalla rete. Ciò avviene

nell'inconsapevolezza pressoché totale e generalizzata, nonostante le telecamere onnipresenti, la geolocalizzazione costante, i chip sottocutanei, i macchinari in grado di monitorare i sogni, i viaggi extracorporei siano ormai parte integrante dell'esistenza soggettiva e collettiva in questo *easy world* cui rimanda il titolo e in cui i personaggi si muovono, e che ora si presenta con tutte le sue insidie occulte davanti agli occhi del lettore.

Lo smascheramento sistematico di una realtà profondamente degradata continua ed emergere riga dopo riga, attraverso dettagli all'apparenza positivi ma che si rivelano l'ennesimo strumento di coercizione e di controllo. E, in effetti, questo *easy world* è percorso persino da preoccupazioni eco-ambientali: come i libri stampati sulla moderna Ecocarta, secondo quanto stabilito dalla legge al fine di preservare l'ambiente e di incoraggiare l'impiego di materiali riciclati. Si tratta, in realtà, di quelle che si potrebbero definire 'letture consentite', perché i libri, i testi e le opere del passato sono oggetto della più feroce censura e, quando vengono scoperti nelle poche biblioteche clandestine rimaste, immancabilmente distrutti. Eppure, o forse proprio per questo (la proibizione finisce sempre per spingere verso ciò che viene proibito), la cultura esercita su alcuni un fascino estremo, che porterà questi soggetti a compiere azioni decisive ma anche a capire che essa, con i libri e con la scrittura, rappresenta "la prima forma di ribellione che abbiamo" per contrastare una società nella quale si viene arrestati con l'accusa di essere uno "spacciatore di cultura". In questa società distopica non poteva mancare una sorta di mistificata e mistificante sensibilità salutista: tutti

assumono dosi di Green, a prima vista una specie di ricostituente energizzante, che invece si scoprirà avere natura e finalità ben diverse. In questo 'mondo facile', quindi, tutta una serie di elementi positivi vengono utilizzati per ingabbiare, censurare, costringere e di fatto proibire qualunque forma di pensiero e di azione che non siano allineati col potere manipolatore e che finiscono per rivelarne la natura a prima vista positiva che tuttavia cela quanto di più inquietante, come si scoprirà nel corso della narrazione.

A sorpresa, nel terzo capitolo, la prospettiva cambia, aprendo uno squarcio suggestivo su una nuova dimensione, il cui protagonista è il giovane Kris. Questa variazione del punto di vista, questo passare da una dimensione all'altra, sono elementi che l'autore gestisce in modo estremamente efficace, grazie al trattamento innovativo dell'elemento spazio-temporale e del gioco prospettico che delineerà un'architettura narrativa complessa, dominata con perizia, che affiorerà gradualmente consentendo al lettore di incontrare coprotagonisti e personaggi diversi lungo i sentieri che si aprono e momentaneamente si richiudono lungo la narrazione. Così, la trama verrà poco a poco popolata da figure e gruppi diversi, come i Reietti, protagonisti di quella che si rivelerà una 'microtopia': un gruppo anti-sistema attivo in luoghi dai quali partirà la contro-offensiva, che vedrà Nick diventare la figura chiave dell'intera vicenda, in tutti i rivoli in cui questa si differenzia nel corso della storia. Lo strumento che consentirà il contatto e il passaggio da una dimensione all'altra e permetterà, quindi, di mettere insieme i tasselli del mosaico che il romanzo ci offre, è il Proiettore. Questo

strumento decisivo per lo sviluppo e per la conclusione della storia introduce un altro aspetto centrale, ossia l'incapacità di discernere in modo netto tra sogno e veglia, tra visione -sia essa spontanea o indotta- e realtà e, addirittura, spingerà il protagonista e con lui il lettore a sospettare che il confine tra queste dimensioni sia talmente labile da poter addirittura scomparire. Si tratta, è evidente, di un effetto che potenzia il trattamento dell'elemento spazio-temporale, con cui si amalgama con grande efficacia: l'approdo a spazi diversi e a tempi diversi (dal presente al passato, poi di nuovo al presente e persino al futuro) scandisce la cronologia interna dell'opera e traccia la mappa dell'organizzazione narrativa che la sostiene, consentendo al Nick del passato di interagire tangenzialmente con il Nick del presente e con il Nick del futuro, così come col Kris bambino e poi col Kris ragazzo, in un suggestivo gioco di piani che si intersecano.

Questo gioco prospettico, concretizzato nel passaggio da una dimensione narrativa all'altra, è costruito attraverso l'apertura di una serie di biforcazioni, in occasione di ciascuna delle quali la narrazione prende una strada diversa, per poi ricollegarsi allo stadio precedente.

La peculiare concatenazione degli eventi, declinata in una suggestiva variazione attuata sfruttando sotto-trame diverse e il trattamento peculiare della linea spazio-temporale, profila progressivamente il conflitto tra l'individuo e il mondo in cui vive. Tutto ciò viene costruito all'inizio attraverso la figura del protagonista, ma nel corso della narrazione si scoprirà che egli non è solo e che l'opposizione a un sistema da abbattere è condivisa dal gruppo che dà voce alla 'microtopia' presente nel testo, cui si accennava poco fa.

La tecnica di rielaborazione dello spazio-tempo e di diversificazione narrativa delle sotto-trame nello sviluppo dell'azione si risolve efficacemente nella coerente convergenza univoca che culmina nel finale, intrigando il lettore a tal punto da proiettare gli interrogativi suscitati dalla storia oltre la fine del romanzo. La complessità della concezione e dell'articolazione delle vicende narrate, lo si capisce subito, rappresenta una sfida per lo scrittore, che deve essere in grado di gestirla in modo creativo e credibile, saperne controllare le varie diversificazioni a livello di moltiplicazione dello spazio-tempo e delle sotto-trame in modo coerente e sensato lungo l'intera opera, per non far naufragare l'azione, evitarne la deriva incontrollata e ricomporre tutto ciò nell'epilogo in modo efficace. La differenza e il successo dell'operazione, in questo caso, risiedono proprio nella consapevolezza e nella capacità di gestire fin dalla fase della concezione della vicenda questi elementi, sviluppandoli in modo armonioso e riuscendo a fondere le varie dimensioni, che convergono tutte senza sbavature in un finale suggestivo che lascia una porta aperta al lettore che si è addentrato nei meandri di questa accattivante avventura, lungo la quale sono disseminati ammiccamenti più o meno scoperti che rimandano agli antecedenti del genere, a partire dai grandi classici del passato fino ai romanzi cronologicamente prossimi all'autore.

Torino, 3 giugno 2020



Finito di stampare
Settembre 2020
Star-LOG - (AT)