



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea
Magistrale in Filologia
e Letteratura Italiana

Tesi di Laurea

Medialità e post-umanità: distopie moderne e contemporanee

Relatore

Prof. Alessandro Cinquegrani

Correlatori

Prof. Alberto Zava

Dott. Domenico Cangiano

Laureanda

Beatrice De Paris

Matricola 862613

Anno Accademico

2020/2021

INDICE

Indice	3
Introduzione	5
Capitolo 1	
Storia e cultura della società delle macchine	11
Capitolo 2	
Alienazioni e visioni distopiche tra fantascienza e cyberpunk	33
Capitolo 3	
Per un percorso tra arte mediale e post-umano	61
Capitolo 4	
Le distopie del “qui e ora”: comunicazioni interumane	76
Conclusioni	98
Appendice	
I. Intervista a Enrico Tommaso De Paris	103
II. Riproduzione di alcune opere d’arte	113
Bibliografia	
I. Opere	116
II. Studi e altra bibliografia critica	117

INTRODUZIONE

«In una manciata di polvere ti mostrerò lo spavento»¹. Con questo verso, tratto da *La terra desolata* (1922) di T. S. Eliot, Leonardo Sciascia allude agli sconvolgimenti apocalittici generati dalla bomba atomica nel corso del secondo conflitto mondiale. La guerra nucleare, però, costituisce solo l'evento più teatralmente spettacolare e terrifico di un secolo, il XX, che si caratterizza per un insieme di fatti nefasti: dalle due guerre mondiali alla cortina di ferro, passando per la traumatica esperienza del Lager e l'estenuante guerra fredda fra coalizioni contrapposte. Il secolo scorso, poi, ha sancito per la prima volta nella storia una partecipazione massiva della popolazione agli avvenimenti e agli sconvolgimenti di ordine politico e sociale: il secondo conflitto mondiale ha mietuto decine di milioni di vittime in tutto il mondo e la società è stata travolta, oltre che dalla molteplicità degli avvenimenti della Storia, dal corso inarrestabile del Progresso, segnato in primo luogo dall'avanzamento della rivoluzione tecnologica e dalla radicale trasformazione della vita degli individui. In questo quadro, che attesta la progressiva perdita di individualità da parte dei singoli in virtù del loro inserimento in una società massificata e standardizzata negli usi e nei costumi, si colloca questa tesi, che si propone di condurre una critica della ragione tecnologica a partire dall'analisi di alcune selezionate esperienze letterarie e artistiche. L'interrogativo di fondo, che si svolge progressivamente nei vari capitoli di questo

¹ LEONARDO SCIASCIA, *La scomparsa di Majorana*, Milano, Adelphi, 1975.

lavoro, concerne le modalità con cui gli artisti (intesi in senso lato, così da includere anche gli scrittori) si pongono nei confronti della tecnologia e si relazionano alle novità da essa introdotte. Si tratta di una questione divenuta inevitabile, posto che l'apporto offerto dai mezzi di comunicazione di massa e dalla rivoluzione tecnologica e digitale ha ridisegnato le vite e le attività degli uomini, fino a penetrare nei recessi dell'ingegno umano e coinvolgere anche le manifestazioni creative e artistiche in senso lato. Il ruolo e la funzione degli artisti sono mutati nel tempo, analogamente alla realtà oggetto di rappresentazione. Come reagisce l'arte di fronte all'avvento dell'*homo technologicus*, per usare una felice espressione di Giuseppe Longo?² Quali mondi e scenari futuri profetizzano gli artisti nelle loro opere? In che modo l'impeto tecnologico e le protesi elettroniche influenzano la produzione artistica?

A domande di questo genere (e ad altre presentate nei paragrafi introduttivi delle singole sezioni) rispondono i quattro capitoli che compongono questa tesi, nei quali si passa in rassegna una selezione di opere artistiche e letterarie databili al tramonto del XX e all'alba del XXI secolo al fine di metterne in luce i contrasti e le permanenze in un orizzonte interpretativo che si distingue per la vastità e varietà di soluzioni adottate dagli artisti. Alla base di una tale impostazione – in grado di giustificare anche la scelta di indagare un simile argomento – vi sono almeno due motivi, in parte reciprocamente intrecciati. Il primo di essi si individua nella constatazione che alcuni dei temi e delle opere presi in esame sono caratterizzati da una scarsità di contributi critici pregressi, in alcuni casi anche a fronte della loro recenziarietà. In altri termini, se la narrativa fantastica di Primo Levi è stata studiata in diversi contributi critici di notevole spessore, per alcuni racconti *cyberpunk* di Paul Di Filippo (cfr. *infra* § 2.7), per il romanzo *Il silenzio* di Don DeLillo (cfr. *infra* § 4.2) e per alcune opere cinematografiche e televisive (il film

² GIUSEPPE O. LONGO, *Homo technologicus*, Roma, Meltemi, 2001.

Videodrome e la serie televisiva *Black Mirror*, di cui si tratta rispettivamente ai § 2.5 e 4.2) gli interventi critici sono esigui. Chiaramente questo lavoro di tesi, per la particolare natura che lo contraddistingue e il contesto in cui sorge, non ha in alcun modo la pretesa di colmare quest'aporia, ma la sola ambizione di stimolare lo sviluppo di un fascio di studi intorno a questi temi, anche in un'ottica di contaminazione fra più linguaggi artistici. E d'altronde, le varie pagine che compongono questo itinerario si situano all'intersezione di letteratura e arte con lo scopo di analizzare le differenti risposte degli artisti ad un interrogativo comune.

Il tema di cui si discute in questo studio ha assunto rilevanza nello scenario pandemico e post-pandemico, a riprova dell'estrema attualità e centralità di tali riflessioni: è questo il secondo motivo che ne ha favorito la genesi e l'ideazione. L'immagine della terra che si "spegne" a causa di un *blackout* nel romanzo di DeLillo echeggia l'interruzione delle attività lavorative e le limitazioni agli spostamenti avvenute nella prima ondata della pandemia, la quale ha radicalmente mutato le abitudini degli individui e sospeso l'umanità in una realtà fluttuante e surreale. Nei lunghi mesi del *lockdown* la tecnologia ha assunto un ruolo ancor più fondamentale, inscindibile e connaturato alle vite di ognuno – dalle applicazioni per il tracciamento dei contagi alle modalità di lavoro agile e alle lezioni e alle opportunità formative a distanza – ridisegnando e condizionando profondamente le nostre interazioni con l'altro, oltre che con gli stessi oggetti tecnologici. Nel mondo post-pandemico l'umanità è chiamata ad affrontare la questione del rapporto con la tecnologia nella vita degli individui, un interrogativo che solleva un dibattito di ordine politico e sociale non slegato dalle espressioni artistiche e letterarie. Da riflessioni di questo genere derivano ulteriori domande, le cui risposte sono parzialmente abbozzate nella parte finale di questo lavoro: l'uomo può vivere senza l'ausilio della tecnologia? Quale sarà il futuro dell'arte? Come potrà l'artista garantire la sua

indipendenza dalle logiche commerciali dell'era capitalistica? Intorno ad alcune di queste tematiche gravita una parte dell'intervista al pittore torinese (ma di origine bellunese) Enrico T. De Paris, che impreziosisce questo lavoro presentando alcune linee di indirizzo della sua ricerca *Post Human* spiegando le tematiche sottese ad una delle sue opere più celebri, *CHROMOSOMA*, esposta alla 51^a Biennale Arte di Venezia nel 2005.

L'itinerario che si intende condurre nelle pagine che seguono è così riassunto. Il primo capitolo è dedicato ad una ricognizione di carattere storico sulla società del secondo dopoguerra, che ha visto una diffusione capillare delle macchine e l'affermazione di molteplici condizionamenti di ordine sociale, politico ed economico. Il quadro storico, lontano da un'indagine sistematica e puntuale di un secolo percorso da fenomeni complessi e tendenze a volte antitetiche, è finalizzato a tracciare alcuni fenomeni alla base delle espressioni artistiche e letterarie analizzate nei capitoli seguenti. In questo senso, i due capitoli successivi (dedicati rispettivamente alla letteratura e all'arte) costituiscono un dittico tramite cui delineare alcuni tratti del complesso rapporto tra intellettuali e tecnologia nel corso del XX secolo. Il secondo capitolo, in particolare, indaga alcune opere del genere fantascientifico e del sottogenere *cyberpunk*, rivelando alcune tematiche costanti, ma anche mettendo in rilievo certe divergenze strutturali. I *cyborg* e il *cyberspazio* che dominano le antologie *cyberpunk* (qui è analizzato un racconto di Paul Di Filippo e *Neuromancer* di William Gibson) sono messi a stretto contatto con i film *Metropolis* di Fritz Lang e *Videodrome* di David Cronenberg, con il romanzo *1984* di Orwell e con alcuni racconti delle *Storie naturali* di Primo Levi. Il terzo capitolo, invece, è dedicato all'arte mediale e al post-umano, a partire dagli studi del filosofo Gabriele Perretta sul medialismo e dall'esposizione *Post Human*, allestita nel 1992 dal gallerista americano Jeffrey Deitch. Il capitolo conclusivo, con uno scarto temporale ulteriore, passa in rassegna alcune

distopie del XXI secolo, soffermandosi soprattutto sul romanzo *Il silenzio* di Don DeLillo e sulla serie televisiva *Black Mirror* (ma anche sul romanzo *Il mondo nuovo* di Aldous Huxley, del secolo precedente). L'elenco sin qui condotto non ha alcuna pretesa di esaustività, sia perché l'itinerario comprende solo una selezione possibile delle molteplici esperienze artistiche e letterarie analizzabili sia perché i vari capitoli ospitano al loro interno altri riferimenti ad opere e artisti che – per ragioni di spazio – non possono essere indagati così approfonditamente come quelli menzionati. Completa la tesi, dopo una breve sezione dedicata alle conclusioni, un'appendice che comprende la già citata intervista a Enrico T. De Paris e una galleria fotografica composta dalla riproduzione di alcune delle opere artistiche di cui si discute nel terzo capitolo.

Pur non rinunciando ad individuare alcune linee comuni, il quadro che emerge è per lo più variegato e frastagliato, nel tentativo di rendere conto della complessità di ciascuna esperienza artistica e dell'originalità di ciascun autore. L'epoca in cui viviamo è caratterizzata da un senso di particolare inquietudine e fluidità (o “liquidità”, per ricorrere ad un termine caro al sociologo Zygmunt Bauman):³ le convinzioni alla base del contesto sociale sono via via svanite e il confine tra reale e virtuale ha assunto un carattere di incertezza. La società di oggi sta assumendo sempre più i connotati di un modello ibrido, dove la separazione tra uomo e macchina non è più definita in maniera univoca. Questa tesi esplora il mare sconfinato delle espressioni artistiche e letterarie che, poggiando le basi su questo sostrato, affrontano i cambiamenti provocati dalla tecnologia, accogliendo nuovi mezzi e materiali nelle istanze artistiche o preconizzando scenari futuri distopici in quelle letterarie. Le opere analizzate, sono figlie di una realtà – quella attuale – colta ancora nel suo divenire e priva di caratteristiche univoche.

³ ZYGMUNT BAUMAN, *Modernità liquida*, traduzione di Sergio Minucci, Roma-Bari, Laterza, 2011.

Alle pagine seguenti è affidato il compito di mostrare come l'artista ricerca nuovi modi di vedere la realtà che lo circonda, esplora nuove possibilità di rappresentazione e prova inedite connessioni. Ma anche di rappresentare un'ancora di salvezza per l'uomo tramite cui acquisire una rinnovata consapevolezza del ruolo della tecnologia.

CAPITOLO 1

Storia e cultura della società delle macchine

1. L'epoca in cui viviamo può apparire come una caotica combinazione di “paleolitico” e “cibernetico”, segnata da un lato, nelle zone di sottosviluppo, da condizioni da età della pietra e dall'altro lato, in quella che è la società che viene definita “del benessere”, da un incredibile sviluppo tecnologico. Ciò fa sì che sin dal Novecento i tratti di questa evoluzione o siano stati percepiti come l'anticipazione di una futura apocalisse o abbiano insinuato nell'uomo una fiducia tale da ritenere il progresso capace di mitigare il comportamento etico e sociale. Questa ambivalenza di pensiero si ritrova chiaramente nel saggio *Modus vivendi* del sociologo, accademico e filosofo polacco Zygmunt Bauman, il quale afferma che:

il “progresso”, un tempo la manifestazione più estrema dell'ottimismo radicale e promessa di felicità universalmente condivisa e duratura, si è spostato all'altra estremità dell'asse delle aspettative, connotata da distopia e fatalismo: adesso “progresso” sta ad indicare la minaccia di un cambiamento inesorabile e ineludibile che invece di promettere pace e sollievo non preannuncia altro che crisi e affanni continui.⁴

⁴ Z. BAUMAN, *Modus vivendi. Inferno e utopia del mondo liquido*, Roma-Bari, Laterza, 2007, che si cita da Z. BAUMAN, *Una nuova condizione umana*, Milano, Vita e Pensiero, 2003, p. 5.

E ancora: «Invece di grandi aspettative di sogni d'oro, il “progresso” evoca un'insonnia piena di incubi di “essere lasciati indietro”, di perdere il treno, o di cadere dal finestrino di un veicolo che accelera in fretta».⁵

Ci troviamo quindi a studiare un'epoca – il periodo del secondo Dopoguerra e della Postmodernità – ricca di ambiguità e dalla dimensione culturale multiforme, un arco temporale in cui la realtà si presenta come un grande caleidoscopio in cui ogni minima rotazione cambia la forma di ciò che vediamo. La duratura accelerazione della storia contribuisce ad aumentare speranze e timori, caricando continuamente la realtà di segni nuovi che rendono talvolta nebulosa la società in cui siamo inseriti. Nel corso di questo capitolo si metteranno in luce alcuni dei cambiamenti, degli eventi e delle novità tecnologiche che dalla seconda metà del Novecento ai primi anni Duemila hanno portato l'umanità a ricercare dei mondi altri in cui non è più l'uomo, come lo conosciamo, al centro del dibattito, ma una nuova forma di vita umana – definibile postumana – che preannuncia la fine dell'Umanesimo e dell'antropocentrismo. Il periodo preso in considerazione è vasto e ricco di fenomeni che hanno modificato l'assetto sociale, territoriale e culturale a livello planetario. In questa sede verranno analizzati solamente alcuni avvenimenti, privilegiando quelli utili a comprendere una parte delle nuove forme artistiche nate in seno a eventi che hanno messo in crisi gli equilibri mondiali.

È difficile individuare un unico tratto peculiare con cui descrivere il Novecento perché è un periodo mal riconducibile a un'unica accezione a causa degli sconvolgimenti e delle rivoluzioni che in esso sono avvenute in maniera repentina e che hanno visto un susseguirsi di continui mutamenti tali da coinvolgere *in toto* ogni aspetto della condizione umana. Nel corso di questo secolo, un indubbio processo di trasformazione ha determinato il cambiamento dell'assetto

⁵ *Ibidem*, che si cita da Z. BAUMAN, *Il demone della paura*, Roma-Bari, Laterza, 2014, p. 17.

generale dei continenti e degli Stati e un forte incremento della produzione è avvenuto grazie al repentino processo di industrializzazione e alla tecnica, che si è rivelata capace di influenzare in maniera imprescindibile ogni aspetto del vivere quotidiano, condizionando l'uomo sotto molteplici aspetti dell'esistenza.

La forza dei mutamenti che si sono succeduti negli anni è stata talmente impetuosa da determinare condizioni di smarrimento, stati precari di dubbio e di malessere e, più in generale, di un turbamento che si è riflesso in ampia misura nelle espressioni della cultura che ne sono state profondamente influenzate. Il Novecento è il secolo delle due guerre mondiali, dello sviluppo economico e della televisione che in Italia, con la Rai, inizia trasmissioni televisive regolari nel 1954. Sono gli anni della Guerra Fredda e dell'avvio di un Europa unita sia a livello economico che culturale; è l'epoca della globalizzazione, nonché dell'era informatica e telematica che apre il mondo verso nuovi orizzonti, ma è anche il periodo in cui nasce la società di massa, caratterizzata principalmente da materialismo e dalla perdita di valori umani essenziali.

Il progresso tecnologico ha incentivato lo sviluppo di strumenti che permettono la comunicazione visiva – basti pensare al cinema o alla televisione – ma anche l'ascolto, con la radio e i mezzi di registrazione che hanno consentito di raggiungere un più ampio numero di persone. L'ingresso di tali strumenti nella società di massa ha catturato l'attenzione degli intellettuali e, modificando la composizione del pubblico, ha richiesto agli uomini di cultura di liberarsi dagli schemi predeterminati dando luogo a un travaglio culturale in cui l'artista, inserito in questo mondo di dubbi e dissoluzioni, non riveste più un ruolo specifico né si fa portavoce di alcun valore. Questo sentimento già traspariva nei primi decenni del secolo scorso nei testi dei

crepuscolari e in *Non chiederci la parola* (1923) di Eugenio Montale, che scriveva: «Codesto solo oggi possiamo dirti: / ciò che *non* siamo, ciò che *non* vogliamo».⁶

2. Prima di andare oltre, è utile concentrarsi maggiormente su quanto accadde nel periodo che intercorse tra la Seconda Guerra Mondiale e l'inizio degli anni Duemila. Il secondo Dopoguerra, com'è noto, si configura come un momento di ricostruzione in cui, a partire dalle macerie prodotte dal secondo conflitto mondiale, si cerca di riassetare gli Stati dal punto di vista politico, economico e sociale. L'Europa della *belle époque* non è altro che un lontano ricordo e il continente ora è solo un ammasso di rovine: in Italia si è concluso il periodo fascista, in Francia è crollata la Repubblica di Vichy, la Germania è stata rasa al suolo e i paesi sottomessi al nazismo tentano di rialzarsi. Non a caso lo storico Eric Hobsbawm nel suo saggio *Il secolo breve* (1994) definì il periodo tra il 1914 e il 1945 come "l'età della catastrofe". Al termine del conflitto, due nuove potenze mondiali detenevano l'egemonia, gli Stati Uniti da un lato e l'Unione Sovietica dall'altro, ricoprendo un ruolo fondamentale nella rifondazione europea e mondiale. Alla divisione politica di questo nuovo mondo corrispose una rigida contrapposizione ideologica: il conflitto tra socialismo e capitalismo che diventò *leitmotiv* dei confronti internazionali e alla base di uno scontro nucleare fra i due massimi sistemi. Tale tensione permise di stabilire un equilibrio del terrore che impedì lo scontro diretto tra le superpotenze, ma che allo stesso tempo sottopose incessantemente il mondo a continue inquietudini che, associate a un sempre più avanzato e repentino progresso e sviluppo tecnologico, diedero vita a nuove forme di alienazione o di acuta protesta contro il potere.

⁶ EUGENIO MONTALE, *Non chiederci la parola*, in ID., *Ossi di seppia*, Milano, Mondadori, 2016, p. 58.

L'umanità è giunta a un punto di non ritorno della storia con la Shoah, il massacro degli ebrei, rom e zingari, di gay, lesbiche, omosessuali e disabili usati come cavie assieme a milioni di prigionieri politici. La guerra si è fatta razziale, biologica, politica, sociale e sessuale. Auschwitz con gli uomini fantasma, le camere a gas, i forni crematori e i campi di concentramento ha distrutto una civiltà. Inoltre, questa guerra porta in seno la legittimazione dei bombardamenti sulla città, con il coinvolgimento diretto dei civili: si pensi a Hiroshima e Nagasaki, distruzioni con le armi nucleari che hanno avuto impatti devastanti e senza precedenti sul mondo e sull'essere umano.

Siamo primi nel delitto, primi nelle invenzioni, nell'arte, il nostro cinema del dopoguerra è un altro miracolo. Tutto il mondo si è trovato sullo schermo qualcosa da ammirare, è rimasto commosso nello scoprire un Paese che si guardava allo specchio crudelmente, si fotografava come nessuno osa, con le ferite aperte. Sullo schermo abbiamo stupito un'altra volta.⁷

Si inizia quindi a respirare un'atmosfera figlia della tragicità delle due guerre, impregnata di inquietudini ma anche di una fiducia nel progresso e nella tecnologia che ha portato l'uomo a non riuscire più a trovare un senso al suo essere al mondo.⁸ Infatti, se da un lato le nuove invenzioni promettevano un miglioramento delle condizioni di vita (a partire dall'aumento dei tassi di guarigione dalle malattie e dalla velocizzazione dei processi lavorativi), dall'altro insinuavano nelle menti degli uomini dei pensieri inquietanti legati all'incapacità di seguire il rapido corso dell'evoluzione. Così l'esistenza umana si trovava, per certi versi, stretta tra una ricerca e un'assenza di senso, tra possibilità e impossibilità di vita: un vissuto tragico e lacerato

⁷ ALBERTO LATTUADA, *Col cinema si vivono molte vite*, intervista di Ennio Cavalli, in «La Fiera Letteraria», 17, aprile 1973, pp. 14-15.

⁸ Cfr. «Confusione e ansietà derivano non tanto dalla coesistenza di tanti diversi generi di vita, quanto dalla loro fluidità, indeterminatezza ed elusività, circostanze che ostinatamente rimandano alla fonte prima dell'incertezza e dello smarrimento dovuti all'instabilità del proprio posto nel mondo e alla mancanza di punti di riferimento affidabili, capaci di conferire una relativa stabilità e sicurezza al tentativo di autodefinizione» (Z. BAUMAN, *Il disagio della postmodernità*, Bari, Laterza, 2018, p. 195).

che sarà la base su cui poggeranno nuove correnti in ambito cinematografico, pittorico, filosofico e poetico.

Nel contempo, la cultura viene investita dal boom economico e alla sua mistificazione concorre la moderna tecnologia dei mezzi di persuasione, capaci di un potente condizionamento psichico delle masse. Le opere d'arte divengono beni di consumo culturale e la mentalità dell'uomo inizia ad appiattirsi entro standard imposti dal Sistema: il consumatore è perseguitato dalla pubblicità, che servendosi di tutti i *media* disponibili, tra cui stampa, radio, televisione, cerca di convincerlo a comprare sempre nuovi prodotti. Ecco che la cultura e l'arte, se per un verso risentono in maniera fortemente negativa di questi mutamenti in atto, reagiscono al vortice di cambiamento ponendosi come strumento di consapevole denuncia e di spazio di ricerca di una dimensione differente del vivere. Se la cultura e l'arte del primo decennio postbellico mitizzavano come protagonista unico e destinatario delle loro espressioni il popolo, ora cercano di mettere in guardia la sua metamorfosi in massa di consumatori dei prodotti del sistema, tentando una chiamata alla presa di coscienza dei possibili pericoli derivanti dai nuovi beni di consumo e dagli strumenti alienanti di informazione e persuasione.

Ciò che caratterizza le arti del nostro secolo è la loro dipendenza da una rivoluzione tecnologica storicamente unica – in particolare le tecnologie della comunicazione e della riproducibilità – e la trasformazione che esse hanno subito in seguito a tale rivoluzione.⁹

Non mancano nel panorama culturale di questo momento storico atteggiamenti di smarrimento, di rifiuto nell'affrontare la prospettiva di una realtà sempre più complessa; né viene meno nella letteratura e nell'arte la volontà di remare a ritroso verso quei mondi arcadici che tanto erano cari all'Ottocento. Si riscontra, inoltre, la volontà di provare a misurarsi con questa nuova esistenza

⁹ ERIC J. HOBBSBAWM, *La fine della cultura. Saggio su un secolo in crisi d'identità*, Milano, Rizzoli, 2014, p. XX (tratta dal cap. 2).

che, per quanto non rispondente alle esigenze cui si aspirava, si sforzava di favorire l'intersezione con elementi e discipline fino ad ora rimaste sullo sfondo, come l'economia, i nuovi *media*, l'aspirazione alla conquista dello spazio. In definitiva si cerca di dare forma alla trasformazione in atto della realtà, accostandosi ad essa o denunciandone gli aspetti più pericolosi.

Egli era un fantasma isolato, che proclamava una verità che nessuno avrebbe mai udito, ma finché avesse continuato a proclamarla, in un qualche misterioso modo l'umana catena non si sarebbe spezzata. Non era facendosi udire che si salvaguardava il retaggio degli uomini, ma conservando la propria integrità mentale.¹⁰

3. Il secondo Dopoguerra si può dividere in due fasi: la prima include il boom economico e lo sperimentalismo letterario, mentre la seconda coincide con l'età del Postmoderno. Con quest'ultimo termine si definisce il momento storico affermatosi fra gli anni Sessanta e Settanta negli Stati Uniti e sviluppatosi successivamente in Europa, periodo in cui si diffonde l'informatizzazione nel lavoro e in cui la cibernetica e l'informatica divengono le discipline guida. In questa età, inoltre, la produzione economica assume i connotati della globalizzazione e si assiste alla nascita del postfordismo, quel metodo di produzione che fonda le sue radici sulla riorganizzazione trans-nazionale della produzione. Il primo ad introdurre nel dibattito culturale e filosofico il termine "postmoderno" è stato il francese Jean-François Lyotard (1924-1998) nel suo saggio *La condizione postmoderna* (1979), con il tentativo di considerare una nuova epoca, lontana dalle grandi storie che hanno soggiogato e dominato il pensiero occidentale negli ultimi secoli, in cui la fiducia tipica del mondo moderno è venuta meno.

La condizione postmoderna è il risultato di una ricerca sul sapere della società contemporanea. Nel mondo contemporaneo Lyotard distingue due tipi di sapere, quello narrativo e quello

¹⁰ GEORGE ORWELL, *1984*, Milano, Mondadori, 1989, p. 30 (ed. or. London, Secker & Warburg, 1949).

scientifico. Nelle società tradizionali il sapere è espresso in forma narrativa attraverso miti e leggende e trova una legittimazione nella società stessa che lo esprime. Con il pensiero scientifico, tipico della modernità, nasce una forma di sapere che non trova una legittimazione in se stesso, ma che richiede di essere continuamente corroborato da prove empiriche e da argomenti logici. È stata la storia degli ultimi cinquant'anni a dimostrare l'inconsistenza delle grandi narrazioni moderne perché ha messo in scena il loro fallimento pratico, come sostiene nel libro *Il postmoderno spiegato ai bambini* (1986). Ad esempio, la grande narrazione capitalista secondo cui il libero mercato doveva rappresentare il motore capace di portare l'umanità fuori dalla povertà e nella prosperità assoluta con una ricchezza condivisa è confutata non solo dalle ricorrenti crisi economiche ma anche dalla devastazione ecologica e planetaria che il capitalismo ha fatto, dal continuo sfruttamento degli ultimi e dalla mercificazione di tutti gli aspetti dell'esistenza. La narrazione filosofica dell'idealismo hegeliano secondo la quale il mondo è espressione di un ordine razionale ha trovato ad Auschwitz la sua più drammatica negazione. La storia del Novecento è segnata da avvenimenti – come lo sgancio della bomba atomica – che non possono essere definiti in alcun modo razionali.

Liotard definisce il postmoderno come incredulità nei confronti delle metanarrazioni, specialmente quella riguardante il progresso e le sue varianti che derivano dall'Illuminismo. Egli sostiene una svolta a favore del racconto che valorizza le differenze, e sfugge l'imperante logica strumentale che deriva dalla metanarrazione di progresso.¹¹

Secondo Lyotard la fine delle grandi narrazioni, tuttavia, non dipende solo dal fatto che esse siano state falsificate dalla storia, ma anche da una auto-contraddittorietà che era intrinseca ad esse e che ha minato alla radice questi progetti. Ed è proprio la disgregazione della storia il carattere che forse meglio evidenzia la distanza tra il postmoderno e la modernità.

¹¹ MIKE FEATHERSTONE, ROGER BURROWS, *Tecnologie e cultura virtuale: cyberspace, cyberbodies, cyberpunk*, Milano, Franco Angeli, 1999, p. 81.

Remo Ceserani nella rivista *L'asino d'oro* del 4 novembre del 1991 sottolinea come il postmoderno¹² si configuri come una svolta di tipo epocale equiparabile solo a quella avvenuta alla fine del Settecento.

La tendenza, che mi pare si stia rafforzando e diffondendo, è quella di fissare il grande discrimine, il mutamento epocale, il primo grande cambiamento della “modernità” tra la fine del Settecento e l’inizio dell’Ottocento, in coincidenza con la prima rivoluzione industriale, le rivoluzioni politiche e i ribaltamenti e sconvolgimenti nelle più diverse aree della vita materiale, della sensibilità, dei modelli culturali, dei sistemi retorici e tematici dell’immaginario a cavallo fra i due secoli. La tendenza è anche, di conseguenza, quella di considerare i mutamenti che sono seguiti, su alcuni dei quali sono fondate molte delle periodizzazioni delle storie letterarie correnti, come mutamenti anche molto rilevanti e importanti e tuttavia in gran parte semplici attrazioni del primo grande mutamento in nuove zone geografiche e in nuovi territori della vita sociale e culturale, o come prese di coscienza dell’importanza di quel mutamento da parte di movimenti di idee o gruppi e movimenti intellettuali e artistici (chiamiamoli, nonostante i problemi che pone questo termine, i movimenti del “modernismo”). Secondo questa interpretazione storiografica per nessuno di essi si può parlare di un cambiamento di tipo forte, capace di segnare una trasformazione totale ed epocale e solo il mutamento degli anni Cinquanta e Sessanta del Novecento avrebbe sostanzialmente le stesse caratteristiche di quello tra Settecento e Ottocento, sarebbe anch’esso cioè da considerare un grande cambiamento di tipo epocale.

Un riscontro analogo sul cambiamento in atto, anche se non individuato allora con il termine “postmoderno”, è attestato in *Usi politici giusti e sbagliati della letteratura* (1976) di Italo Calvino, nel quale lo scrittore sottolinea come gli eventi caratterizzanti il secondo dopoguerra abbiano mutato in profondità molti degli aspetti della società, determinando la fine dell’idea dell’uomo come soggetto della storia e la conseguente ridefinizione di «tutti i parametri, le categorie, le antitesi»¹³ utilizzate fino a quel momento per definire il mondo. Lo stesso Calvino,

¹² Il poco spazio qui a disposizione impone di semplificare una questione assai complessa, quella della confusione terminologica operata tra “postmoderno” e “postmodernità”, cioè la differenziazione tra la condizione storica e la pratica artistica. A questo proposito si rimanda a RAFFAELE DONNARUMMA, *Ipermodernità. Dove va la narrativa contemporanea*, Bologna, Il Mulino, 2014, pp. 25-26.

¹³ ITALO CALVINO, *Usi politici giusti e sbagliati della letteratura*, in Id., *Una pietra sopra*, Torino, Einaudi, 1980 (ora anche in Id., *Saggi 1945-1985*, vol. I, a cura di M. Barenghi, Milano, Mondadori, 1995, p. 352).

sebbene non inserito pienamente nel quadro di riferimento degli autori postmoderni, nelle *Lezioni americane* (1988) sembra tracciare una mappa descrittiva della società e della cultura postmoderna attraverso l'espedito delle categorie interpretative di leggerezza, rapidità, esattezza, visibilità e molteplicità, mediante le quali tenta di penetrare il nuovo mondo fornendo un'interpretazione delle forze che lo muovono.¹⁴ Egli descrive la vitalità del nuovo millennio come «rumorosa, aggressiva, scalpitante e rombante, appart[enente] al regno della morte, come un cimitero d'automobili arrugginite»¹⁵ e aggiunge, avvertendoci del pericolo di perdere quella facoltà umana che è l'immaginazione, che «viviamo sotto una pioggia ininterrotta d'immagini; i più potenti media non fanno che trasformare il mondo in immagini e moltiplicarlo attraverso una fantasmagoria di specchi»¹⁶ da cui siamo plagiati e annientati.

Il postmoderno è quindi da intendersi come il tramonto di quel mito che caratterizzava l'illuminismo e lo storicismo ottocentesco, il congedo da quell'ideale positivista che intendeva la scienza e il potere come ancore di speranza verso un futuro migliore nell'ottica di un'emancipazione della società e di un progresso senza fine. La serie di eventi storici che si sono susseguiti nel corso del primo Novecento ha rimosso dalle menti l'idea che attraverso la scienza e la tecnica si possa raggiungere un progresso impregnato di un senso positivo. Ne deriva un sentimento di sfiducia nel paradigma razionalista e scienziato caratteristico della mente moderna che sognava «un mondo sempre pulito, ignaro della sporcizia».¹⁷ Da ciò emerge nel tempo, anche a causa dello spaesamento e dalla crescente separazione dall'ambiente naturale dovuta alle nuove macchine, un forte interesse per l'ecologismo in reazione all'abbondante sfruttamento tecnologico e all'alienazione provocata dalla società capitalista. Il tutto conduce verso

¹⁴ REMO CESERANI, *Il caso Calvino*, in ID., *Raccontare il postmoderno*, Milano, Bollati Boringhieri, 1997, pp. 166-180.

¹⁵ I. CALVINO, *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*, Milano, Mondadori, 2017, pp. 15-16.

¹⁶ Ivi, p. 61.

¹⁷ Z. BAUMAN, *Il disagio della postmodernità*, cit.

l'impossibilità di inserire gli eventi storici in un corso unitario, come avveniva nella modernità cosicché, a seguito dell'affermazione dei nuovi mezzi di comunicazione e delle novità tecnologiche, ci si trova inseriti in un "tempo senza tempo" in cui tutto è appiattito e viene riprodotto in maniera molteplice dai diversi *media*.

4. Tale spirito del tempo si manifesta in molti ambienti della cultura. Nello specifico, la rinuncia all'ascesi modernista basata su un'idea di raffinatezza concettuale e formale favorisce la creazione di opere riflessive e autoconsapevoli che denunciano una sfiducia nelle metanarrazioni evidente soprattutto nella frammentazione e discontinuità della struttura narrativa. Tale scetticismo sfocia, poi, in un'ambiguità costitutiva delle cose narrate e/o rappresentate avviando il soggetto postmoderno ad assumere toni decentrati, destrutturati e de-umanizzati. In campo letterario si assiste quindi alla caduta dei valori estetici alti, delineati nel periodo del moderno, in favore della commistione dei generi, del *pastiche*¹⁸ stilistico e di un'idea di letteratura ironica e parodica. Dunque, una letteratura non più lineare e basata su schemi tradizionali, ma ibrida e fondata sulla mescolanza dei generi. Lo stesso accade nel campo delle arti figurative, il cui linguaggio si caratterizza per lo sconfinamento degli stili, gli abbinamenti cromatici e materici spiazzanti, i *collages* e il ricorso ad un carattere eclettico e ironico. In ambito artistico ciò determina il consumarsi delle forme espressive caratteristiche della modernità e la dissoluzione, a causa della cultura di massa, dei movimenti delle avanguardie. «È con la massa – aveva osservato in anni precedenti Walter Benjamin – che ha a che fare oggi l'espressione artistica; ad essa si rivolge ed è da essa "controllata"». ¹⁹ I postmodernisti, attraverso un «politeismo degli stili

¹⁸ Il termine identifica la babele di linguaggi giustapposti tra di loro da cui oggi l'uomo è bombardato. Per un'analisi più approfondita, cfr. FREDRIC JAMESON, *Il postmoderno o la logica culturale del tardo capitalismo*, Milano, Garzanti, 1989.

¹⁹ WALTER BENJAMIN, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 2019, pp. XVI-XVII.

[...] e dei contenuti»,²⁰ mettono in luce come le tecnologie e il progresso abbiano plagiato la società, decentralizzandola e rendendola schiava dei *media* e del sistema capitalistico. Ciò ha favorito l'interposizione di una distanza fra l'artista e il pubblico e la creazione di opere che assumono una «funzione politica di disgregazione della potenza».²¹

Il mondo postmoderno si caratterizza per la presenza di ansie, scontentezze diffuse e un senso di insufficienza causati da una società in cui il rapporto tra la finzione e il mondo reale viene capovolto. Poiché in campo artistico la finzione ha la capacità di semplificare la complessità del mondo, essa diviene rifugio di verità per l'essere umano che deve sbarazzarsi dei modelli prestabiliti e dimostrarsi in grado di scomporre la realtà in vari livelli non organizzati, che si rivelano imprevedibili e in cui ogni uomo è autorizzato ad inventarsi da sé. Tale periodo non si configura come una rivoluzione sul piano prettamente formale, bensì come un esodo da un realismo ormai consumato in cui non si vede nient'altro che lo spessore e l'artificialità dei codici che lo compongono.

Il secondo Novecento segna quindi il passaggio a una società multimediale in cui l'ingresso consumistico nelle logiche delle manifestazioni culturali, descritto da Benjamin nel saggio *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (1936), permea le produzioni artistiche e letterarie che sconfinano in una mescolanza di generi. L'artista è chiamato a costruire la propria arte con metodi specifici che si modificano di volta in volta a seconda dell'oggetto culturale che è chiamato a realizzare. La concezione di arte subisce un profondo mutamento che conduce all'abbandono del fascino ecolalico in nome di una libera invenzione derivante dall'attività immaginativa. All'interno del processo creativo l'artista si pone come teorizzatore supremo – in quanto iniziatore del suo stile – e mediante la sua opera cerca uno *shock* per colpire

²⁰ R. DONNARUMMA, *Ipermodernità. Dove va la narrativa contemporanea*, cit., p. 43.

²¹ W. BENJAMIN, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, cit., p. XVII.

i fruitori con la novità della sorpresa in una rivoluzione permanente del gusto che sfocia nella concezione dell'attività artistica come ricerca e sperimentazione. Nell'ottica atomizzante generata dai cataclismatici sconvolgimenti sociali anche il ruolo sociale dell'artista è rivoluzionato dalla nuova concezione dell'arte, che non si traduce più in un adeguamento ad una poetica istituzionalizzata: essa porta piuttosto a riflettere sul disagio sociale puntando ad esprimere, seppur in modi differenti, l'interiorità degli artisti e la loro visione del mondo, segnata a fondo dall'esperienza bellica, dalla bomba atomica e dalla globalizzazione.

Si assiste in questo modo alla nascita di una civiltà che, grazie al nuovo materiale tecnico e intellettuale di cui è provvista, tende ad uscire dallo spazio entro cui si erano mossi gli uomini dal Rinascimento in poi. L'arte inizia ad esprimere i valori di questa nuova società in quanto l'oggetto figurativo diviene "oggetto di civiltà" che la stessa società concorre a produrre e nella quale si riconosce. In questo senso, la contaminazione fra il reale e l'artificiosità diviene uno dei principali temi estetici. Tale fusione di astrazione e rappresentazione si poteva riconoscere in tutti i mezzi di comunicazione tanto da influenzare non solo l'arte in sé, ma annoverare nel cambiamento l'intera esperienza quotidiana.

5. Non è semplice disegnare lo scenario complessivo di quanto accade in ambito artistico dal momento che le sfaccettature assunte dall'atto creativo nel corso di questo secolo sono molteplici e differenziate. In questa sede si cercherà di delineare, anche se non in maniera esaustiva, le principali correnti. L'arte in seguito alla rivoluzione tecnologica penetra ovunque – nelle industrie, nei cartelloni pubblicitari, nella televisione, nel cinema – e la produzione artistica diviene di massa, tendendo in maggior misura verso forme che portano a una distinzione sempre più offuscata fra arte d'*élite* e arte per tutti, in favore di forme di produzione estetica "popolari".

In particolare, le prime avvisaglie di un'arte postmodernista sono ravvisabili nella *pop art*, una tendenza rivoluzionaria che ha come obiettivo la ricerca di nuovi linguaggi capaci di dare un'interpretazione al mutare continuo della realtà. Questo tipo di arte, com'è noto, ha come fine quello di trasformare l'oggetto d'uso, tratto dal contesto della quotidianità, in opera d'arte. Si viene così a cancellare l'antica distinzione fra “opere per pochi” e “opere per la massa”: in questo modo l'arte inizia ad incarnare il sogno mitico di un benessere alla portata di tutti, elevando a soggetto stereotipi e ideali della società di massa. Tra gli artisti più rilevanti di questa corrente si ricordano Andy Warhol (1928-1987) e Roy Lichtenstein (1923-1997).

La ricerca artistica nel secondo dopoguerra mette in crisi il concetto di forma, facendo subentrare a quest'ultima nuovi valori espressivi che si configurano come segno, materia, gesto, mentre il modo di esprimersi assume connotati differenti in base alla soggettività dell'artista. Si passa dalla nuova concezione dello spazio e del fruitore messa in scena da Lucio Fontana (1899-1968), le cui tele tagliate diventano la modalità di superamento della distanza tra spettatore e opera d'arte, all'idea che «l'arte possa essere completata dall'azione-interazione dello spettatore»,²² che è alla base del *Gruppo Zero* nato in Germania da artisti quali Otto Piene (1928-2014) e Franz Mack (1921-2010), a cui si aggregarono in un secondo momento Klein, Manzoni e lo stesso Fontana. Questo gruppo pone particolare attenzione ai problemi della percezione dello spazio e della luce con la realizzazione di opere cinetico-visive. In tutte le sue forme, a partire dagli anni Sessanta, decennio in cui le due superpotenze in gioco si sfidarono nelle missioni lunari, lo spazio è diventato una tematica di fondamentale importanza che pervase tutte le arti: basti pensare a David Bowie che, in anni in cui molti gruppi mantenevano ancora tratti *rock 'n roll*, stravolge il

²² CHIARA CANALI, *Tecno-socialità, partecipazione e interattività nell'arte contemporanea*, Milano, Postmedia Srl, 2019, p. 33.

mondo della musica con la canzone *Life on Mars* (1973), cercando di andare oltre l'uomo in uno spazio altro sia con i suoni (e quindi con la nuova tecnologia) che con i temi.

Nel contesto culturale degli anni Sessanta e Settanta permeato dal boom economico e da una provvisoria vivacità, si assiste anche al fiorire delle videoinstallazioni. Mediante l'utilizzo di video, gli artisti permettono allo spettatore/fruitori di vivere l'alterazione del proprio essere nello spazio e nel tempo accompagnata da una serie di sollecitazioni sensoriali. Negli ambienti di Bruce Nauman (1941-vivente), ad esempio, la partecipazione dello spettatore è prevista come un incontro straniante e decontestualizzante: il visitatore è assalito da suoni, spaventato da passaggi stretti e circondato da videocamere che registrano ogni mossa. Fra le altre tendenze del periodo si annoverano: l'*arte concettuale*, che ha come scopo quello di comunicare idee mediante l'utilizzo di oggetti disposti casualmente, la *land art*, che interviene direttamente sull'ambiente naturale, la *body art*, che racchiude dentro di sé tutte le forme artistiche che si avvalgono del corpo come mezzo di espressione, e l'*arte povera*, che si avvale di oggetti di poco valore per trasmettere un senso di legame con la terra. Va da sé che il paesaggio in cui questi artisti operano si sia modificato rapidamente nel corso del secolo con l'avanzata dell'industrializzazione, la nascita delle metropoli e il diffondersi del consumo di massa. Ciò ha portato, in ultima istanza, ad una modificazione del rapporto che si era stabilito tra natura e uomo.

Oggi la pittura di paesaggio, se non è scomparsa del tutto ha ceduto largamente il passo alla scultura intesa in un senso ampio del termine, alle installazioni e agli ambienti, alle azioni che impegnano il corpo dell'artista, alla fotografia e a tutte le combinazioni possibili tra queste forme d'arte.²³

Nella seconda metà degli anni Ottanta si verifica una sempre più crescente integrazione tra apparecchi terminali e reti di telecomunicazione che modificano i modi di accesso

²³ SILVIA BORDINI, *Appunti sul paesaggio nell'arte mediale*, Milano, Postmedia Srl, 2019, p. 8.

all'informazione, rendendo così il terreno fertile per la nascita di nuove modalità di trasmissione del sapere mediante un'arte che esce dai confini visivi e sonori e si espande su grandi schermi, *monitor* e pareti. In seno a queste innovazioni nasce anche una pittura, definita "mediale" da Gabriele Perretta, storico e studioso di arti, estetica e *media*. È una pittura che si lega all'ideale del *cyborg* ma che allo stesso tempo presenta ancora segni primitivi e poveri, seppur profondamente versatili alle mutazioni quotidiane, in cui il simbolo del *media* emerge dagli abissi e ci immerge in un mondo astratto di desideri favolistici e di merci. Negli anni Novanta poi, l'avanzare impetuoso delle biotecnologie, degli impianti meccanici e, in generale, della nuova fase tecnologica hanno portato alla costruzione di un nuovo essere umano, definito *post umano*, che trova ampio respiro nella mostra collettiva di Jeffrey Deitch, intitolata appunto *Post Human*.²⁴ In questa fase «il corpo umano non è più solo il terreno di un'operazione artistica, come era accaduto nella *body art* degli anni Sessanta: è invece inteso come limite, confine biologico, e al tempo stesso come luogo di una protesta, di una provocazione che ha evidenti significati sociali e politici».²⁵

6. Anche il cinema non viene risparmiato dalla travolgente corsa del progresso e dagli strascichi provocati dalle guerre e, come per le arti e la letteratura, dà vita ad una produzione più soggettiva (ovvero non canonizzata), in cui si fa strada il genere *fantasy*. Il cinema volge così lo sguardo verso la ricerca di un mondo fantastico e si rifugia in un campo, come quello dell'arte, che grazie alle sue innovazioni era riuscito meglio di altri ad intercettare i bisogni e i timori di una popolazione uscita sfiduciata e angosciata dalla guerra mondiale e dalla paranoia provocata dalla

²⁴ JEFFREY DEITCH, *Post Human. Exhibition catalogue*, Pully (Lausanne), Rivoli, Athens, Hamburg, New York, FAE Musée d'Art contemporain, Castello di Rivoli, Deste Foundation for Contemporary Art, Deichtorhallen Hamburg, North American distribution, Distributed Art Publishers, 1992.

²⁵ MARCO BELPOLITI, *L'età dell'estremismo*, Parma, Guanda, 2014, p. 56.

guerra fredda. Già in un periodo antecedente a quello preso in esame in questo lavoro, si assiste alla comparsa di innovazioni come il cinema sonoro e il montaggio di Sergej Michajlovič Ėjzenštejn (1898-1948) e David Wark Griffith (1875-1948), che hanno portato ad una produzione visiva sempre più legata alla narrazione. Si tratta, in buona sostanza, di tecniche che lasciano alle spalle il vecchio sperimentalismo di stampo teatrale e al tempo stesso creano un immaginario sempre più capace di portare il pubblico altrove, in un luogo “fuori dal mondo”, dentro lo schermo e lontano dalle angosce della vita reale. Per contrastare il calo del numero degli spettatori, causato dal ruolo sempre più centrale assunto dalla televisione, si opta quindi per narrative meno articolate ed effetti speciali sempre più spettacolari, capaci di mostrare un disagio che riflette quello della realtà dell’epoca successiva al neorealismo. Nuovi *topics* tra cui erotismo, violenza, alcolismo, droga e virtualità penetrano nel contenuto del cinema in seguito a un periodo di repressione.²⁶ Se inizialmente la tendenza era quella di mantenere un atteggiamento di ostilità nei confronti della televisione, successivamente lo spostamento alla produzione televisiva si è rivelato una delle fasi più incisive che hanno portato a eliminare la distinzione tra film e televisione, pur considerando quest’ultima come «un mezzo compromesso dalla devozione alla pubblicità».²⁷

I piccoli e grandi schermi, a partire dagli anni Cinquanta, accolgono inoltre tutte le istanze letterarie e artistiche che hanno anticipato il filone del fantascientifico, inglobando, meglio di ogni altra forma mediale, la psicosi generata dalla bomba atomica, dalla presenza degli UFO e dalla diffidenza nei confronti del sistema e della tecnologia.

Il cinema di fantascienza era la risposta, al livello dell’immaginario, ai titoli allarmanti che ogni giorno comparivano sui giornali. Comunisti, bomba atomica, dischi volanti, tutto era

²⁶ DAVID A. COOK, *A History of Narrative Film*, New York-London, Norton, p. 429.

²⁷ CHRISTOPHER ANDERSON, *Hollywood in the Home: TV & the End of the Studio System*, in *Modernity and Mass Culture*, a cura di James Naremore, Patrick M. Brantlinger, Indiana, Indiana University Press, 1991, pp. 80-102: 87.

intercambiabile, ogni oggetto di timore poteva presentarsi sotto un'altra forma: la semplice paura diventava terrore.²⁸

Negli anni questo genere ha saputo esplorare un'ampia gamma di argomenti e soggetti differenti, rappresentandoli in modo innovativo e affrontando con sottigliezza temi sociali e di attualità in un periodo attraversato da una forte crisi morale riuscendo, allo stesso tempo, a catturare l'attenzione dello spettatore. Nel fantascientifico, inoltre, trova terreno fertile la distopia, capace di nutrirsi di quella società oppressa costituita da vittime inconsapevoli, assoggettate al controllo da parte dello Stato e manipolate dai suoi stessi strumenti di comunicazione. Prende così forma l'esigenza di indagare gli incubi di una società ossessionata dall'evasione spaziale, dall'influenza tecnologica e dalla perdita di coscienza dell'essere umano che si fa sempre più "macchina" e sempre meno "animale".

7. Per quanto concerne la produzione letteraria del periodo preso in esame, ciò che preme sottolineare è che, anche in questo settore, grazie ai nuovi strumenti di informazione (o a causa di essi) si registra una crescente omologazione nei comportamenti dell'esistenza umana e dei problemi legati alla società di massa: ciò fa sì che gli atteggiamenti, i malesseri e i bisogni dell'epoca ricoprano, in letteratura, una dimensione fortemente internazionale in quanto, a seguito dell'omologazione culturale, non sono specifici di singole realtà nazionali ma universalmente condivisi. Nello specifico, si manifestano in questo campo i segni della crisi dell'individuo ridotto a "cosa" e incapace di qualsiasi rapporto autentico con il reale, del ruolo dell'artista condizionato nella sua attività dalle leggi del mercato e della sfiducia in un miglioramento del benessere collettivo. Sono tutte tematiche che prendono forma concreta nella sperimentazione di modi innovativi di rappresentazione. In questo modo gli autori si fanno

²⁸ FRANCO LA POLLA, *Sogno e realtà americana nel cinema di Hollywood*, Milano, Il Castoro, 2004, p. 144.

testimoni della crisi e delle inquietudini con espedienti diversi con i quali cercano di restituire un ordine alla complessità di un panorama dominato dall'insoddisfazione e dall'angoscia. Con il che non stupisce che la fabbrica alienante, la conflittualità con il mondo contemporaneo, la visione di una società prigioniera a valori codificati e imposti siano temi che permeano in profondità la narrativa contemporanea.

Alla luce di quanto descritto finora, è evidente come il compito della letteratura postmoderna sia di narrare una realtà alienata che si allontana radicalmente da quella, ricca di certezze, che era stata postulata dalla società positivista. Come per il cinema, il genere fantascientifico giunge in soccorso per rendere conto di tutti i fenomeni sociali di cui era intrisa la realtà. Quanto appena detto può risultare almeno in parte paradossale se si pensa al fatto che in un questo frangente storico una fisionomia piuttosto nebulosa avvolge la distinzione fra ciò che è reale e cosa no. Sul realismo, che dovrebbe rendere sottile il confine tra realtà e finzione, si impone così un nuovo genere che poggia le sue fondamenta sull'irrealtà. In fin dei conti, forse è proprio per questo motivo che tale espediente funziona, in quanto aumentando la distanza dalla realtà e sconfinando fuori da essa, riesce a trasmettere un'immagine più nitida di ciò che sta accadendo intorno. Questo genere ha saputo infatti decifrare, anche attraverso movimenti come il *cyberpunk* che confluirono successivamente nel *post human*, tutti i mutamenti a cui era stata sottoposta la civiltà in seguito all'accelerazione tecnologica. Attraverso la fantascienza si è riusciti ad annullare la distanza che si era creata tra immaginario e realtà lasciando il posto a una visione iperrealistica.

Anche in questo contesto vediamo sorgere opere di carattere distopico, immagini di futuri in cui le droghe sintetiche hanno preso il controllo della popolazione o in cui un potere dispotico controlla gli uomini. I romanzi che si ascrivono a questo filone hanno l'obiettivo di descrivere

mondi di ingiustizia, di assenza di libertà e di minaccia tecnologica con il fine di produrre nel lettore una presa di coscienza e di consapevolezza rispetto alla minaccia possibile di una loro realizzazione.²⁹ E d'altronde questi mondi, seppur visti come distanti da noi, incarnano più di quanto si pensi la realtà. Si tratta dunque di una letteratura che, avvalendosi di nuove forme di comunicazione e di un linguaggio che mira allo scardinamento di ogni struttura sintattica, cerca di mettere in guardia l'uomo sulla fugacità dei modelli cui aveva fatto riferimento finora.

8. Il risultato più evidente di questo fenomeno è che l'ostilità della società contemporanea nei confronti dell'uomo, che si sente sempre più a disagio. La condizione che molti artisti denunciano, infatti, è quella dell'alienazione dell'essere umano, un processo che li conduce a diventare estranei a se stessi e al mondo in cui sono inseriti. Essa si percepisce in maniera totalizzante nella vita dell'epoca: nei gusti, nelle abitudini quotidiane e nella corruzione culturale.³⁰ L'applicazione in larga scala delle nuove tecnologie ha consentito l'automazione dei cicli produttivi – si pensi all'industria dell'automobile – favorendo l'incremento della produzione a costi irrisori. Inoltre, lo sviluppo dei nuovi *media* ha incentivato la circolazione delle informazioni a livello planetario in tempi brevi, provocando il decentramento dei poli produttivi delle grandi imprese. Nel contempo è cambiato il modo di comunicare gli uni con gli altri e l'entrata in scena di Internet ha dato vita a nuovi sistemi produttivi legati ai prodotti multimediali, determinando un mutamento profondo della vita economica e sociale.

Gli individui risultano così inseriti in quello che Marshall McLuhan (1911-1980) definisce un “villaggio globale” costituito da comunità virtuali, particolarmente soggette a divenire luogo di

²⁹ Alcuni romanzi particolarmente rappresentativi sono: *Il mondo nuovo* (1932) di Aldous Huxley, *1984* (1949) di George Orwell e *Fahrenheit 451* (1953) di Ray Bradbury.

³⁰ Per un quadro storico organico su questo argomento, Cfr. ALBERTO DE BERNARDI, *Da mondiale a globale. Storia del XX secolo*, Torino, Mondadori, 2008.

un controllo autoritario e caratterizzate da una maggiore velocità nello scambio di informazioni e da un'intensa produttività.³¹ Il villaggio globale è caratterizzato da ansie, in quanto il passaggio dall'era dell'alfabeto a quella dell'elettricità aveva provocato un'inevitabile crisi d'identità. In una scena mondiale sempre più indifferenziata, unificata da computer, radio e televisione che hanno creato un mondo unico segnato da simultaneità e interdipendenza, l'essere umano avverte sempre più una concezione di tensione e di perdita di individualità. Se, quindi, da un lato si era certi di andare incontro a grandi cambiamenti ipertecnologici da cui si sarebbe tratto un vantaggio planetario, dall'altro ci si avvicinava – forse inconsapevolmente – verso la fine dell'umanità così come era stata concepita dalla civiltà dell'Umanesimo.

L'ampio processo di innovazione tecnologica avvenuto nel corso del secolo ha condotto l'uomo a un'epoca storica, figlia della fase industriale e massificata, che Roberto Marchesini identifica con il *post-umanesimo* e che si caratterizza per

la caduta dell'esclusività dell'intelligenza umana, l'infiltrazione della tecnologia, l'autopoiesi delle macchine, la frantumazione dell'identità, la ridefinizione del corpo, lo slittamento ermeneutico dei concetti di «procreazione» e «morte».³²

Ciò che cambia in questo contesto sono le modalità di approccio alla tecnologia, che da mero supporto esterno si ibrida con l'entità umana dando vita a forme di esistenza post-corporee in cui il corpo materiale viene svincolato dai confini dello spazio vitale che abita. La decentralizzazione dell'essere in corpi virtuali ha appannato il confine tra *cyborg* e umano, facendo delle macchine non più degli ausili nelle mani dell'uomo ma degli strumenti che lo governano.

³¹ MARSHALL McLUHAN, BRUCE R. POWERS, *Il villaggio globale. XXI secolo: trasformazioni nella vita e nei media*, Milano, Sugarco, 1986 (ed. or. Oxford, Oxford University Press, 1976).

³² ROBERTO MARCHESINI, *Il tramonto dell'uomo: la prospettiva post-umanista*, Bari, Dedalo, 2009, p. 6.

L'effetto di straniamento che i *media* e le tecnologie hanno prodotto sul mondo ha avuto inevitabili ricadute sulla cultura, dando spazio a concetti come *cyberspazio* e *cyborg*. Entrambi derivano dal termine "cibernetica", coniato dal matematico statunitense Norbert Wiener (1894-1964) per descrivere una nuova scienza caratterizzata dall'interdisciplinarietà e capace di coniugare al suo interno discipline come ingegneria, biologia e scienze umane. Contestualmente a ciò, si assiste all'ampliamento del panorama delle visioni distopiche, ovvero di romanzi, dipinti e film che rimandano a mondi futuri in cui le macchine controllano gli esseri umani o a territori in cui le forme di vita si sono esistenze a causa delle azioni umane. Le opere di questo periodo ricoprono, quindi, funzioni psicologicamente essenziali, in quanto testimonianza di un cambiamento che coinvolge l'intera umanità. Il crescente interesse per il *cyberspazio* e i *cybercorpi* è tale da segnare la genesi di nuove mode e tendenze che si riflettono in particolare nella cultura *cyberpunk*, la quale meglio di altre si mostra capace di compendiare l'ultima compenetrazione dell'umano e del meccanico. A questo proposito basti vedere le grandi masse della generazione *baby-boomer*, protagoniste di un rinnovato costume che si manifesta attraverso nuovi abiti di stampo futuristico e acconciature bizzarre: una sorta di «subcultura sperimentale»³³ pronta ad accogliere con più fiducia le istanze di un futuro non ancora presente.

³³ MIKE FEATHERSTONE, ROGER BURROWS, *Tecnologie e cultura virtuale*, cit., p. 17.

CAPITOLO 2

Alienazioni e visioni distopiche tra fantascienza e cyberpunk

1. Come anticipato nel capitolo precedente, gli eventi che si sono susseguiti nel corso della seconda metà del Novecento hanno prodotto una situazione di insicurezza generale che ha cambiato radicalmente anche la vita degli intellettuali, i quali si sono fatti portavoce di questa profonda evoluzione sociale testimoniando il loro disagio nei confronti dei nuovi miti di massa. Il senso di incertezza, causato dall'affermarsi della società postindustriale, dalla diffusione delle tecnologie informatiche (ricordiamo come Internet abbia permesso al mondo di annullare le distanze e fondere le diverse culture) e dall'automazione dei processi produttivi, ha trovato esiti imprevedibili nelle correnti artistiche aprendo la possibilità a nuovi linguaggi espressivi non riconducibili ad un'unica etichetta ideologica. Nello specifico, la ricerca artistica in ambito letterario dimostra un interesse rinnovato per l'essere umano e il destino che egli ricopre nel mondo contemporaneo. Si iniziano a fornire rappresentazioni di una realtà in cui vengono indagati il disagio, le fragilità e il senso di alienazione dell'individuo, in un clima intriso di spaesamento a causa della crescente convivenza con le macchine.

L'alienazione è qui intesa in senso marxista come quel processo attraverso cui l'uomo si estrania da se stesso, al punto da non essere più capace di riconoscersi all'interno delle comunità in cui è inserito, e dagli oggetti che produce, che gli vengono inevitabilmente sottratti. In questo modo, si produce un senso di alienazione ogni qualvolta l'uomo viene adoperato come "mezzo" per

raggiungere un “fine” che non è in se stesso ma in qualcos’Altro: il successo, il denaro, il potere, il controllo. Al contrario delle masse, inermi dinanzi alla platonica aspirazione di un bene comune, l’artista vede il compiersi del sacrificio brutale dell’individuo e individua nei campi di concentramento nazisti il luogo dove l’alienazione ha raggiunto le sue forme più estreme. I campi di sterminio, infatti, fanno ancora parte della società, in quanto insiti nelle coscienze, e si rivelano solo come gli elementi più acuti di un processo di alienazione, ormai esteso a tutto il pianeta, derivante dalla condizione promossa dal neocapitalismo.

Bauman scrive che le ansie caratteristiche del panorama postmoderno «si annidano in una società che offre un’espansione della libertà personale in cambio di una diminuzione della sicurezza del destino individuale».³⁴ È tale libertà che ha posto l’artista nella condizione di non poter più indicare i precetti per un mondo migliore e ha ridotto la sua azione alla messa a nudo dei fatti, talvolta riportando quelli ripresi dall’esperienza diretta, altre volte mascherandoli mediante artifici letterari capaci di rifiutare e allo stesso tempo servirsi dei simboli convenzionali imposti dalla società. Ne consegue che oggi «l’importanza dell’evento artistico viene determinata non dalla forza della voce o dalla potenza dell’immagine, ma dalla potenza degli altoparlanti e dall’efficienza delle stampanti; gli artisti non hanno potere né sugli uni né sulle altre».³⁵ Si assiste così alla comparsa di racconti in cui trionfa il linguaggio parlato e televisivo, nonché all’utilizzo di terminologie legate al mondo di Internet.

2. Di questa condizione di smarrimento e assoggettamento si fa carico la fantascienza che, come suggerisce il termine stesso, è un genere letterario che coniuga in sé fantasia e scienza: se da un lato esalta il mito moderno del sapere tecnologico, dall’altro mette in guardia gli uomini

³⁴ Z. BAUMAN, *Il disagio della postmodernità*, cit., p. 196.

³⁵ Ivi, p. 144.

dai possibili scenari apocalittici in cui possono incorrere. Nella fattispecie, la fantascienza realizza il sogno umano di uscire dal tempo storico, limitato e finito, e conduce l'uomo verso la presa di coscienza di trovarsi dinanzi a un'esistenza più complessa e imprevedibile di quanto potesse mai immaginare. Stabilire con precisione la nascita di questo genere non è un'operazione semplice, in quanto non esistono al riguardo posizioni univoche, anche se molti ritengono il periodo «dell'ascesa della borghesia e della rivoluzione industriale un momento tipico che incise in maniera fondamentale per delineare i canoni del genere».³⁶

Per questioni di spazio e di coerenza tematica non si può fornire in questa sede un quadro completo della storia del filone fantascientifico ma si farà riferimento solo all'evoluzione che il genere ha subito nel corso del Novecento. Com'è noto, le nuove scoperte scientifiche e tecnologiche hanno subito un incremento esponenziale nel corso del XX secolo, favorendo il raggiungimento di risultati e innovazioni inaspettati. A seguito dell'esperienza del Lager e delle esplosioni di Hiroshima e Nagasaki, l'uomo ha abbandonato l'ideale ottimista tipico del periodo ottocentesco, in cui si guardava alla scienza con fiducia, per rifugiarsi in una più drammatica visione della realtà derivante dalla sfiducia e diffidenza nei confronti delle nuove invenzioni e dalla disumanizzazione che caratterizzava la nuova società di massa. Fra le conseguenze di ciò, vi è il fatto che l'uomo non percepisce più il tempo come lineare ed evolutivo: non esiste più un tempo storico o un progresso volto al bene comune, ma emergono sempre più le problematiche connesse alla rapida evoluzione e all'impiego delle nuove tecnologie. Come ben sintetizza Roger Caillois nel suo libro *Dalla fiaba alla fantascienza*:

Lo sconvolgimento dei concetti che sembravano più evidenti, cioè spazio, tempo e causalità, lungi dal rassicurare e affermare la coerenza auspicata, spaventa e sconcerta, sovverte le categorie fondamentali, obbliga, in nome di un maggior rigore, a un implacabile, esasperato sforzo

³⁶ FABIO GIOVANNINI, MARCO MINICANGELI, *Storia del romanzo di fantascienza: guida per conoscere (e amare) l'altra letteratura*, Roma, Castelvecchi, 2003, p. 11.

d'immaginazione. La scienza diventa allora, per la fatalità del suo sviluppo come per le sue conseguenze, oggetto di timore e di panico.³⁷

Nascono così diverse raccolte di racconti ambientati in un mondo futuro ma che presentano al loro interno alcuni elementi che rimandano alla realtà dell'epoca. Questa duplice ambivalenza di noto e non noto attribuisce un valore premonitore alla fantascienza, che diventa sempre più critica nei confronti della società e mette in guardia l'uomo sul possibile destino che lo attende. Si pensi, a questo proposito, agli autori che negli anni Quaranta avevano preconizzato i pericoli della bomba atomica:³⁸ all'avverarsi delle previsioni essi furono visti come gli unici ad aver saputo guardare con acume alla realtà del loro tempo.

Tale situazione spiega anche come nei film di fantascienza degli anni Cinquanta e Sessanta si assista in una misura maggiore a scene in cui «il cittadino veniva continuamente messo sull'avviso di non fidarsi, di tenere gli occhi aperti, di sospettare anche del vicino di casa»³⁹ o in cui la tecnologia veniva associata alla creazione di mostri che vivevano in uno spazio lontano da quello conosciuto dall'essere umano.⁴⁰ Lo sfaldamento dei luoghi retorici degli altri generi letterari comporta un progressivo avvicinamento a rappresentazioni distopiche e, più in generale, a rappresentazioni di realtà sempre più artificiali in cui l'uomo è inserito in un contesto alienante. La fantascienza affronta dunque tematiche quali: intelligenza artificiale, viaggi nel tempo, tecnologia, amore e sessualità, dimensioni parallele e guerre tra mondi; narra vicende o mette in scena rappresentazioni in cui la tecnologia annichilisce l'essere umano e distrugge l'ambiente che lo circonda, oppure trasmette immagini in cui l'uomo, affrontando spedizioni pionieristiche,

³⁷ ROGER CAILLOIS, *Dalla fiaba alla fantascienza*, Napoli, Theoria, 1985, pp. 50-51.

³⁸ È il caso – fra gli altri – di H. G. Wells (1866-1946) e di Anson MacDonald (1907-1988) che avevano avuto l'eccessiva fantasia di trattare questa tematica nei loro racconti.

³⁹ F. LA POLLA, *Sogno e realtà americana nel cinema di Hollywood*, cit., p. 144.

⁴⁰ Ivi, p. 147.

viaggia attraverso lo spazio con la volontà di evadere da un mondo dominato da un potere superiore.

3. All'inizio degli anni Ottanta si assiste alla nascita del sottogenere fantascientifico del *cyberpunk*. Il termine è stato usato per la prima volta da Bruce Bethke (1955-vivente) in un racconto pubblicato nel 1983 nella rivista *Amazing Stories* e destinato successivamente a definire il nuovo genere incentrato per lo più sulla descrizione dell'uso ribelle della tecnologia, del suo lato oscuro, e di un futuro popolato da forme di vita post-umane. Se si prende in analisi la parola, si rileva che essa fonde dentro di sé la cultura anarchica inglese degli anni Settanta (*punk*) con le possibilità espressive legate, per l'appunto, alle nuove frontiere informatiche (*cyber*). Il *cyberpunk*, considerato come l'ultimo periodo della fantascienza assieme allo *steampunk*, prende avvio dalle antiutopie di Orwell e Huxley, e in particolare si arricchisce in seguito alla pubblicazione delle opere di Philip Dick (1928-1982) il quale, soprattutto con il romanzo *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968), da cui è stato tratto il film *Blade Runner* (1982) di Ridley Scott (1937-vivente),⁴¹ ha influenzato notevolmente la fantascienza e l'immaginario degli anni Settanta, nonché le successive opere *cyber* come *Neuromancer* (1984) di William Gibson (1948-vivente), di cui si parlerà nel prosieguo del capitolo.

Proprio nel romanzo di Dick si può cogliere il cambiamento avvenuto nell'immaginario collettivo che, se da un lato affonda ancora le sue radici nell'uomo meccanico, dall'altro sviluppa le influenze derivanti dalle tecnologie informatiche audiovisive.⁴² Egli con i suoi racconti su mondi straordinari annulla i confini che separano il reale dall'immaginario e il tempo presente da

⁴¹ Il film testimonia, attraverso una scenografia sapientemente costruita, l'idea della metropoli intesa come ambiente assurdo, onirico e lontano dall'idea di realtà e concretezza cui l'uomo è abituato.

⁴² TOMMASO MEOZZI, *Visioni dell'alienazione: dalla distopia d'inizio Novecento al Cyberpunk*, Pisa, Pacini, 2017.

quello futuro. Dalle sue pagine emergono autentiche visioni, disastri ecologici, realtà artificiali, società controllate. Di tutte queste tematiche il cinema si è ampiamente nutrito, com'è evidente in *Minority Report* (2002, regia di Steven Spielberg) o *Total Recall* (2012, regia di Len Wiseman). Nei suoi racconti Dick parla dell'essere umano, del presente e del futuro, di una realtà in cui i protagonisti si scontrano con i fantasmi della propria mente; guarda alle persone comuni e a come i mutamenti, causati dalla rapidità dei processi e dall'aumento della complessità dei fenomeni sociali, intaccano la realtà, mettendo in luce come tutte le certezze su cui si fonda la vita dell'essere umano sono costruite sul nulla.

Come già anticipato, una grande influenza nella nascita di questo sottogenere è stata ricoperta dalla cibernetica, la scienza che cerca i nessi tra gli elementi artificiali (le macchine) e quelli naturali (l'essere umano e il suo sistema nervoso); da essa derivano i termini *cyberpunk*, *cyberspazio* e *cyborg*. Uno dei libri fondamentali per comprendere la cultura *cyber* è *Mirrorshades* (1986), un'antologia curata da Bruce Sterling (1954-vivente) in cui vengono messi in evidenza, attraverso i vari racconti, tutti i tratti caratterizzanti il nuovo sottogenere fantascientifico: personaggi reietti ai margini della società, l'ibridazione uomo-macchina (*cyborg*) e la fuga in uno spazio virtuale.

Il *cyberspazio* è inteso come quella zona in cui le identità e la realtà si trovano in una condizione di sospensione, un ambiente artificiale in cui si recupera quel senso di comunità perduto a seguito dello sviluppo delle comunicazioni globali, che hanno generato distanza e distacco tra gli individui. Si configura, in particolare, come un ambiente psicotico in cui non si riescono a distinguere nitidamente i confini tra desideri e realtà e nel quale si compiono gli ideali di salvezza da una condizione alienata e di trascendenza, intesa come possibilità di vivere una vita Altra a cui aspira l'essere umano. «Il cyberspazio e la realtà virtuale sono stati

generalmente considerati come una questione tecnologica. Sembrano offrire un qualche tipo di soluzione tecnologica ad un mondo andato nella direzione sbagliata».⁴³ In tal senso si può intendere la cultura virtuale come un'utopia, in quanto generatrice di speranza di una vita altra, oppure – ed è l'immagine che con più insistenza ricorre nelle descrizioni e visioni fantascientifiche – come il concretizzarsi del rifiuto di una realtà che è divenuta ostile all'essere umano e nella quale egli non si riconosce più come tale.

Alla luce di quanto detto finora, il *cyborg* «rappresenta una visione radicale di ciò che significa essere uomini nel mondo occidentale della fine del XX secolo».⁴⁴ L'ibridazione uomo-macchina si è concretizzata nel corso del Novecento dando origine a diverse questioni riguardanti il problema di definire cosa significhi realmente “essere umani” in un mondo in cui la fisicità non è più un luogo privilegiato di interazione con gli altri e la crescente dipendenza da Internet e dalle macchine conduce l'umanità verso una iperrealtà popolata da esseri post- e/o trans-umani.

Nella realtà artificiale, l'apparenza fisica sarà completamente componibile. In una certa occasione potrete scegliere di essere alti e belli; in un'altra potrete voler essere piccoli e bruttini. Sarebbe interessante vedere come le modificazioni degli attributi fisici alterano le vostre interazioni con le altre persone. Non soltanto la gente potrebbe trattarvi diversamente, ma anche voi potrete ritrovarvi a trattarla in modo diverso.⁴⁵

Tuttavia, il corpo artificiale genera nelle coscienze anche un senso di inquietudine che deriva verosimilmente dalla consapevolezza che dietro la parte bionica e meccanica si nasconde una componente umana; nel contempo si rivelano sempre più remote le possibilità di una convivenza pacifica delle creature artificiali con gli esseri umani, come teorizzava Isaac Asimov (1920-1992) nella legge zero del suo romanzo *I robot e l'impero* (1985). La sempre più intensa

⁴³ M. FEATHERSTONE, R. BURROWS, *Tecnologie e cultura virtuale*, cit., p. 127.

⁴⁴ Ivi, p. 37.

⁴⁵ MYRON KRUEGER, *Artificial Reality II*, Reading (MA), Addison-Wesley, 1991, p. 256.

coesistenza delle due parti ha portato alla fine dell'uomo quale lo conosciamo e lo ha reso «simbionte della creatura che egli stesso ha costruito»,⁴⁶ preannunciando l'avvento di una nuova specie oggetto di teorizzazione delle prospettive post-umaniste prima e transumaniste poi. In tal senso, risulta particolarmente calzante la descrizione che Bart, pilota spaziale *cyborg* di *Sea Change* (1956), fa di se stesso e dei suoi simili:

Non sono più uomini, quelli. E forse non sono più neppure umani. Ma non sono macchine [...]. Hanno qualcosa che gli uomini normali non avranno mai. Hanno trovato un ruolo nel sogno più grandioso che l'uomo abbia mai osato sognare. E ci vuole coraggio... molto coraggio per essere ciò che non sono. Non uomini, eppure parte della cosa più grande che gli uomini abbiano mai cercato.⁴⁷

4. Se nel *cyberpunk* contemporaneo l'alienazione si origina, come si è visto, dall'immaginario individuale attraverso il binomio uomo-computer, nelle distopie della prima metà del Novecento lo stato di angoscia e di traviamiento è da imputare al sistema repressivo dei regimi totalitari, in cui l'individuo si trova a vivere in una condizione di afasica sottomissione. Tra gli esempi più celebri di distopia cinematografica si individua il film muto *Metropolis* (1927) del regista statunitense Fritz Lang (1890-1976), il quale trae la trama dall'omonimo romanzo della moglie Thea von Harbou (1888-1954) pubblicato a puntate nella rivista *Illustriertes Blatt* nel 1925 e in forma di libro nell'anno seguente.

La vicenda è ambientata in un lontano futuro, il 2026, in una città ampiamente evoluta tecnologicamente e sostenuta da una classe operaia che vive negli inferi della città. La classe subalterna viene sfruttata dai ricchi industriali e diventa parte di un "ingranaggio" – inteso sia in senso figurato, con riferimento al contesto sociale, che come componente dei macchinari di

⁴⁶ ANTONIO CARONIA, *Il cyborg: saggio sull'uomo artificiale*, Milano, ShaKe, 2008, p. 47.

⁴⁷ THOMAS N. SCORTIA, *Trasformazione marina*, in *Space Opera. L'avventura spaziale (1927-1977)*, a cura di Brian Aldiss, Roma, Fanucci, 1997, pp. 74-76 («Enciclopedia della Fantascienza», 1).

lavoro – sul quale non ha nessun tipo di controllo. Sin dal principio si nota la distanza che si frappona tra le due classi sociali e il dualismo su cui poggia l'intera struttura narrativa: la visione di una città in cui trionfano lo sfarzo, i palazzi monumentali e i giardini lussureggianti viene subito messa in rapporto ai meccanismi alienanti del sottosuolo senza i quali Metropolis non potrebbe esistere. La scenografia di *Metropolis* ricorda il dipinto omonimo del 1917 del pittore espressionista tedesco George Grosz (1893-1959) il quale, nella sua tela, cattura abilmente la rapidità dei mutamenti dell'epoca, fra cui la trasformazione della città in metropoli; una visione quasi apocalittica che sottolinea e anticipa l'alienazione dell'uomo, qui ritratto mentre cammina nelle strade affollate perdendo la propria individualità e precipitando inevitabilmente verso l'autodistruzione.



Fig. 1. George Grosz, *Metropolis*, 1916-1917. Olio su tela, 100 x 102 cm.
Madrid, Thyssen-Bornemisza Museum.

La storia ruota attorno cinque personaggi: Fredersen, il *leader* capitalista che controlla le attività produttive degli operai; il figlio Freder, il quale una volta scoperto cosa celano i sotterranei di Metropolis si anima di ansia di giustizia ispirato dall'amore per Maria, una donna del sottosuolo che aiuta la massa degli operai mediante la professione della fede cristiana e che

verrà rapita da Rotwang. Questi è uno scienziato pazzo che cerca di attribuire le fattezze della donna ad un *robot* che con le sue azioni condurrà i lavoratori a distruggere le macchine in segno di una vera e propria rivolta, che terminerà solo nel momento in cui la vera Maria verrà liberata e il *robot* annientato, ricomponendo così l'ordine sociale.

Il film affronta in modo chiaro alcune tematiche cruciali del contesto storico-sociale dell'epoca: racconta gli effetti disumani provocati dall'industrializzazione, sviscera il conflitto tra la tecnologia e l'uomo e affronta i problemi tra classi sociali. In *Metropolis* la massa degli operai è ritratta in tutta la sua sofferenza, al punto che sembra di trovarsi dinanzi alla profetica visione di quello che accadrà qualche decennio dopo nei campi di concentramento: un insieme di individui che marciano in divisa sorvegliati da un rigido potere dittatoriale. La rappresentazione dell'uomo massificato e privato delle proprie libertà è aggravata dallo spazio in cui è inserito: un mondo automatizzato, totalitario, in cui il controllo è mantenuto con la sorveglianza e la tirannia. Si pensi a questo proposito alla scena in cui gli operai si muovono ritmicamente e meccanicamente mentre sono intenti a manipolare le macchine. Questa sequenza è quella che meglio evidenzia come il progresso tecnologico avanzi a discapito di qualsiasi altro fenomeno, ponendosi sempre al servizio del capitale. Lang ci conduce in un lontano futuro iper-tecnologizzato dove gli spazi in cui si muovono i personaggi vanno interpretati in chiave simbolica: in superficie la classe capitalista, al di sotto gli operai. A tal proposito, Paolo Bertetto (1944-vivente) spiega così le geometrie del film:

spazi sovrapposti, disposti lungo un asse verticale, che simboleggiano ovviamente la distribuzione del potere e dell'accesso alla vita nella città tentacolare [...]. *Metropolis* si presenta come un universo del tutto chiuso, autonomo, separato, quasi segregato dal resto della terra, e per questo investito di più profonde significazioni.⁴⁸

⁴⁸ PAOLO BERTETTO, *Fritz Lang. Metropolis*, Torino, Lindau, 1990, p. 74.

La struttura a sistema chiuso della società è una caratteristica tipica della narrativa distopica del primo Novecento. Nello specifico, la città qui rappresentata sembra collocata fuori dal tempo, non confinante con nessun altro tipo di civiltà, rigidamente impostata su logiche spaziali che definiscono il *limen* tra le due classi sociali. È un mondo chiuso, separato da tutto, in cui nulla può alterare il sistema meccanicistico che vi è alla base e di cui l'uomo, privato di ogni libertà, fa parte.

Il modello del sistema chiuso usato nella fantascienza distopistica è di per sé invenzione, particolare da ricordare quando si legge e valuta la letteratura che ritrae società tetre, meccanicistiche che fanno marciare masse di esseri umani simili a robot in un'esistenza ripetitiva e standardizzata.⁴⁹

Per gli sviluppi successivi nel sottogenere del *cyberpunk* è da tenere a mente anche il rapporto che si instaura tra l'uomo e la macchina. In *Metropolis* quest'ultima, infatti, funziona fino a quando l'uomo non si ribella e, opponendosi alla subordinazione del macchinario, fa crollare gli equilibri provocando un'inondazione che travolge ogni cosa e mette a rischio le vite degli stessi operai. La macchina ha paralizzato i corpi e le volontà dei lavoratori del sottosuolo, li ha privati dello spazio e allo stesso tempo della possibilità di mantenere in equilibrio il sistema, se non attraverso di essa. L'uomo pertanto diventa inconsapevolmente un *robot-umanoide* che può soltanto reagire agli stimoli e fare ciò per cui è stato programmato. Ma è significativo che nel finale tenti di riscattarsi dalla sua condizione combattendo il *robot-Maria* che lo aveva ingannato, in quanto lo aveva indotto a distruggere quella macchina che, se da un lato era fonte di asservimento, dall'altro provvedeva al sostentamento di tutti.

⁴⁹ PATRICIA S. WARRICK, *Il romanzo del futuro: computer e robot nella narrativa di fantascienza*, Bari, Dedalo, 1984, pp. 159-160.

5. Le cause sociali dell'alienazione, così come emergono nelle produzioni cinematografiche, si evidenziano anche nelle narrazioni distopiche: in entrambi i casi vengono messe in luce le perversioni, le incongruenze e le divisioni di classe presenti nella società. Tra i classici della letteratura distopica si annovera *1984* di George Orwell (1903-1950). Anche in questo caso emerge il ritratto, sapientemente costruito, di un'altra società governata da un regime dispotico, in cui gli abitanti dello Stato di Oceania vivono sottomessi al Grande Fratello, proiettando la loro felicità nella sempre prossima e mai del tutto compiuta sconfitta del nemico. Durante la pratica istituzionalizzata dei Due Minuti d'Odio, il volto del nemico viene mostrato su un teleschermo, in modo tale che l'*eros* della popolazione venga canalizzato, represso e totalmente convertito in aggressività.

Come sempre la faccia di Emmanuel Goldstein, il Nemico del Popolo, era apparsa sullo schermo. [...] Goldstein era il rinnegato, l'apostata che, una volta, molto tempo prima (quanto tempo prima nessuno poteva ricordarselo con precisione), era pure stato fra i dirigenti del Partito, importante quasi quanto il Grande Fratello stesso, ma s'era poi dato a organizzare attività controrivoluzionarie [...] Egli era stato il supremo traditore, il primo che avesse osato profanare la purezza del Partito.⁵⁰

Gli schermi di *1984* sono uno strumento duplice in quanto alternano la funzione di controllo a quella di propaganda. Il controllo non deriva più, come in *Metropolis*, da una persona reale, ma alla realtà si sostituiscono immagini virtuali. La vigilanza cui sono sottoposti i cittadini è costante: le telecamere sono installate in tutta la città e funzionano 24 su 24 e la Psicopolizia è sempre pronta ad intervenire e reprimere qualsiasi tipo di pensiero sovversivo, evitando il suo concretizzarsi in azione contro il Partito. Il cittadino è osservato in ogni momento della sua vita da teleschermi pronti a cogliere i minimi movimenti e rumori.

Il teleschermo riceveva e trasmetteva simultaneamente. Qualsiasi suono che Winston avesse prodotto, al disopra d'un sommesso bisbiglio, sarebbe stato colto; per tutto il tempo, inoltre, in cui egli fosse rimasto nel campo visivo comandato dalla placca di metallo, avrebbe potuto essere, oltre

⁵⁰ GEORGE ORWELL, *1984*, cit., p. 15.

che udito, anche veduto. Naturalmente non vi era nessun modo per sapere esattamente in quale determinato momento vi stava guardando. Quanto spesso e con quali principi la Psicopolizia veniva a interferire sui cavi che vi riguardavano, era pura materia per congetture.⁵¹

Quest'idea del controllo della mente e delle azioni mediante apparecchiature tecnologiche riporta inevitabilmente a *Videodrome*, scritto e diretto da David Cronenberg (1943-vivente) e uscito nel 1983, a ridosso degli anni in cui è ambientata la vicenda narrata da Orwell (e da cui probabilmente il regista è stato influenzato). Nel film vengono trattati alcuni temi cari al genere distopico e fantascientifico presenti anche in *1984*, quali: il rapporto tra realtà e illusione, il binomio uomo e tecnica, gli affetti e la perversione e, infine, il potere illusorio delle immagini sui corpi reali. Nel caso di *Videodrome* è la televisione che produce la realtà, la cambia, la rende fittizia e la uccide. È lo stesso procedimento che sta alla base del bispensiero orwelliano, inteso come quel meccanismo che sovverte il reale con il suo opposto, in base alle necessità del Partito, e che porta i cittadini a non riconoscere più la verità. Tale stratagemma viene utilizzato dal Grande Fratello per assoggettare il popolo tanto da portarlo a credere a qualunque cosa, persino che 2+2 dia come risultato 5.

Quasi inconsciamente egli scrisse con le dita sulla polvere del tavolo $2+2=5$. “Non possono entrarti dentro” aveva detto lei. Ma essi potevano entrare dentro. “Quel che ti succede qui è per sempre” aveva detto O'Brien. Era una frase giusta. C'erano alcune cose, le proprie azioni, per esempio, dalle quali non si poteva guarire. Qualcosa veniva ucciso dentro al petto: bruciato, cauterizzato.⁵²

Nello stesso modo in cui i cittadini di *Metropolis* si sono lasciati ingannare dal *robot*-Maria, sottolineando la forte influenzabilità delle masse, anche nel film di Cronenberg le menti vengono inevitabilmente plagiate dalle immagini trasmesse in televisione. È particolarmente significativo che il nome del proprietario di Videodrome, O'Blivion, rimandi all'oblio e all'alterazione della realtà colta nella sua mutevolezza. I legami con un mondo maligno sono peraltro evidenti anche

⁵¹ Ivi, pp. 6-7.

⁵² Ivi, p. 304.

dal fatto che le trasmissioni di Videodrome provocano nei telespettatori lo sviluppo di forme tumorali che riflettono a loro volta le immagini psichiche più profonde degli individui. Lo stesso Max Renn, protagonista della vicenda e proprietario di un canale che manda in onda contenuti violenti e pornografici, viene colpito dalla malattia che, alla luce del binomio realtà-finzione, si configura come reale ma al tempo stesso produce nella sua mente costanti illusioni.⁵³ Tutto ciò determina nell'essere umano un senso di timore causato dall'incapacità di prevedere totalmente il comportamento delle macchine le quali, come ben sottolinea Antonio Caronia in *Archeologie del virtuale* (2002), «inglobano sempre di più entro se stesse la logica del vivente».⁵⁴ Si avverte quindi un sempre più diffuso sentimento di angoscia circa le trasformazioni che hanno compromesso, il più delle volte inconsapevolmente, l'essenza dell'essere umano, sempre più angosciato di venire risucchiato in un mondo virtuale sul quale non esercita un pieno controllo.

Tornando a *Videodrome*, il tumore provocato dall'omonimo programma si insinua pericolosamente nel cervello delle persone, causando un'ibridazione tra lo schermo televisivo e l'essere umano il quale, come nel caso di Max Renn, si trasforma in una vera e propria macchina da allucinazione. Il cervello, com'è noto, è la sede di elaborazione dei dati: una volta che questo viene compromesso, l'individuo perde il controllo e lo spettatore diviene passivo. In questo senso è profondamente sottomesso al potere della televisione che si rivela estremamente forte, capace di controllare e manipolare le menti.⁵⁵ Conseguenza di questo è il coinvolgimento dello spettatore in una situazione liminale tra il mondo reale e quello virtuale, che lo rende incapace di

⁵³ Alcune visioni comprendono cassettime che prendono vita, la televisione che sembra diventare il corpo di Niki (e da mero oggetto tecnologico sembra prendere vita al punto che Max ne percepisce le pulsioni), Max Renn che si immagina di aver ammazzato o picchiato delle donne.

⁵⁴ A. CARONIA, *Archeologie del virtuale. Teorie, scritture, schermi*, Verona, Ombrecorte, 2002, p. 53.

⁵⁵ Anche in *1984* di Orwell la mente umana viene compromessa, vengono cancellati i ricordi e il Partito utilizza la neolingua per controllare e standardizzare i pensieri dei cittadini. Ciò permette un controllo maggiore da parte del Grande Fratello e l'impossibilità che si verifichi il crimine peggiore, cioè lo psicocrimine.

discernere la verità dalla fantasia. Tale condizione è sapientemente spiegata e argomentata da Marshall McLuhan nel suo saggio *Il villaggio globale*:

Tutti i media sono ricostruzioni ed espressioni di alcune capacità biologiche spinte oltre il limite umano [...]. Ogni strumento è portato ad un altissimo livello di esasperazione che ha la facoltà di ipnotizzarci. L'influenza che i media, interagenti, hanno sulle nostre coscienze è tale da creare universi di significato psichico completamente nuovi. Non fa eccezione neppure quell'occhio fosforescente e luminoso posto come un altare in fondo al salotto. [...] [Q]uando accendete il televisore, quasi istantaneamente il vostro cervello sinistro scivola in uno stato neutro, non predominante, come se fosse cullato dai punti di luce che succedono lampeggiando attraverso lo schermo alla velocità di uno ogni trentesimo di secondo. [...] Liberati dalle costrizioni della parte sinistra non più vigilante, il vostro cervello è, in pratica, in una condizione tale da rimanere facilmente suggestionato da impressioni, soprattutto di tipo sensuale e simbolico. Così si diventa, una volta privi della razionalità, facile preda di offerte pubblicitarie.⁵⁶

L'unico elemento che sembra ancora distinguere l'uomo dalle macchine è la capacità di provare dei sentimenti. Nelle opere citate, ad esempio, l'amore riveste un ruolo significativo. In *Metropolis* la pulsione amorosa che si innesca tra Freder e la donna del sottosuolo, Maria, funge da motore per una serie di reazioni a catena che avranno come fine ultimo la volontà di combattere il Sistema in cui sono inseriti. In *1984*, invece, Winston intraprende una relazione segreta con Julia, una giovane donna appartenente alla Lega Giovanile Antisesso. Ciò avviene in piena violazione a quanto stabilito dal Partito, che impediva ai cittadini la possibilità di avere relazioni e ammetteva solo rapporti per fini politici.

Fine ultimo del Partito non era tanto quello di impedire che gli uomini e le donne formassero tra loro delle leghe, degli accordi nei quali esso non sapesse come fare a mettere il naso. Il suo vero fine (e pertanto, non dichiarato) consisteva nel togliere qualsiasi piacere all'atto sessuale. [...] L'unico scopo ammesso e riconosciuto del matrimonio consisteva nel procreare figli a beneficio del Partito. [...] Il Partito cercava con ogni mezzo di annullare l'istinto sessuale, ovvero, nel caso in cui non fosse riuscito ad annullarlo, a pervertirlo e a insuicidarlo.⁵⁷

⁵⁶ M. McLuhan, B. R. Power, *Il villaggio globale. XXI secolo: trasformazioni nella vita e nei media*, cit., pp. 115-116

⁵⁷ GEORGE ORWELL, *1984*, cit., pp. 69-70.

In un mondo in cui ogni passionalità è punita e tutti gli affetti vengono indirizzati verso l'immagine del Grande Fratello, Winston si innamora di Julia. Inizialmente l'attrazione nasce dal desiderio di violentarla ma successivamente assume i caratteri della ribellione e diviene un vero e proprio atto politico volto a sovvertire le regole del Sistema. La relazione con Julia, però, porta il protagonista a rielaborare, seppur in maniera inconscia, alcuni ricordi legati alla sfera infantile legando il desiderio sessuale alla rottura del legame madre-figlio, responsabile a sua volta di condurre Winston a tradire Julia dinanzi alle torture inflitte dalla Psicopolizia.

Il dolore apre una breccia nelle difese psicologiche di Winston, che confessa al proprio carnefice anche ciò che non aveva mai avuto il coraggio di confessare a se stesso.⁵⁸

E così emerge anche l'immagine del rapporto sadomasochista con O'Brien, membro del Partito Interno, una divisione del partito al potere che comprende la fascia più privilegiata ed elitaria della popolazione di Oceania, con il quale Winston si confida e dal quale viene infine torturato.

Il rapporto sado-masochista tra Winston e O'Brien assume, in questa prospettiva, la funzione di un'espiazione del senso di colpa che Winston prova verso la figura femminile. L'occhio del persecutore, nel momento in cui intensifica la componente masochista dell'*eros*, orientata al principio di morte, garantisce al tempo stesso l'ordine simbolico legato all'autorità: la vittima non è mai abbandonata e gode di una paradossale sicurezza.⁵⁹

In *Videodrome* si percepisce uno scarto rispetto alle altre due opere prese in considerazione. In un contesto che sembra riprendere le atmosfere *cyborg*, infatti, l'amore non è più motivo di ribellione ma assume invece forme pericolose. Max instaura una relazione perversa con la radiofonica Nicki che, a causa del programma Videodrome, lo trasporterà nel mondo dello schermo in una connessione virtuale degenerata. Il rapporto reale che Max all'inizio del film aveva stabilito con Nicki diviene ora una relazione fittizia possibile solo attraverso la televisione:

⁵⁸ T. MEOZZI, *Visioni dell'alienazione: dalla distopia d'inizio Novecento al Cyberpunk*, cit., p. 71.

⁵⁹ Ivi, p. 72.

le labbra della donna fuoriescono dallo schermo assorbendo il protagonista che sembra provare un'eccitazione maggiore rispetto a quella scaturita dal rapporto carnale. Il film sottolinea, servendosi di questa visione distopica, la completa dipendenza dai *media* televisivi dell'uomo che viene condizionato non solo nelle mode e nei pensieri, ma anche nei sentimenti.

Viviamo in un'epoca di eccitazioni anormali. Cerchiamo l'eccitazione per l'eccitazione, ne vogliamo tanta. La cerchiamo in tutto: le chiediamo sempre di più eccitazioni emotive, psicologiche, sessuali... e incoraggiarle è un male.⁶⁰

Ne emerge la visione di un uomo apatico, di uno spettatore spersonalizzato e omologato alle tendenze sociali e culturali.

6. Per spiegare le evoluzioni che il genere fantascientifico ha subito nel corso del secondo Novecento, appare conveniente mettere a punto una distinzione tra mezzi di comunicazione. A partire dagli anni Ottanta i *media* passano da una fase di comunicazione di "uno" verso "tutti" a una fase mediale interattiva, derivata dalla presenza di Internet e dei nuovi sistemi informatici, che hanno permesso di ampliare il raggio delle comunicazioni a un numero più cospicuo di persone. Tale cambiamento ha condotto gli scrittori – in particolare quelli *cyberpunk* – a raccontare questa repentina accelerazione delle nuove tecnologie di comunicazione e a dare forma a nuovi tipi di immaginari.

L'acuta intuizione di Fritz Lang in *Metropolis*, cioè che il *robot* potesse assumere una forma umana, resta ai margini della cultura per alcuni decenni per poi approdare in forma compiuta nella figura del *cyborg*, già anticipata in qualche modo in *Videodrome*, in cui però l'ibridazione spaventosa uomo-macchina era solo una prima tappa del processo evolutivo di

⁶⁰ La citazione è tratta dal film *Videodrome* (regia di David Cronenberg, 89 minuti, Canada, 1983).

“artificializzazione” del corpo che ha portato alla comparsa, nel tempo, di un individuo in cui sono innestati organi meccanici o elettronici.

Negli anni Ottanta sul corpo dell’uomo cominciano a trasciversi direttamente, visibilmente, le trasformazioni del processo di produzione e di circolazione delle merci: la fusione tra uomo e tecnologia realizzata nell’ibridazione del corpo può allora raccontare nuove storie, non solo quella del corpo che si fa fabbrica, come i robot di Asimov e nei replicanti di Dick, ma anche quella del corpo che si fa televisione, come in *Videodrome*, quella del corpo che si fa informazione e mondi simulati, come in *Neuromante* o *eXistenZ*.⁶¹

È a seguito di questi presupposti evolutivi che nasce il genere letterario del *cyberpunk* e sulle cui tematiche riflette poi il postumanesimo. A questo proposito è utile porre in un rapido raffronto le opere sopracitate con quello che è ritenuto il testo manifesto del sottogenere fantascientifico, il già citato romanzo *Neuromancer* (1984) di William Gibson. Anche in questo frangente ci si confronta con un’opera dall’atmosfera cupa in cui, però, non si risente più delle preoccupazioni tipiche degli anni del Dopoguerra in quanto lo “scenario del terrore” diviene quello del digitale, che produce a sua volta incubi e speranze. A differenza delle precedenti forme di assoggettazione esercitate per lo più da un governo dispotico, come in Orwell e Lang, qui è presente un nuovo tipo di controllo che viene reso possibile dalla diffusione dei nuovi strumenti informatici che sottopongono l’individuo a una sorveglianza continua di cui però non sempre ha percezione, come avviene invece nel caso degli abitanti di Oceania in *1984*. In *Neuromancer* le tecnologie non sono più solo elemento della trama, ma concorrono a creare una realtà parallela in cui gli eventi, come in un’allucinazione di Max Renn, prendono forma.

«Il cyberpunk di Gibson – scrive Dani Cavallaro – sviluppa la tecnologia virtuale immaginando la possibilità di una connessione neurale diretta tra il cervello umano e il corpo».⁶²

Attraverso questo racconto, Gibson ci conduce oltre la simulazione televisiva nel tentativo di

⁶¹ A. CARONIA, *Il cyborg: saggio sull’uomo artificiale*, cit., pp. 108-109.

⁶² DANI CAVALLARO, *Cyberpunk and cyberculture*, London, The Athlone Press, 2000, p. 28, che si cita da T. MEOZZI, *Visioni dell’alienazione: dalla distopia d’inizio Novecento al Cyberpunk*, cit., 51n.

dare forma allo scenario contemporaneo in cui l'elettronica stava diventando l'elemento dominante e nel quale appunto il legame tra ciò che era tecnologico e l'essere umano si faceva sempre più potente. Non è possibile compiere in questa sede un'analisi puntuale del romanzo e della sua trama, in quanto il racconto presenta un vasto numero di personaggi e situazioni che richiederebbero uno spazio maggiore di quello a disposizione per poter essere analizzati compiutamente. Per questo, si evidenzieranno solo i passaggi salienti che permettono di rilevare le differenze con le opere di cui si è parlato nel paragrafo precedente.

Di seguito si riassume in breve la trama: Case, protagonista della vicenda, lavora come hacker per dei ladri più ricchi di lui e li aiuta a entrare nelle banche dati delle multinazionali. Durante un'operazione di infiltrazione ai danni dei suoi clienti, si fa scoprire e subisce un danno al sistema nervoso che gli impedisce di collegarsi e riaccedere alla rete informatica globale, la Matrice (*cyberspazio*). Quest'ultima ha una duplice funzione: se da un lato, infatti, permette la connessione tra l'individuo e una rete comunicativa globale, dall'altra agisce sull'individuo come una droga e lo porta all'incapacità di riconoscere le coordinate spazio-temporali nonché ad animare le visioni del suo inconscio, allo stesso modo in cui il Videodrome produceva le allucinazioni. Alla ricerca ormai disperata di una cura che gli permetta di nuovo l'accesso al *cyberspazio*, Case si imbatte in Armitage, un personaggio strano nel quale si nasconde l'identità di un reduce delle Forze Speciali, con il quale collabora ad una missione in cambio della tanto agognata cura. Armitage è a sua volta accompagnato nella missione da Molly, una combattente dal fisico artificialmente potenziato che durante la missione scoprirà, proprio come Case, di essere stata ingannata sull'effettivo obiettivo della stessa.

Il romanzo di Gibson è popolato da Intelligenze Artificiali, incarnate nei personaggi di Invernomuto e Neuromante, da personaggi immateriali come Dixi Flatline, che ricorda

O'Blivion di Cronenberg ed è un cowboy del ciberspazio morto tempo addietro la cui personalità (i pensieri e le conoscenze) sono state registrate in un costruito ROM. Fra i cyborg si ricordano almeno Molly, che ha degli occhiali a specchio al posto degli occhi e delle lame retrattili sotto le unghie, e il protagonista Case, che è un *cyborg* mediatico, capace di abbandonare il proprio corpo per entrare con la mente nel *cyberspazio*.

La vicenda non si svolge più solamente in una metropoli, ma va ad occupare diversi livelli di realtà possibile: il *cyberspazio* e città distopiche dominate dalla rete nel cui sfondo emerge lo strapotere delle multinazionali (Zaibatsu) che governano e controllano ogni cosa. Il cyberspazio gibsoniano è inteso come:

Un'allucinazione consensuale sperimentata ogni giorno da miliardi di operatori, in ogni nazione, da bambini a cui vengono insegnati i concetti matematici... Una rappresentazione grafica dei dati estratti dalle banche di ogni computer dell'universo. Complessità impensabile. Linee di luce irradiate nel non spazio della mente, gruppi e costellazioni di dati. Come luci della città che si abbassano.⁶³

Anche qui viene sviluppata la tematica sessuale, che non si traduce più in un assalto al Sistema, ma in una vera e propria immersione in una realtà altra. Il rapporto tra Molly e Case avviene in seguito all'operazione subita dal protagonista per poter riparare il danno neuronale che non gli consentiva l'accesso al *cyberspazio*. Case, inoltre, si connette con Molly tramite il *simstim*, un dispositivo di trasmissione che gli consente di vedere il mondo tramite gli occhi della ragazza. Il *simstim* è una tecnologia che trasmette o registra gli input fisici da un individuo ad un altro e consente di provare sentimenti simulati e a sperimentare identità alternative. Nello specifico, grazie alla moltiplicazione delle personalità, Case sviluppa una connessione con Molly non soltanto carnale, ma anche empatica, in cui la matrice si configura come «la proiezione sul mondo esterno di un desiderio sessuale che viene inizialmente percepito come minaccia».⁶⁴

⁶³ WILLIAM GIBSON, *Neuromante*, Milano, Mondadori, 2017, p. 51.

⁶⁴ T. MEOZZI, *Visioni dell'alienazione: dalla distopia d'inizio Novecento al Cyberpunk*, cit., p. 90.

Lei scivolò intorno a Case e la sua schiena si inarcò convulsa. Molly lo cavalcò in quel modo facendosi penetrare e si mosse ritmicamente su di lui più e più volte, finché entrambi vennero e l'orgasmo avvampò azzurro in uno spazio senza tempo, una vastità pari a quella della matrice, in cui i volti lacerati venivano soffiati lungo corridoi di uragani, e l'interno delle cosce della donna era teso e umido contro i suoi fianchi.⁶⁵

7. Giunti a questo punto del percorso, sembra utile adibire la sezione conclusiva del capitolo ad un'ultima indagine funzionale a sottolineare in maniera più consistente le differenze tra *cyberpunk* e fantascienza. Nello specifico, si effettuerà un'analisi comparativa, non dissimile dai confronti effettuati in precedenza, incentrata su due racconti, rispettivamente di Primo Levi (1919-1987) e di Paul Di Filippo (1954-vivente). *Il Versificatore* di Primo Levi venne pubblicato ne *Il Mondo* del 17 maggio 1960 e quindi ristampato nella raccolta *Storie naturali* (Torino, Einaudi, 1965). Il testo, echeggiando per tematiche gli scritti fantascientifici di Stanisław Lem (1921-2006) raccolti in *Cyberiade* (1965), è parte di un ciclo di racconti che vedono la presenza del signor Simpson, rappresentante della multinazionale NATAC operante nell'ambito dell'elettronica avanzata (fra questi si ricorda anche l'affine *L'ordine a buon mercato*, apparso ne *Il Giorno* del 22 marzo 1964).⁶⁶ La trama del racconto è presto riassunta: un poeta fatica ad evadere le fastidiose richieste dei suoi clienti di scrivere carmi encomiastici e funerari, in aggiunta ad altri componimenti poetici occasionali di scarsa qualità dei quali non vorrebbe occuparsi. Per questo, nonostante la ritrosia della sua segretaria, si convince a provare prima e ad acquistare poi una speciale macchina, il versificatore, in grado di comporre sonetti e altre rime in sua vece, nonostante i risultati siano talora bizzarri e l'apparecchio non sia esente da difetti. Lo

⁶⁵ Ivi, p. 35.

⁶⁶ Per un'analisi del racconto, anche in relazione alla funzione prometeica nel ciclo sulla NATCA, Cfr. FEDERICO PIANZOLA, *Le «trappole morali» di Primo Levi. Miti e fiction*, Milano, Ledizioni, 2017, pp. 126-143. Di fondamentale importanza il lavoro di CHIARA CECHELLI, *We Animals, We Cyborgs: Rethinking Anthropocentrism in Postwar Italian Literature* [tesi di dottorato], Berkeley, University of California, 2018, dove la parte dedicata alle *Storie naturali* occupa le pp. 58-73.

stesso racconto in prosa, come si rivela nella conclusione, è opera del versificatore, a seguito di un addestramento della macchina da parte del poeta.⁶⁷

L'altro racconto, *Vita di strada* di Paul di Filippo, venne pubblicato nel 1993 nel numero 3 della rivista *New Worlds* con il titolo *Streetlife* e tradotto in italiano in vista del suo inserimento nell'antologia del *cyberpunk* curata da Daniele Brolli.⁶⁸ Il testo narra le vicende del giunturato Coney, un transgenetico mediano prodotto dalla ditta Daewoo che deve consegnare un psicotropo in un'altra zona della città. Il suo padrone, infatti, è un Poeta Virtuale che, per l'avversità dei tempi e la scarsa rilevanza ricoperta dai poeti nella società,⁶⁹ vive in una condizione di ristrettezza economica ed è costretto ad individuare altre fonti di guadagno nella sfera della produzione del piacere. Per questo incarica Coney di consegnare ad una sua cliente il nuovo psicotropo O-max-O da utilizzare durante il sesso virtuale: ciò le consentirà di apprezzare maggiormente il digitoappuntamento con il Poeta Virtuale e raddoppiare il profitto. Tuttavia, per effettuare la consegna il giunturato deve raggiungere la parte ovest della città e, in particolare, attraversare la pericolosa Zona Morbida. Così il viaggio di Coney si tramuta in una rocambolesca avventura nel corso della quale è continuamente chiamato a difendersi dalle creature non umane che popolano la zona residenziale proibita, cioè la "vita di strada" che dà il titolo al racconto. Alle fine il transgenetico porta a termine l'impresa, seppur con ingente ritardo, suscitando così le ire del suo padrone.⁷⁰

⁶⁷ Sull'informatica applicata alla produzione letteraria cfr. ITALO CALVINO, *Cibernetica e fantasmi. Appunti sulla narrativa come processo combinatorio (1967)*, in ID., *Una pietra sopra. Discorsi di letteratura e società*, Torino, Einaudi, 1980, pp. 164-181.

⁶⁸ WILLIAM GIBSON, TIM FERRET, PAT CADIGAN et al., *Cuori elettrici. L'antologia essenziale del cyberpunk*, a cura di Daniele Brolli, Torino, Einaudi, 1996.

⁶⁹ Cfr. PAUL DI FILIPPO, *Vita di strada*, in W. GIBSON, T. FERRET, P. CADIGAN et al., *Cuori elettrici. L'antologia essenziale del cyberpunk*, cit., pp. 68-84: 69: «Questa società opulenta non rispetta i poeti, né li onora con ricompense materiali o spirituali. [...] Ah, la mia vita è invero ardua. [...] A malapena racimolo abbastanza Ecu per pagare la tassa Digirale».

⁷⁰ Per il contesto entro cui si situa questo racconto vd. la *Premessa* e il saggio *Il cyberpunk, che cosa si trova in Italia* di Daniele Brolli a W. GIBSON, T. FERRET, P. CADIGAN et al., *Cuori elettrici. L'antologia essenziale del cyberpunk*, a cura di Daniele Brolli, Torino, Einaudi, 1996, pp. V-XIII.

Un primo elemento di continuità si riscontra nella presenza, fra i personaggi di entrambi i racconti, di due poeti alle prese con un processo più o meno evidente di svalutazione delle loro produzioni, derivante da un più generale disinteresse della società nei confronti delle espressioni culturali in senso lato, che sono espressamente mercificate nel racconto di Primo Levi e ritenute non redditizie e degne di credito in quello di Paul Di Filippo. Nonostante questo sostrato comune, si ravvisano anche molteplici divergenze fra i due racconti che si possono impiegare per rappresentare le deviazioni del sottogenere *cyberpunk* dal genere fantascientifico o, più precisamente, lo scarto compiuto da Di Filippo rispetto all'orizzonte di riferimento entro cui si colloca la narrativa leviana.⁷¹ A questo proposito, una considerazione iniziale può riguardare il rapporto con la spazialità. I fatti narrati in Levi si svolgono all'interno dell'ufficio del poeta, in un ambiente chiuso, laddove il racconto di Di Filippo alterna brevi sequenze in uno spazio chiuso (come la casa del padrone di Coney) a più ampi avvenimenti avvenuti nello spazio aperto della città che il transgenetico Coney deve attraversare per consegnare lo psicotropo a Frances Foxx, la cliente del padrone, lo stesso processo che avviene in *Neuromancer*. In questo senso, l'opposizione non è tanto fra ambienti chiusi o aperti, ma risiede nel fatto che lo spazio leviano è tradizionale e realistico ed è accostabile agli uffici dell'epoca, se non per la presenza invadente del versificatore. Al contrario, in Di Filippo il lettore è catapultato sin dalle prime righe in una dimensione altra, del tutto fantascientifica. Se nel racconto di Levi tre personaggi umani discutono di una macchina artificiale, in *Streetlife* dominano creature mutanti, giunturati, transgenici e sirenetti, come i Macrofagi di pattuglia a difesa della Zona Morbida. Ciò è ancora

⁷¹ Per una contestualizzazione del *cyberpunk* nelle teorie della comunicazione di McLuhan, vd. MATTEO SANFILIPPO, VINCENZO MATERA, *Da Omero ai cyberpunk. Archeologia del Villaggio Globale*, Roma, Castelvecchi, 2003, pp. 56-76 e il ragguglio bibliografico offerto alle pp. 119-127.

più evidente se si considerano alcune delle descrizioni degli esseri che animano la Zona Morbida, che si caratterizzano per la presenza di protesi non umane:

Quello grosso era un umano standard, tranne che per un'appendice: una coda di scorpione lunga e flessibile che si ergeva arcuata sulle sue spalle, con una goccia di veleno che ancora brillava sulla punta aguzza. L'altro, quello più piccolo, era fornito di ali di calabrone sventolanti che spuntavano da dietro le scapole, mentre dal coccige si innalzava un pungiglione.⁷²

In continuità con l'esistenza di forme di vita postumane,⁷³ anche nei paesaggi del racconto di Paul Di Filippo sono evidenti alcuni elementi del sottogenere *cyberpunk*. La città futura nella quale si muove Coney è costituita da una struttura ad anello che contempla quartieri illuminati (e sicuri) e zone interdette e oscure, dove esseri malefici sono sempre pronti a ferire e uccidere il protagonista al primo passo falso.⁷⁴ Se non mancano rilievi che permettono di ancorare il paesaggio ad un contesto tradizionale – come la presenza di una Mercedes nel traffico⁷⁵ – la maggioranza delle osservazioni rimanda alle istanze fantascientifiche. A questo proposito basti osservare il sistema di illuminazione delle zone non interdette, costituito da «piccoli sciami di aggregazioni di silicioidi» che, alla comparsa di un pedone, «prendevo fuoco con un voltaggio sufficiente a illuminare una sfera di quattro metri di diametro»⁷⁶ per accompagnarlo a destinazione. Anche se l'immagine non sembra rivestire particolare originalità, in quanto rimanda almeno parzialmente ai tedofori di età antica e medievale che erano soliti illuminare il percorso con la fiaccola, è pregna di un lessico tecnologico e fantascientifico (*silicioidi*,

⁷² PAUL DI FILIPPO, *Vita di strada*, cit., pp. 78-9.

⁷³ Un altro esempio di personaggio non umano è il Macrofagio, così descritto nel racconto: «L'imponente massa gelatinosa era grande come un elefante. Il megamico si ripiegò su se stesso, lasciando una scia umidiccia di essudato litico» (ivi, p. 75).

⁷⁴ Cfr. «Un vasto anello completamente spoglio separava la città dalla zona proibita. Le macchine sfrecciavano lungo le corsie in una sola direzione. Dall'altra parte della strada, la Zona Morbida risplendeva in tutto il suo fulgore, una giungla lussureggiante di centinaia di acri ricoperta da un susseguirsi di ecologie disparate» (*ibidem*).

⁷⁵ Ivi, p. 76.

⁷⁶ Ivi, p. 72.

voltaggio) che marca un'indissolubile distanza dai racconti fantastici e fantascientifici di Primo Levi.

D'altronde, lo scarto fra i due racconti e il conseguente rilievo di caratteri riconducibili al *cyberpunk* sono evidenti anche da uno studio della struttura narrativa dei due testi. In Levi, la presenza nell'incipit di una lista di personaggi, congiuntamente ad un prologo⁷⁷ e ad alcune indicazioni di carattere scenico ed espressivo,⁷⁸ qualificano il testo alla luce di una sua realizzazione teatrale, che tuttavia non esclude l'originale concepimento nella forma di racconto. In relazione al versante teatrale, il testo presenta diversi punti di connessione con il genere della commedia, come prova il lieto fine che sancisce non solo una pacificazione del rapporto uomo-macchina, ma anche una proficua integrazione e convivenza fra le due realtà:

Posseggo il Versificatore ormai da due anni. [...] Si è dimostrato molto versatile: oltre ad alleggerirmi di buona parte del mio lavoro di poeta, mi tiene la contabilità e le paghe, mi avvisa delle scadenze, e mi fa anche la corrispondenza: infatti, gli ho insegnato a comporre in prosa, e se la cava benissimo.⁷⁹

Il rapporto del poeta con la macchina non assume toni idilliaci, ma è significativo notare come i malfunzionamenti del versificatore sortiscano un effetto più comico che inquietante. In altre parole, il racconto di Levi tratta di un tema centrale importante – quello della creatività umana e della conseguente sostituzione del lavoro con le macchine – adottando una lente deformata, improntata alla costante leggerezza e venata da tratti di ironia. Tant'è che anche quando l'apparecchio si inceppa, dopo alcuni attimi di spavento generale, il signor Simpson riesce a convincere il poeta delle enormi potenzialità della macchina, che si evincono anche in una situazione di malfunzionamento.

⁷⁷ PRIMO LEVI, *Il Versificatore*, in ID., *Tutti i racconti*, a cura di Marco Belpoliti, Torino, Einaudi, 2005, pp. 18-37: 18.

⁷⁸ Si vedano a questo proposito le molte indicazioni che corredano le singole battute (*fra sé, annoiato e frettoloso, liricamente ma sempre con fretta*, p. 19) e alcune istruzioni di carattere scenico (*Suona un campanello*, p. 22).

⁷⁹ Ivi, p. 37.

Ha alterato il mio nome in «Sinsone» per ragioni precise. Dovrei anzi dire che lo ha rettificato: perché [...] «*Simpson*» si ricollega etimologicamente a Sansone [...]. La macchina non poteva saperlo, naturalmente: ma in quel momento di angoscia, sentendo aumentare rapidamente l'amperaggio, ha provato il bisogno di un intervento, di un soccorso, e ha stabilito un legame fra il soccorritore antico e il moderno.⁸⁰

Le sensazioni che pervadono queste righe, dove lo sguardo nei confronti delle protesi elettroniche condensa interesse, stupore e riluttanza, è assai diverso da quanto emerge in *Vita di strada*. In quest'ultimo racconto, infatti, non è difficile cogliere alcuni momenti di *suspense* e tensione narrativa riconducibili al genere *thriller* dal momento che il protagonista Coney rischia più volte la vita per trasportare lo psicotropo in un'altra zona della città per conto del Poeta Virtuale.⁸¹ Convivono con queste sequenze altre dai toni più fiabeschi, al punto che il viaggio ad ostacoli di Convey si configura come un *alter ego* di Cappuccetto Rosso, chiamato a superare alcune prove in un percorso di crescita che non si allontana di molto dai romanzi di formazione. Detto questo si può concludere, in estrema sintesi, che al filone della fantascienza umoristica, cui è ascrivibile il racconto di Levi, si contrappone quello del *cyberpunk* (o, più precisamente, del *ribofunk*) nel caso di Paul Di Filippo.

L'indagine operata fino ad ora può fornire altre riflessioni degne di nota se si passano in rassegna le principali tematiche dei racconti oggetto d'analisi includendoli nel più ampio contesto del sottogenere cui fanno parte. Un filo rosso che unisce i due testi si può individuare nel tema della (pro)creazione e della generazione, che in Levi è declinato sul versante squisitamente culturale e legato, cioè, alla produzione di nuovi componimenti poetici e, più in generale, di creazioni artistiche e intellettuali creative e originali ad opera di automi. Nel

⁸⁰ Ivi, p. 36.

⁸¹ Si veda, fra i molti esempi allegabili: «Coney sapeva che la sua ora era scoccata. Non gli restava neanche lo spirito per maledire la cupidigia dell'Illustre Saltafossi che lo aveva mandato là a morire in modo così infame» (P. DI FILIPPO, *Vita di strada*, cit., p. 79).

racconto di Paul di Filippo, invece, tale motivo si intreccia alla produzione del piacere in modi non naturali, da cui il “sesso virtuale” del padrone di Convey nel digitoappuntamento con Frances Foxx. Incidentalmente si noti come il tema dell’amore e della sessualità sia proprio anche di alcune visioni distopiche e, in particolare, del film *Videodrome*, del romanzo *1984*, e *Neuromancer* di cui si è discusso in precedenza. Il versificatore, e lo psicotropo assolvono la medesima funzione di incentivare e sostituire un’attività umana: nel primo caso creando poesie in luogo dell’autore, nel secondo aumentando il piacere durante il congiungimento. In entrambi i racconti, dunque, attività che costituivano una prerogativa del genere umano o del mondo animale vengono affidate, in parte o in tutto, ad elementi terzi, quali sono le macchine e gli psicotropi.

Un ultimo elemento che consente di cogliere la distanza fra i due racconti è legato ai campi semantici dominanti nel racconto di Paul Di Filippo. In buona sostanza si può affermare che le discontinuità contenutistiche fra i due testi trovano un opportuno riscontro anche sul versante lessicale: laddove in Levi dominano i riferimenti all’elettronica,⁸² in Di Filippo l’accento è posto eminentemente sulla biologia, nella convinzione che sia essa, con lo sviluppo delle bio- e nanotecnologie, la protagonista della rivoluzione di fine millennio.⁸³ Alla luce di ciò, non stupisce che in *Vita di strada*, in aggiunta alla macrocategoria del lessico fantascientifico, si possono individuare tre campi semantici corrispondenti ad altrettanti nuclei tematici che si intersecano vicendevolmente nel racconto: i termini afferenti all’informatica,⁸⁴ i riferimenti alla

⁸² Si veda, ad esempio (ma l’elenco dei riferimenti non è esaustivo): *macchina da scrivere* (p. 19), *versificatore* (p. 20), *fatturatrice* (p. 21), *compiti meccanici* (p. 21), *calcolatrici elettronica* (p. 23), *poeta meccanico* (p. 24), *calcolatrice* (p. 25).

⁸³ Cfr. l’introduzione al racconto *Vita di strada* a cura di Daniele Brolli in W. GIBSON, T. FERRET, P. CADIGAN et al., *Cuori elettrici. L’antologia essenziale del cyberpunk*, cit., p. 67.

⁸⁴ Anche in questo caso un elenco non esaustivo comprende almeno: *co-processore* (p. 68), *RAM-baud* (p. 69), *silicio* (p. 70), *icone silicioidi* (p. 73), *colonie silicioidi* (p. 75), *teletrasmissione di silicioidi* (p. 76), *numero di serie SNEG* (p. 77), *SQUID* (pp. 81, 84).

sfera sessuale⁸⁵ e il lessico della biologia e della medicina. Ed è proprio a quest'ultima area che si ascrivono una serie di vocaboli (fra cui: *psicotropo*, p. 68; *corteccia cerebrale*, p. 68; *stramazza-cellule*, p. 68; *sinapsi*, p. 68; *scossa neuronica*, p. 70; *Neuropeptidi*, p. 73; *giunture sinaptiche*, p. 73; *scambio molecolare*, p. 73; *Molecolari*, p. 73) che permettono di chiarire anche il senso dell'etichetta manifesto *ribofunk* coniata dall'autore per alcuni suoi racconti, dove la prima parte allude ai ribosomi, particelle del citoplasma cellulare, e la seconda è da interpretare come variazione rispetto al suffisso del sottogenere *cyberpunk*.

⁸⁵ Comprende termini quali: *Pornodelinquente* (p. 69), *Giaciglio virtuale* (p. 69), *fottere* (p. 69), *telefottuta* (p. 69), *cliente* (p. 70), *sperma umano* (p. 76), *Sesso virtuale* (p. 81), *paradiso virtuale* (p. 84), *Giacigli semiorganici* (p. 84).

CAPITOLO 3

Per un percorso tra arte mediale e post-umano

1. Il progresso tecnologico, le nuove macchine e, soprattutto, i nuovi *media* non hanno condizionato solo la letteratura e il cinema, come anticipato nel primo capitolo, anche l'arte ha risentito di questi influssi. I nuovi termini appartenenti alla cultura di massa sono entrati con prepotenza nella cultura stimolando gli artisti a riconsiderare i mondi della fantascienza, la televisione, l'elettronica, Internet e tutti quei sistemi retorici che appartenevano alla "città cablata", fatta di sistemi di comunicazione sempre più veloci, di case piene di apparecchi elettronici, delle immagini mediatiche sempre più pervasive. I "New Media" hanno mutato ampiamente la società in cui viviamo conducendo in questa spirale di cambiamenti irreversibili anche i linguaggi artistici e con essi il ruolo dell'artista e quello dello spettatore.⁸⁶ Il Ventesimo secolo ha determinato la transizione verso un mondo in cui le opere d'arte non potevano più solo essere contemplate o interpretate, come accadeva nel Rinascimento, ma diventava sempre più essenziale l'instaurarsi di un rapporto attivo tra l'opera e lo spettatore che si concretizzerà mediante la sperimentazione percettiva, fisica, politica, interattiva dell'opera stessa e con

⁸⁶ Per il contesto teorico sotteso a queste riflessioni vd. almeno DOMENICO QUARANTA, *Media, new media, postmedia*, Milano, Postmedia Srl, 2010; COSIMO MARCO SCARCELLI, MICHELA DRUSIAN, RENATO STELLA et al., *Sociologia dei New Media*, Torino, UTET, 2014. Più importante alla restituzione di un profilo storico che sul versante artistico è, invece, il saggio di CRISTIANO ANTONELLI, *Innovazione tecnologica e sviluppo industriale nel secondo dopoguerra*, Roma-Bari, Laterza, 2007.

l'introduzione, da parte degli artisti, delle novità tecnologiche nella creazione dei loro lavori (come accade nel Medialismo).

La realtà virtuale e il *cyberspazio* sono tra gli ambienti tecnologici che più hanno condizionato l'esperienza multimediale permettendo al fruitore il rapporto con un ambiente artificiale e favorendo l'interazione contemporanea tra individui volta alla creazione di percorsi ipertestuali e multimediali. L'ibridazione sempre maggiore tra uomo e macchina, di cui si è già discusso nelle analisi precedenti, ha condotto a un radicale mutamento della società e della vita e ha messo in secondo piano anche per l'arte, oltre che per la letteratura e il cinema, le prospettive dei linguaggi tradizionali. In questo senso, siamo sempre più vicini alla nascita del "villaggio globale" teorizzato da McLuhan, un luogo in cui si fanno sempre più concrete le allucinazioni, le visioni, gli immaginari fantascientifici e *cyberpunk*. Inutile dire che in quanto figura interattiva, quel «composto di *Cyberg* e *organism*, un organismo cibernetico composto da un miscuglio di carne e tecnologia che caratterizza il corpo modificato di innesti *hardware*, protesi e altri impianti»,⁸⁷ si rivela come la rappresentazione più compiuta dell'immaginario degli ultimi decenni del Novecento, cui anche l'arte tenderà. Tale figura, impiegata come metafora del rapporto tra *Homo Sapiens* e macchine ha acquisito sempre più rilevanza verso la fine del secolo, tanto da condurre l'uomo alla necessità di trovare nuovi modelli – ascrivibili nella prospettiva postumanista – per descrivere se stesso in rapporto all'ambiente in cui è inserito e ai suoi simili.

Gibson e gli altri scrittori *cyberpunk* avevano percepito la mutazione in atto derivata dal rapporto tra tecnologia e comunità e nei loro scritti avevano preconizzato una società che si sarebbe rivelata reale qualche decennio dopo e con la quale tutti hanno dovuto fare i conti, artisti compresi: l'epoca postumana.

⁸⁷ DONNA HARAWAY, *Manifesto Cyborg. Donne tecnologie e biopolitiche del corpo*, Milano, Feltrinelli, 1995, p. 25.

Per i cyberpunk la tecnologia è viscerale. [...] Non è fuori di noi, è molto vicina a noi. Sta sotto la nostra pelle, spesso, dentro le nostre teste. E anche la tecnologia è cambiata. [...] La tecnologia degli anni Ottanta sta attaccata alla pelle, risponde al tocco: è il *personal computer*, il Walkman Sony, il telefono cellulare, le lenti a contatto morbide.⁸⁸

La generazione degli artisti del dopoguerra, e in particolare della fine del secolo, è quindi figlia della civiltà delle immagini, del consumismo e degli immaginari virtuali: ed è proprio nel diluvio di immagini, nel flusso ininterrotto prodotto dal mezzo televisivo, tra metropoli, prodotti di massa e la messa in discussione della nozione di opera che diviene necessario elaborare nuove tecniche di rappresentazione.

2. Le inquietudini legate alla fine della guerra, la crescita produttiva dei beni di consumo, l'aumento delle disuguaglianze nella società e l'uso sempre maggiore delle nuove tecnologie furono alcuni dei fattori che favorirono l'affermazione in campo artistico di movimenti di rottura con le tradizioni passate e la conseguente nascita di nuovi linguaggi che, in un panorama sempre più globalizzato, subirono l'influenza dei prodotti di consumo prima e delle nuove tecnologie informatiche e multimediali poi. Analizzando le correnti artistiche della seconda metà del Novecento risulta evidente la riformulazione del rapporto opera-osservatore e, con esso, la ridefinizione dei modi mediante cui veicolare i prodotti culturali alla società. Il pubblico, un tempo passivo dinanzi all'oggetto artistico, diventa sempre più protagonista del processo creativo; complici di tale cambiamento sono i nuovi mezzi tecnologici a disposizione della società.⁸⁹ L'attenzione si sposta quindi dalla rappresentazione dell'oggetto di produzione industriale (e la relativa denuncia della società di massa teorizzata nella *Pop Art*) all'*Arte*

⁸⁸ BRUCE STERLING, *Mirrorshades. L'antologia della fantascienza cyberpunk*, trad. it. a cura di D. Brolli e A. Caronia, Milano, Bompiani, 1994, pp. 19-20.

⁸⁹ CHIARA CANALI, *Tecno-socialità, partecipazione e interattività nell'arte contemporanea*, cit.

Cinetica e Visuale,⁹⁰ che risucchia lo spettatore coinvolgendolo nello spazio espositivo, alla forma dell'*Happening*⁹¹ e della *Performance*, in cui gli artisti utilizzano elementi multimediali per coinvolgere gli spettatori con azioni che rompono con il loro stato di passività, alla *Mail Art*, che si avvale del circuito postale per creare relazioni innovative tra artista e fruitore. Particolarmente interessante la nascita in Italia dell'*Arte Programmata*, un sottogenere della più vasta *Arte Cinetica*, che prende l'avvio dal *Manifesto del macchinismo* elaborato da Bruno Munari (1907-1998) nel 1952, nel quale paragona le macchine a esseri viventi e profetizza come nel futuro gli uomini sarebbero diventati sempre più schiavi dei prodotti meccanici. Egli individua come unica forma possibile di salvezza per il genere umano quella derivata dalle opere degli artisti, ai quali spetta il compito di “deviare” le macchine dal loro funzionamento rendendole inutili.

Il mondo, oggi, è delle macchine. Noi viviamo in mezzo alle macchine [...] Ma cosa sappiamo noi dei loro umori, della loro natura, dei loro difetti animali, se non attraverso cognizioni tecniche, aride e pedanti? Le macchine si moltiplicano più rapidamente degli uomini, [...] già ci costringono ad occuparci di loro, a perdere molto tempo per le loro cure. [...] Fra pochi anni saremo i loro piccoli schiavi. Gli artisti sono i soli che possono salvare l'umanità da questo pericolo. [...] La macchina di oggi è un mostro! La macchina deve diventare un'opera d'arte! Noi scopriremo l'arte delle macchine!⁹²

Intorno agli anni Sessanta e Settanta, in seguito alla moltiplicazione dei mezzi tecnologici e ai conflitti sociali e politici che accompagnano questi cambiamenti, emergono teorie come quelle della cibernetica e della “partecipazione dipendente” legate alla visione di una società

⁹⁰ Si basa su ricerche di carattere cine-visuale e ha lo scopo di stabilire un nuovo rapporto con chi osserva l'opera. Tra gli artisti più significativi si ricorda Alexander Calder (1898-1976) con *Mobiles*, Jean Tinguely (1925-1991), gli esponenti dei gruppi T e N e il Gruppo di Ricerca di Arti Visuali. Per approfondimenti cfr. MARIANELLA MARGOZZI, LUCILLA MELONI, FEDERICO LARDERA, *Gli ambienti del gruppo T: le origini dell'arte interattiva*, Cinisello Balsamo, Silvana, 2004; MARIANELLA MARGOZZI, *Arte Programmata, Arte Cinetica. Categorie e declinazioni attraverso le poetiche*, in *Arte Programmata e Cinetica*, catalogo della mostra tenuta a Roma, Galleria nazionale d'arte moderna, 22 marzo-27 maggio 2012, a cura di Giovanni Granzotto e Mariastella MargoZZi, Roma, Il Cigno Edizioni, 2012, pp. 27-41.

⁹¹ Si pensi a questo proposito ai lavori dell'americano Robert Rauschenberg (1925-2008), il quale negli anni Sessanta sviluppa degli ambienti in forma di *assemblage* che inglobano oggetti appartenenti al quotidiano quali radio e televisione.

⁹² BRUNO MUNARI, *Manifesto del Macchinismo*, in «Arte Concreta», 10, dicembre 1952-gennaio 1953, p. 51.

sempre più controllata dai mezzi di comunicazione che ricorda la civiltà di Oceania di Orwell. In questo contesto nascono le videoinstallazioni che consentono allo spettatore, sottoposto a meccanismi di controllo fisico e psicologico, di mettere in gioco il proprio corpo.⁹³ A questo proposito si prendono come esempio agli ambienti di Nauman, nei quali «il visitatore è assalito da suoni, spaventato da passaggi stretti circondato da videocamere che registrano ogni mossa».⁹⁴ La svolta più significativa avviene, però, a partire dagli anni Ottanta, un'epoca in cui la crescente integrazione tra apparecchi terminali e reti di comunicazioni consentirà la formazione di nuove modalità di trasmissione del sapere artistico e l'individuazione di nuove forme espressive capaci di inglobare i *mass media*, che si qualificavano come i principali elementi di influenza dei gusti e delle tendenze culturali e sociali. In questo modo era possibile partecipare all'evoluzione scientifica operando attraverso il carattere sperimentale dell'arte, com'è il caso del Medialismo e dell'Arte Interattiva. Negli stessi anni l'artista visuale Roy Ascott (1934-vivente) poneva le basi per la nascita dell'*Arte Telematica*, che ha visto lo spettatore ricoprire un ruolo sempre più attivo nella creazione del lavoro. Ciò che si vuole tenere in considerazione nello studio qui condotto è come nella società attuale, sempre più inter e iperconnessa, oltre al rapporto tra opera e fruitore, sia variato anche il concetto di Umanesimo rivedendo i termini del sapere e dello spazio in cui avvengono le relazioni tra individui. Si afferma così un nuovo Umanesimo «che pon[e] la Persona, e non la Tecnica, al centro del complesso processo di mutamento in atto».⁹⁵ Nel tempo le pratiche artistiche si sono focalizzate sempre di più sulla necessità di un coinvolgimento attivo

⁹³ S. BORDINI, *Più che un'immagine. Considerazioni sull'arte interattiva*, in *Tra "azione" e "contemplazione". I molteplici spazi possibili per le arti interattive*, a cura di Silvana Vassallo e Andreina Di Brino, Pisa, Edizioni ETS, 2004, p. 54.

⁹⁴ C. CANALI, *Tecno-socialità, partecipazione e interattività nell'arte contemporanea*, cit., p. 47.

⁹⁵ PIERO DOMINICI, *L'utopia post-umanista e la ricerca di un nuovo umanesimo per la società ipercomplessa*, in «Comunicazioni sociali», 3, 2016, pp. 481-490.

dello spettatore e le tecnologie, elettroniche e virtuali, hanno consentito di intensificare questo scambio relazionale.

L'arte che esce da sé, in senso positivo, e si prolunga verso lo spettatore può svolgere una funzione di orientamento alternativo rispetto alla mercificazione dell'esistenza e ai "modelli di sviluppo" alienanti e massificanti dell'età post-tecnologica, spostando il suo baricentro da una creazione individuale a una creazione collettiva, dall'opera compiuta al processo aperto, dalla centralità dell'artista "genio" a una centralità dello spettatore, con una circuitazione totalmente diversa, gratuita e molto più partecipata degli eventi artistici.⁹⁶

Se da un lato, quindi, la tecnologia consente una maggiore connessione tra individui e riduce le distanze tra l'artista e il suo pubblico, dall'altro il crescente ibridismo uomo-macchina conduce alla nascita di un nuovo soggetto definito "postumano". Di questa nuova figura inserita nella cultura tecnologica e consumistica renderà conto l'esposizione *Post Human*, allestita nel 1992 dal gallerista e critico americano Jeffrey Deitch (1950-vivente), che attraverso le opere di trentasei artisti cercherà di offrire una riflessione su quale sarà il futuro che attende l'essere umano.

3. Alla luce delle finalità di questo lavoro, in questa sede ci si soffermerà soprattutto su due delle esperienze artistiche sopra citate: il Medialismo e il *Post Human*. Il Medialismo è stato introdotto nella seconda metà degli anni Ottanta dal critico d'arte Gabriele Perretta: questi, in seguito ad un percorso che prendeva avvio dal Graffitismo newyorkese, è approdato allo studio dei *New Media* e ha proposto un modo innovativo di costruire e intendere l'opera d'arte. Nello specifico, la riflessione del critico partenopeo parte dalla necessità di indagare il rapporto che alcuni artisti dell'ultimo ventennio del Novecento avevano stabilito con le nuove tecnologie. In tutte le opere di questi artisti emerge in maniera evidente l'attenzione nei confronti dell'universo mediologico, che si era ampliato notevolmente negli anni, favorito anche dall'espansione del

⁹⁶ C. CANALI, *Tecno-socialità, partecipazione e interattività nell'arte contemporanea*, cit., p. 223.

mercato e del mondo capitalistico.⁹⁷ Nello specifico, il gruppo era schierato contro il confinamento delle opere nelle gallerie, nei musei e nei tradizionali ambienti di esposizione e tendeva verso la ricerca di nuovi modi attraverso i quali condividere l'opera d'arte.

La critica e i non molti studi di carattere storico mostrano un interesse per i dispositivi, le sperimentazioni, le nuove articolazioni linguistiche di un inedito universo di immagini in trasformazione, manipolate in mille modi, ibridate con la musica, il tempo, lo spazio, le parole e – fattore dominante – veicolo di un nuovo tipo di rapporto con il pubblico.⁹⁸

Perretta individua tre diverse tendenze: quella che identificava con i termini “pittura mediale”, che definiva una “non pittura” e fungeva da richiamo alle immagini mediali; la fase “analitica”, che rifletteva sui linguaggi artistici da adottare e che prendeva in considerazione sia gli strumenti tradizionali che le tecnologie più avanzate, e la terza declinazione, che era legata ai gruppi e alle associazioni anonime che operavano mediante dei segnali collettivi di riconoscimento in luogo della propria firma individuale. In questo tipo di ricerca artistica assumono particolare importanza i rapporti con gli strumenti mediatici che veicolano una nuova forma di comunicazione, i quali, portando l'opera d'arte “fuori” dagli schemi tradizionali, la inseriscono nella realtà come prodotto della comunicazione.

Le pagine seguenti sono dedicate prevalentemente alla fase pittorica, ritenuta la più rilevante ai fini del discorso in quanto in essa è leggibile la crisi dell'uomo occidentale moderno. Nell'epoca in cui si pensa alla convivenza diretta con il *cyborg*, la pittura, uno dei più antichi mestieri dell'umanità, si fa sempre più figurativa, acquisisce fluidità mediatica e mediale e si impregna delle idee sociali e politiche dell'epoca. L'esistenza di quest'arte, un tempo veicolo di informazioni e situazioni al pari della televisione, della radio e dei manifesti, è minacciata nel Novecento dai mutamenti storici sempre più repentini e, di conseguenza, si trova a fare i conti con le nuove regole del mercato. In questo scenario la pittura nella sua inattualità cerca di

⁹⁷ Cfr. GABRIELE PERRETTA, *Medialismo*, Milano, Giancarlo Politi Editore, 1993.

⁹⁸ S. BORDINI, *Appunti sul paesaggio nell'arte mediale*, cit., p. 14.

incontrare, con ironia, i *media*, distinguendo tra fantasia e immaginazione e rincorrendo un ideale pregno di realismo *neo pop* volto a interfacciarsi con il sistema mediale. In questo senso si assiste alla creazione di linguaggi carichi dei segni della fotografia e della televisione o ai calchi della cultura del videogioco e del fumetto. Ne deriva, quindi, una pittura caratterizzata da versatilità e adattabilità, capace di combinare situazioni sociologiche differenti, servendosi dei *media* come simbolo della cospirazione contro di essi. In altre parole, il Medialismo implica il «saper vedere la società nei suoi meccanismi mediologici con un'attenzione particolare verso lo sviluppo tecnologico e le trasformazioni dei *mass media* in modo critico-destrutturante».⁹⁹

Interessanti in questo senso i lavori di Igort (1958-vivente), che presentano personaggi tratti dal mondo dei guerrieri – i *terminator* – e rimandano alla cultura *cyber*;¹⁰⁰ ma anche le opere di Sergio Cascavilla (1963-vivente) che legano la pittura al mondo urbano e al rinascimento tecnologico.¹⁰¹ In questo panorama artistico eclettico, le cui tematiche principali si individuano nella metropoli dominata dagli *hacker*, nella visione di contesti urbani artificiali e nelle rovine post-industriali, emergono anche altri artisti, come Tommaso Lisanti con R.I.N.A.S.C.I.M.E.N.T.O. T.E.C.N.O.L.O.G.I.C.O. del 1992, Maurizio Cattelan (1960-vivente), Stefano Pisano (1966-vivente), Gabriele Lamberti (1957-vivente), Fabrizio Passarella (1953-vivente) e Enrico Tommaso De Paris (1960-vivente). Quest'ultimo artista è particolarmente interessante in quanto le sue opere permettono di entrare in un mondo altro, in una sorta di “fuga nel *cyberspazio*”. Anche se il pittore torinese afferma di aver frequentato marginalmente il mondo della fantascienza, condivide con questi autori simili pensieri e

⁹⁹ VITTORIO SELLERI, *Gli artisti mediali*, in «Il Cristallo», LII, 1, 2020, https://www.altoadigecultura.org/pdf/r05_10.html (ultima consultazione: 13 settembre 2021).

¹⁰⁰ A questo proposito si pensi a Igort (pseudonimo di Igor Tuveri), *Olympion*, 1990. Tecnica mista su carta, 50x35 cm.

¹⁰¹ Fra tutti si veda Sergio Cascavilla, *Bambini a colazione*, 1998. Acrilico su legno, 170x60 cm, *lightbox* in plastica e materiali vari, 40x35 cm.

preoccupazioni legati ai cambiamenti in atto in questo secolo e in quello precedente.¹⁰² Nei suoi politici l'artista ironizza sulla vita contemporanea dell'uomo il quale, continuamente esposto al bombardamento mediatico, si perde e non riconosce più la realtà. La sua pittura si pone quindi quale specchio di un universo contrastato che affascina e allontana simultaneamente e le sue opere prendono spunto dalla realtà per trasformarsi poi in un luogo di riflessione. De Paris trae le idee per le sue opere dal paesaggio urbano, dalla vita di tutti i giorni, dai mezzi quali la televisione,¹⁰³ Internet e le pubblicazioni tecno-scientifiche, realizzando un immaginario complesso sia a livello di tecniche pittoriche che digitali. Lo scopo è quello di tratteggiare, in maniera del tutto innovativa, una sua immagine del mondo, soggetto ad una costante trasformazione ed evoluzione.¹⁰⁴ In un'intervista rilasciata alla rivista *Juliet*,¹⁰⁵ De Paris sottolineava l'importanza che il periodo mediale aveva avuto per molti artisti, in quanto aveva permesso di sviluppare liberamente un'ampia gamma di tematiche offrendo la possibilità di sviscerare, con diverse modalità, le trasformazioni della società. Nonostante queste premesse, il Medialismo si esaurì presto, e molti artisti – tra cui il pittore torinese – continuarono a perseguire la loro ricerca artistica in modo autonomo. A questo proposito è interessante vedere come la ricerca di De Paris continui in un'ottica volta alla comprensione dell'essere umano inserito in un contesto di globalizzazione e controllato dalle multinazionali, proprio come nelle visionarie immagini dei romanzi *cyberpunk* in cui le biotecnologie ricoprono un ruolo sempre più centrale nel presente e la natura appare sempre più in pericolo. Già Bruce Sterling (1954-vivente), ad

¹⁰²A questo proposito, vd. quanto affermato dallo stesso nell'intervista riportata in appendice.

¹⁰³Vd. ad esempio *Interno/esterno*, 1991. Acrilico su tela, 45x35 cm. Si tratta di un complesso di sei tele esposte alle collettive *Media Ikos* presso lo studio Cristofori di Bologna e *Pittura Mediale* presso la Galleria Forum di Roma.

¹⁰⁴Alcune tra le opere che si possono ricordare sono: *Mondo rumoroso*, 1995. Acrilico su tela, 130x130 cm; *Caos*, 1999. Acrilico su tela, 180x160 cm; *I am here*, 2001. Mixed media, 32x32x60 cm.

¹⁰⁵ROBERTO VIDALI, *In conversazione con Enrico Tommaso De Paris*, in «Juliet. Contemporary Art Magazine», 4 settembre 2019, <https://www.juliet-artmagazine.com/in-conversazione-con-enrico-tommaso-de-paris/> (ultima consultazione: 13 settembre 2021).

esempio, aveva osservato i rapidi mutamenti del panorama sociale sotto la spinta delle tecnologie informatiche sempre più invasive. Nel racconto *Chernobyl Neurale* del 1988, vengono descritti degli *hacker* genetici che, nel tentativo di curare l'AIDS e altre malattie congenite, modificano il DNA consentendo un aumento delle capacità neurali ma determinando anche alcuni effetti terribili e irreversibili che coinvolgono del pari le altre specie di mammiferi.

Gli anni Novanta, con la rapida diffusione di potenti tecnologie industriali nei Paesi in via di sviluppo, furono un decennio caratterizzato da disastri di entità spaventosa. [...] Tuttavia, nessuna di queste catastrofi preparò l'umanità agli effetti stupefacenti del peggior disastro mai avvenuto in biotecnologia.¹⁰⁶

Allo stesso modo, anche Enrico De Paris ci fornisce un'interpretazione personale delle teorie scientifiche e della vita in generale: indaga l'uomo inserito nelle zone metropolitane, dedica alcune sue opere alla rappresentazione dello spazio virtuale, esplora il mondo delle nuove tecnologie e gli effetti che queste provocano sugli esseri viventi e sull'ambiente. Si assiste così alla rappresentazione di luoghi alienanti e futuristici in cui la pittura sembra essere lo strumento più adatto a raffigurare gli scenari in evoluzione e a dar vista, in alcuni casi, a vere e proprie "opere mondo"¹⁰⁷ che consentono di allargare lo spazio immaginativo verso nuovi orizzonti. In questo senso, l'operazione artistica di De Paris conduce nella direzione di quel nuovo Umanesimo che assumerà i connotati del postumanesimo prima e del transumanesimo poi.

4. Sulla spinta della rivoluzione digitale, che ha reso più labile il confine tra fantascienza e realtà, l'ultimo decennio del Novecento si caratterizza per il diffondersi di nuove tendenze artistiche atte alla costruzione di una rinnovata soggettività umana. In questo senso, gli anni

¹⁰⁶ Cfr. BRUCE STERLING, *Chernobyl neurale*, in W. GIBSON, T. FERRET, P. CADIGAN et al., *Cuori elettrici. L'antologia essenziale del cyberpunk*, cit., pp. 106-116: 106.

¹⁰⁷ A questo proposito, si rimanda nuovamente all'intervista all'artista riportata in appendice.

Novanta si configurano come lo scenario di definitiva messa in crisi dell'antropocentrismo.¹⁰⁸ Il fenomeno del *cyberpunk* aveva aperto la strada a un'evoluzione che aveva coinvolto idee e comportamenti della società confluendo in quello che verrà definito *post human*. In questo contesto ciò che appare ormai di gran lunga superato è l'ideale di uomo come essere completo, perfetto, esente da qualsiasi contaminazione esterna. Subentra invece a questa visione un'immagine dell'uomo figlio dell'evoluzione, ibridato agli altri esseri viventi e alle sue stesse creazioni, tra tutte la macchina.

Il termine "postumano" entra nelle scene artistiche grazie a Jeffrey Deitch, gallerista e curatore statunitense, il quale usa questo neologismo nel catalogo di una mostra che si tenne a Losanna nel 1992 e che accoglieva personalità internazionali appartenenti alle tendenze più di spicco degli anni Novanta tra cui Jeff Koons (1995-vivente), Damien Hirst (1965-vivente) e Cindy Sherman (1954-vivente). Il tema centrale sviluppato dai vari artisti è quello della corporeità. Le biotecnologie e la manipolazione genetica avevano reso l'uomo un oggetto del tutto modificabile; le nuove tecnologie avevano portato alla dissoluzione del concetto del corpo così come lo si conosceva e lo avevano condotto verso una fusione sempre più massiccia con la dimensione digitale e quindi, in buona sostanza, alla nascita di un nuovo soggetto. Tale processo aveva incentivato la discussione sulla trasformazione da naturale ad artificiale della cultura contemporanea e sul confine tra realtà e finzione, spostando l'attenzione sulla sfera del corpo umano e delle sensazioni. Le macchine ora tendono ad assumere funzioni organiche e il corpo può essere riprogrammato materialmente attraverso l'uso di tecnologie ad esso applicabili. I *mass media*, i programmi televisivi e la pubblicità hanno creato una visione della realtà

¹⁰⁸ Per un'analisi più approfondita sulla crisi dell'antropocentrismo, vd. ROBERTO MARCHESINI, *Il tramonto dell'uomo: la prospettiva post-umanista*, cit., pp. 97-105.

idealizzata, elaborando modelli di vita che vengono assunti come assoluti e portando alla ridefinizione del corpo naturale.

Nella nostra tecno-cultura iper-mediata, la consapevolezza del corpo è amplificata a tal punto che attraverso la tecnologia è possibile assistere al funzionamento dei meccanismi molecolari dei processi corporei, se non addirittura a controllarli.¹⁰⁹

L'essere umano, animato da una volontà spasmodica di inseguire i modelli imposti dai *media*, tende così alla ricerca della perfezione corporea anche attraverso la chirurgia. Non è casuale, quindi, che la questione del corpo e dei sentimenti sia diventata centrale nelle riflessioni odierne. In questo modo l'identità diventa il nuovo campo d'azione della creazione artistica; il corpo assume i toni di una protesta e rappresenta i limiti biologici dell'essere umano. Ciò che fanno gli artisti è trasformare il corpo e condurlo verso forme ed espressioni nuove in cui l'anatomia e il genere non hanno più nessuna valenza descrittiva.

Nel catalogo della mostra di Losanna, Deitch opera una rapida analisi dei passaggi che hanno condotto, nel corso degli anni Novanta, alla messa in crisi di concetti e valori che un tempo venivano dati per assodati. L'emergere nella scena di elementi quali informatica, realtà virtuale e biotecnologie ha determinato una nuova modalità di percepire il tempo e lo spazio e l'avvento di canali di comunicazione alternativi ha preannunciato l'avverarsi di uno spazio cibernetico in grado di condurre l'umanità verso ulteriori modificazioni genetiche e sociali.

La futura manipolazione genetica potrà generare una razza di esseri post-umani apparentemente perfetti, le cui nevrosi e i cui istinti non potranno essere però facilmente controllati.¹¹⁰

La possibilità di modificare il patrimonio genetico per assicurare ai nostri discendenti determinate caratteristiche fisiche o mentali porta Deitch ad affermare che è in corso una trasmigrazione dall'evoluzione darwiniana all'evoluzione artificiale. Uno scenario che echeggia le pagine distopiche del romanzo di Orwell in cui descrive come i figli degli abitanti di Oceania

¹⁰⁹ M. FEATHERSTONE, R. BURROWS, *Tecnologie e cultura virtuale*, cit., p. 173.

¹¹⁰ J. DEITCH, *Post Human. Exhibition catalogue*, cit.

avrebbero dovuto nascere solo con la fecondazione artificiale.¹¹¹ Tra gli artisti più emblematici presenti nel catalogo si può ricordare: Robert Gober (1954-vivente), che crea una realtà fantastica distopica in cui in una stanza sono inseriti dei frammenti corporei;¹¹² Mike Kelly (1954-2012) e Charles Ray (1953-vivente), rispettivamente con le loro rappresentazioni di uomini e animali da un lato¹¹³ e uomini e manichini dall'altro;¹¹⁴ Paul McCarthy (1945-vivente), che descrive un futuro in cui l'essere umano acquista le sembianze di un robot «posseduto da un incontrollabile ossessione sessuale dalla quale è assente qualunque passione umana»¹¹⁵ con l'intento di denunciare la società consumistica; e, ancora, la già citata Cindy Sherman che con le sue opere cerca di distruggere gli stereotipi di genere dovuti ai *mass media*, alla pubblicità, alla televisione.¹¹⁶ L'artista ricombina le parti anatomiche maschili e femminili e regala al pubblico l'esperienza di trovarsi dinanzi a corpi vuoti fatti solo di un'ambigua sessualità. Per concludere, nel complesso *Post Human* si configura come il luogo di incontro di opere provocatorie, perverse e narcisistiche atte a denunciare e rendere consapevole il pubblico dell'omologazione e alienazione cui è sottoposto, ponendolo dinanzi a rappresentazioni delle paure e delle angosce della società contemporanea per renderlo consapevole dell'eccessiva ostentazione dei tempi moderni.

¹¹¹ Cfr. G. ORWELL, *1984*, cit., p. 70: «I figli avrebbero dovuto essere procreati mediante la fecondazione artificiale (*fecart*, in neolingua) e allevati in pubbliche istituzioni. Tutto questo, come Winston sapeva bene non è che fosse inteso proprio alla lettera, ma in certo modo si inquadrava perfettamente con la generale ideologia del Partito».

¹¹² Vd. *Two Spread Legs*, 1991. Legno, cera, pelle, cotone, capelli umani e acciaio, 28x89x70 cm. Atene, collezione di Dakis Joannou.

¹¹³ È il caso di *Brown Star*, 1991. Peluches e acciaio, 257 x 185 cm (variabile). Atene, collezione di Dakis Joannou.

¹¹⁴ Come in *Mannequin Fall '91*, 1991. Mixed media, 224 cm. Los Angeles, Burnett Miller Gallery.

¹¹⁵ J. DEITCH, *Post Human. Exhibition catalogue*, cit. Ma si tenga a mente a questo proposito anche l'opera *The Garden*, 1991-92. Piante e personaggi motorizzati in un giardino artificiale, 853x914x610 cm. Los Angeles, Rosamund Felsen Gallery.

¹¹⁶ Vd. *Untitled*, 1992. Fotografia a colori, 173x114 cm. Amburgo, Collezione di F.C. Gundlach.

5. Il discorso sin qui condotto delinea, seppur non approfonditamente, il percorso che il genere umano ha intrapreso dal Novecento ad oggi. Il *fil rouge* che coinvolge letteratura, arte e cinema si riscontra nelle descrizioni di un'evoluzione della specie umana che non è provocata da nessuno se non dall'uomo stesso che, attraverso la tecnica, modifica la propria situazione sociale e, in ultima analisi, altera anche se stesso, seppur non sempre in modo positivo. Non esiste una netta separazione tra ciò che avviene nelle diverse forme artistiche, né si individuano specifiche avanguardie o generi, piuttosto ognuna affronta mediante tecniche, stili e forme differenti i medesimi problemi della società. La tecnologia, i *New Media*, Internet, la televisione e la radio (ma ancora prima l'automobile) sono i mezzi attraverso cui l'uomo ha operato un cambiamento nella società, nella cultura, negli assetti politici, ma soprattutto in se stesso.

La tecnologia sta letteralmente cominciando a riformulare il modo in cui costruiamo una famiglia, il modo in cui conosciamo l'umanità. L'ultima violenza della tecnologia sta nella sua capacità di generare la propria invisibilità, di circolare dentro e attraverso il corpo fisico senza farsi scoprire, di manifestarsi alla coscienza umana come realtà epistemica. Ogni altra condizione di possibilità è pertanto nascosta alla condizione umana. Una volta che la tecnologia sia stata interiorizzata e operi su di noi attraverso epistemi invisibili, essa diventa l'unico modo di essere umani.¹¹⁷

Grazie alla tecnica, l'essere umano ha costruito la sua figura, si è adattato al mondo ed è mutato: *homo erectus*, *homo sapiens* e, ancora, *sapiens sapiens*. Ora ci troviamo immersi in una nuova fase che forse Darwin non aveva previsto e che coincide con l'era dell'*homo tecnologicus*, figlio dell'ibridazione con le macchine. Da qui un crescente timore ha costellato gli immaginari della specie umana, un terrore scaturito essenzialmente dall'incapacità dell'uomo di controllare i prodotti costruiti dalla sua stessa mente che ha portato alla nascita di scenari apocalittici e distopici, a filosofie quali il postumano e il transumano che hanno affollato romanzi, produzioni cinematografiche e opere d'arte. In una specie di rituale salvifico gli artisti hanno rappresentato mondi futuri con governi dispotici, macchine distruttrici, *robot*, androidi, *cyborg* e intelligenze

¹¹⁷JAIMIE SMITH-WINDSOR, *The Cyborg Mother: A Breached Boundary*, in «C-Theory», 2 aprile 2004, <https://journals.uvic.ca/index.php/ctheory/article/view/14547/5394> (ultima consultazione: 16 settembre 2021).

artificiali, con lo scopo di ammonire l'umanità e metterla in guardia dai potenziali pericoli. Il futuro teorizzato si è fatto nel tempo sempre più presente e oggi ci troviamo al cospetto di una nuova forma di umanità il cui confine tra ciò che è organico e ciò che è tecnologico risulta sempre più sottile. La connessione sempre più forte e costante ai *media* digitali ha cambiato radicalmente il nostro essere intaccando la parte fisica e sensoriale: quello postmoderno è un corpo che scompare, che si allontana sempre di più dalla realtà per diventare sempre più fittizio. Influenzati dalle mode e dalla pubblicità, non abbiamo contezza della nostra trasformazione in esseri ibridi, dove le nostre nuove protesi sono i telefoni, i *personal computer* e *gli* schermi sempre presenti che ci fanno vivere simultaneamente in più luoghi. Questi, cambiando il modo di comunicare l'uno con l'altro, costringono l'artista o l'autore a trovare espedienti differenti per poter catturare l'attenzione di un pubblico sempre più distante, per intrattenere nella "società dello spettacolo", dove agiscono come mero strumento di divertimento. Il punto di arrivo di questo percorso è già stato raggiunto: l'immateriale si è diffuso nelle fibre più intime del nostro apparato percettivo e cognitivo per mezzo di un'estensione generalizzata dai supporti tecnologici che ha assunto l'egemonia anche sulle modalità di interfacciarsi e comunicare l'uno con l'altro.

CAPITOLO 4

Le distopie del “qui e ora”: comunicazioni interumane

1. Nel corso del secondo capitolo ci si è soffermati sull’analisi di alcune caratteristiche della distopia novecentesca e sul ruolo ricoperto dalla tecnologia nel creare questo tipo di immaginario, specialmente in riferimento al genere fantascientifico e al sottogenere *cyberpunk*. In questo capitolo, invece, compiendo un significativo scarto temporale, si intendono esaminare alcune visioni distopiche della contemporaneità. In questi termini, è possibile delineare un percorso intertestuale che evidenzia in senso diacronico le permanenze e i contrasti nella descrizione delle rappresentazioni distopiche. Nel quadro che emerge la distopia si configura come il mezzo più efficace attraverso il quale rendere consapevole il genere umano delle strategie messe in atto dai regimi totalitari e dai meccanismi di manipolazione; essa, inoltre, permette in alcuni casi una trasmissione seducente e accattivante dei propri contenuti al fruitore. Secondo una prospettiva più filosofica si potrebbe asserire che la distopia è un potente strumento capace di mettere in guardia l’uomo dal suo opposto, l’utopia, la quale aspira a un bene comune idealizzato che annichilisce la libertà e la dignità dell’individuo. Con il che, anche nella nostra contemporaneità la distopia sembra il mezzo d’accesso privilegiato per comprendere fino in fondo il mondo che ci circonda.

Adesso il mondo è stabile. La gente è felice; ottiene ciò che vuole, e non vuole mai ciò che non può ottenere. Sta bene; è al sicuro [...] non ha paura della morte; è serenamente ignorante della passione e della vecchiaia; [...] è condizionata in tal modo che praticamente non può fare a meno di comportarsi come si deve. E se per caso qualche cosa non va, c'è il *soma*...¹¹⁸

Queste righe potrebbero essere estrapolate da una descrizione della nostra epoca in cui tutto sembra alla portata di tutti e, invece, sono tratte dal romanzo *Il mondo nuovo* di Aldous Huxley pubblicato per la prima volta nel 1932. La scelta di trattare in questo punto del romanzo di Huxley invece che nella precedente analisi del secondo capitolo, non è casuale. La visione di Huxley differisce dalle distopie fantascientifiche precedentemente discusse in quanto racconta una società molto più attuale di quella prefigurata da Orwell adottando un'angolazione prospettica differente. Ne *Il mondo nuovo* non esiste un controllo supremo di un regime dispotico, né una polizia che sorveglia i cittadini e il nemico da combattere si fa meno chiaro e delineato. Huxley immagina un futuro in cui tutto ciò che sembra possibile è tale grazie alla creazione di un ambiente in cui non esistono più le guerre, la malattia è stata debellata e l'unico scopo della politica è mantenere la condizione di felicità in tutti gli individui. Gli uomini, sin da bambini, vengono educati ad amare la propria posizione sociale e non esiste la povertà: la sua è una società consumistica a tutti gli effetti¹¹⁹ dove ognuno raggiunge la felicità grazie a una droga, la *soma*, che aiuta a mantenere il controllo della popolazione, scandisce i momenti di riposo giornalieri e consente all'individuo di non provare dolore o rabbia.¹²⁰ Se in *1984* il passato delle

¹¹⁸ ALDOUS HUXLEY, *Il mondo nuovo. Ritorno al mondo nuovo*, Milano, Mondadori, 2018, pp. 179-180.

¹¹⁹ A questo proposito sono significative le parole di Lenina, addetta alle vaccinazioni al centro di incubazione, che sottolineano una tendenza comune alla nostra società nella quale è meglio avere sempre il vestito di marca e indossare un abito diverso in ogni occasione: «“Ma gli abiti vecchi sono brutti” continuava il mormorio infaticabile. “Si buttano via i vestiti vecchi. È meglio buttare che aggiustare, è meglio buttare.” [...] “È meglio buttare che aggiustare. Più sono i rattoppi, minore è il benessere”» (ivi, p. 42).

¹²⁰ « Se per qualche disgraziata evenienza un crepaccio s'apre nella solida sostanza delle loro distrazioni, c'è sempre il *soma*, mezzo grammo per un riposo di mezza giornata, un grammo per una giornata di vacanza, due grammi per un'escursione nel fantasmagorico Oriente, tre per una oscura eternità nella luna» (ivi, p. 47) e, ancora: «Asciugandosi gli occhi, Lenina attraversò il tetto fino all'ascensore. Mentre scendeva dal ventisettesimo piano, estrasse il flacone di *soma*. Un grammo, decise, non sarebbe bastato; il suo dolore valeva di più di un grammo» (ivi, p. 139).

persone veniva mutato o addirittura cancellato per evitare di appellarsi alla storia e compiere atti rivoltosi,¹²¹ ne *Il mondo nuovo* il passato non è noto perché la conoscenza ne determinerebbe l'infelicità. Leggendo questo libro viene da interrogarsi se un giorno la scienza e l'ingegneria genetica riusciranno a raggiungere una condizione in cui gli esseri umani saranno generati esclusivamente in provetta, manipolando e condizionando così sia il ruolo nella società che l'esistenza stessa.¹²² In altre parole, se esisterà mai una generazione che si affida al progresso di una scienza irrazionale per creare un mondo asettico e controllato e negare agli uomini la libertà di vivere la propria vita secondo natura con embrioni che si moltiplicano tra le mani di individui privi di sentimento etico; un mondo in cui non esistono i legami affettivi genitoriali, in cui non si provano vere e proprie emozioni e in cui l'edonismo più sfrenato viene eletto a strumento del governo. Qui l'amore non è più finalizzato alla procreazione di individui da inserire nel Partito (a quello ci pensa la fecondazione artificiale) e ci si può accoppiare con chiunque in quanto il sesso è controllato dai contraccettivi. «Ognuno appartiene a tutti gli altri»,¹²³ i rapporti che si stabiliscono – tutt'altro che monogami – sono casuali e privi di reali sentimenti e le relazioni sul lungo periodo non sono viste di buon occhio.

L'autore crea un sistema dalle caratteristiche distopiche che si propone come la rappresentazione di un mondo futuro possibile, che risulta più vicino a noi di quanto sembri. In esso, infatti, si ravvisano diverse tendenze della nostra collettività, come il desiderio di

¹²¹ Si veda a questo proposito G. ORWELL, *1984*, cit., pp. 38-39: «Se il Partito poteva impossessarsi del passato fino a dire, di questo o di quell'altro avvenimento, *non è mai successo...* non era più spaventoso che soltanto la tortura o la morte? [...] E se tutti gli altri accettavano quella menzogna che il partito imponeva (se tutti i documenti ripetevano la stessa storiella), la menzogna diventava verità e passava alla storia. “Chi controlla il passato” diceva lo slogan del Partito “controlla il futuro”: chi controlla il presente, controlla il passato» e ancora «Il passato, rifletté, non era stato soltanto alterato, era stato propriamente distrutto. Perché, in che modo si poteva stabilire l'esistenza anche dei fatti più comuni e ovvii, quando non esisteva alcun documento al di fuori della propria memoria?».

¹²² Cf. A. HUXLEY, *Il mondo nuovo. Ritorno al mondo nuovo*, cit., p. 13: «Noi, inoltre, li predestiniamo e li condizioniamo. Travasiamo i nostri bambini sotto forma di esseri viventi socializzati, come tipi Alfa o Epsilon, come futuri vuotatori di fogne o futuri...».

¹²³ Ivi, p. 35.

uniformarsi gli uni agli altri per combattere il senso di emarginazione e sentirsi sempre più parte di una società di massa che allo stesso tempo priva i singoli delle loro particolarità.¹²⁴ Tuttavia, anche questo sistema – al pari dei precedenti – presenta una falla in quanto è costretto a rispondere alle semplici domande di un uomo che vive in un mondo ancora incontaminato, la Riserva, provvisto di una coscienza individuale e non controllato o dipendente dal *soma*. La rivolta nasce da un uomo, il Selvaggio, che grazie agli insegnamenti delle letture fatte in segreto ha la possibilità di vedere le cose sotto altre prospettive ed è in grado di provare sentimenti reali. A questo proposito è interessante vedere come il dominio dell'umanità sia basato sul controllo mentale della popolazione e che l'unico modo per sfuggire a questo asservimento risieda nella lettura o nella scrittura. In Orwell la ribellione cominciava con la scelta di Winston di scrivere un diario che gli aveva permesso di pensare in modo autonomo; in Huxley la scena inizia quasi subito con il disprezzo dei libri e il condizionamento dei bambini, indotti a provare «un odio istintivo dei libri e dei fiori»¹²⁵ per evitare che «leggessero qualcosa capace di alterare in modo non desiderabile uno dei loro riflessi».¹²⁶

Nel mondo nuovo la gente non legge perché la lettura è considerata un'occupazione troppo pericolosa da chi vuole mantenere il “sonno” delle coscienze e promuove un divertimento basato sui sensi e sulla vista che trova soddisfazione nel “cinema odoroso” in grado di riprodurre non solo suoni e immagini della realtà, ma anche odori e profumi.¹²⁷ La tematica della lettura intesa come qualcosa di dannoso per l'equilibrio della società viene trattata anche in altri romanzi fantascientifici, come *Fahrenheit 451* (1953) di Ray Bradbury, dove la letteratura viene messa al

¹²⁴ Cfr. «Se uno è diverso, è costretto a stare solo. Si è trattati in modo bestiale. Sai che mi hanno sempre assolutamente escluso da ogni cosa?» (ivi, pp.111-112).

¹²⁵ Ivi, p. 20.

¹²⁶ *Ibidem*.

¹²⁷ «“La nostra biblioteca” spiegò il dottor Gaffney “contiene soltanto libri di referenza. Se i nostri giovani hanno bisogno di distrazione, possono procurarsela al cinema odoroso. Noi non li abbiamo incoraggiati ad indulgere ai divertimenti solitari quali che siano.”» (ivi, p. 132).

bando della lettura in quanto creatrice di sogni, desideri ed emozioni. Così le occupazioni fisiche degli uomini impediscono lo sviluppo di riflessioni di carattere sociale e politico e facilitano l'esperienza di governo annullando le spinte dell'opposizione. D'altra parte, Orwell e Huxley non avevano profetizzato le stesse cose. Orwell immaginava un futuro in cui la popolazione sarebbe stata sopraffatta e assoggettata a un dittatore; nella visione di Huxley, invece, non sarà il Grande Fratello a toglierci l'autonomia, la cultura e la storia, e la gente sarà felice di essere oppressa al punto che finirà per adorare la tecnologia che libera dalla fatica di pensare. Anche la nostra realtà è intrisa di queste tematiche: il consumismo, i progressi dell'ingegneria genetica e della fecondazione *in vitro* e, non da ultimo, l'allontanamento dalle letture e il conseguente avvicinamento a un mondo sempre più virtuale – quello di Internet e della televisione – che richiama l'immagine di una grande famiglia. Con il che si deduce che oggi la realtà si sia avvicinata, più di quanto si possa immaginare, alla distopia di questo romanzo: le guerre sono un fatto remoto, raramente si ricorre alla violenza per garantire l'ordine pubblico, le nostre menti e le nostre passioni sono sempre più influenzate dai *social* e tutte le nostre azioni sono pubbliche e alla portata di tutti, come erano state rese pubbliche quelle del Selvaggio. Così quest'ultimo diventa una sorta di attrazione massmediatica,¹²⁸ secondo una visione che anticipa di molti anni la nostra smania di condivisione della vita in rete.

2. A partire dal presupposto che non è necessaria una coercizione totalitaria orwelliana per porre il mondo sotto continua sorveglianza, ma sono sufficienti le ricompense libidiche emotive – una dose di *soma* in più, un *follower*, una notifica o una visualizzazione – entriamo nel panorama delle distopie contemporanee analizzando da un lato alcuni episodi della serie

¹²⁸ «*Il Selvaggio del Surrey* era proiettato e si poteva vedere, ascoltare e odorare in tutti i cinema odorosi e di prim'ordine dell'Europa occidentale» (ivi, p. 207).

televisiva britannica *Black Mirror* (2011-2019) scritta da Charlie Brooker (1971-vivente) e dall'altro il romanzo *Il silenzio* di Don DeLillo (1936-vivente) uscito per Einaudi nel 2021. Prima di sviluppare più diffusamente un raffronto fra la serie tv e il romanzo, è bene riassumere brevemente la trama di quest'ultima opera. La storia si sviluppa in un centinaio di pagine, scritte in un linguaggio semplice e quotidiano ma che allo stesso tempo si rivelano pregne di un senso di angoscia che lascia il lettore in uno stato sospeso di ambiguità e impotenza. La vicenda è ambientata nel 2022: Jim Kripps e la moglie Tessa Berens sono in volo verso New York dopo aver concluso la prima vacanza post pandemia a Parigi. Ad un certo punto l'aereo sul quale viaggiano è costretto ad effettuare un atterraggio di emergenza. Contemporaneamente, in un appartamento nell'East Side, Diane Lucas, il marito Max Stenner e un ex studente della donna, Martin Dekker, aspettano la coppia in attesa di guardare il Super Bowl. I tre si apprestano a vedere l'inizio della partita quando improvvisamente lo schermo diventa nero e con esso tutte le nuove tecnologie smettono di funzionare. Il silenzio e l'oscurità inghiottono tutto e nell'appartamento si cominciano a formulare alcune ipotesi su quanto possa essere accaduto, ma sono solo discorsi vani, parole vuote che si intrecciano le une con le altre senza portare a un dialogo di senso compiuto. Nel frattempo, Jim e Tessa si salvano grazie all'atterraggio di emergenza ma sono feriti e per questo vengono accompagnati insieme agli altri passeggeri in una clinica ospedaliera; qui i due, spinti dall'emozione di essere sopravvissuti, si ritrovano in un bagno a fare l'amore. Mentre nell'East Side si continua a cercare una ragione su quanto accaduto, i due coniugi, nel *blackout* della città, riescono a raggiungere la casa degli amici e ad avere la conferma che tutta la terra, priva di elettricità e di una connessione Internet, si è "spenta" e il silenzio avvolge ogni cosa.

Black Mirror, trasmessa per la prima volta in Italia nel 2012, è una serie antologica, presenta dunque storie, personaggi e tematiche sempre differenti tra loro. Questo permette di prendere in considerazione solo alcuni degli episodi in base allo scopo del lavoro fin qui delineato. Più in particolare, la serie si configura come una riflessione distopica degli effetti dei *media* sull'essere umano e, assieme al romanzo di DeLillo, stimola un'inevitabile riflessione sul nostro stato attuale in cui è sempre più difficile separarsi dai *monitor* e dalla "realtà virtuale" per vivere in quella "analogica". Con la disconnessione l'uomo si sente perso e inutile, come Case, il protagonista di *Neuromancer*, nel momento in cui il suo sistema nervoso era stato danneggiato e non poteva più accedere alla Matrice.

Com'è noto, nel Ventunesimo secolo si assiste all'emergere di nuove e ancora più invasive tecnologie digitali che divengono nel corso del tempo una sempre più comoda valvola di sfogo per gli impulsi più reconditi dell'essere umano. Attraverso le tecnologie si può fare praticamente ogni cosa: leggere, ordinare del cibo, controllare la propria salute, impostare una dieta efficace, seguire allenamenti, incontrare persone, *chattare* con loro, instaurare relazioni e conoscere la vita di un individuo a noi sconosciuto. Viene quindi da chiedersi cosa ci sia di così pericoloso in tutto questo, perché uno strumento o un oggetto digitale, dal momento che ci permette di vivere nel pieno della comodità, non ci fa sentire mai soli e ci permette un intrattenimento o interazione continua, sia da ritenersi dannoso. A questa domanda insieme al racconto *Il silenzio*, rispondono i vari scenari ideati da Charlie Brooker per *Black Mirror*, ciascuno dei quali ci pone dinanzi all'incapacità e all'impossibilità da parte dell'essere umano di fare a meno di essere sempre connesso. Tale iperconnessione, che è una caratteristica peculiare della nostra società, porta gli individui ad assumere le sembianze di tossicodipendenti incapaci di smettere di drogarsi, anche nel momento in cui comprendono che la sostanza non ha più lo stesso effetto della prima volta.

Ne consegue che la civiltà dell'era tecnologica viva in un mondo non molto diverso da quello teorizzato da Huxley, in cui il *soma* che aliena l'individuo dalla realtà e lo rende manipolabile è la tecnologia: lo *smartphone*, le notizie al telegiornale, la televisione e le *app* come Instagram e Facebook. Il tutto avviene sotto gli occhi di un Grande Fratello, che osserva gli individui mentre vengono assorbiti dalla realtà virtuale. Ciò che rende fantascientifici e distopici i racconti di Brooker è l'incapacità dei suoi personaggi di disconnettersi dai *media* senza che ciò comporti un danneggiamento della loro esistenza, laddove per l'essere umano il distacco dalla tecnologia senza effetti indesiderati è ancora possibile. In tal senso *Black Mirror* si rivela un mondo popolato da *cyborg*, «che tuttavia dell'umano mantengono tutte le debolezze. A partire dalla facilità all'inganno quando una tecnologia si presenti come semplice, immediata, neutrale, perfetta».¹²⁹

3. Una tematica trattata sotto molteplici declinazioni nella serie tv e ripresa anche ne *Il silenzio* è quella della memoria, che è tipica della cultura *cyberpunk* e propria di alcune delle distopie precedentemente analizzate. Ad esempio, abbiamo visto in *1984* come la memoria dei cittadini venga cancellata e manomessa, in *Videodrome* come la mente venga deviata dalla realtà a causa del tumore provocato dalla trasmissione, in *Neuromancer* come i ricordi siano dei dati *hackerabili*, in *Il mondo nuovo* come le memorie dei cittadini vengano costruite sin dall'infanzia sulla base di preconcetti imposti. Ma cosa succederebbe se si potessero riprodurre i ricordi allo stesso modo in cui si guarda un film, tornando indietro ogni qualvolta ci si perde un passaggio rilevante, mettendo in pausa e rivivendo quei momenti ancora e ancora? Nel terzo episodio della prima stagione di *Black Mirror*, intitolato *Ricordi pericolosi*,¹³⁰ si descrive un mondo in cui le

¹²⁹ FABIO CHIUSI, *Io non sono qui. Visioni e inquietudini da un futuro presente*, Milano, DeAgostini, 2018, p. 216.

¹³⁰ Si tratta di *The Entire History of You* (49 min.), scritto da Jesse Armstrong e diretto da Brian Welsh.

persone hanno un congegno neuronale, il *grain*, che permette di trasformare i propri occhi in videocamere e di conseguenza registrare tutti i ricordi e la possibilità di riprodurli su uno schermo. Ciò consentirà al protagonista Liam di scoprire il tradimento della moglie e di rivedere e analizzare ogni dettaglio del tempo che ha trascorso con l'altro uomo, il quale si rivelerà essere il padre di quella che Liam credeva sua figlia. Il protagonista, nonostante la scoperta della verità, vive in un costante passato in cui il dolore si fa sempre più forte tanto da portarlo a rivivere lo stesso incubo tutti i giorni finché deciderà di rimuovere il *grain* dal cranio. Da tale visione si evince che «un mondo di soli ricordi digitali è una prigione in cui ogni memoria spiacevole può perseguitarci, e farlo con una tenacia insostenibile»;¹³¹ in questo senso, la scelta di Liam si configura come un atto di ribellione verso la pervasività di una tecnologia che gli ha distrutto la vita. Il protagonista, infatti, era assillato dai ricordi ridondanti del passato che ormai avevano preso il sopravvento sulle emozioni reali del presente e dipendente da un dispositivo che non gli permetteva di guardare oltre gli spiacevoli eventi che affliggevano la sua mente e che lo avevano condannato a una vita di solitudine. La rimozione del *grain* diventa quindi l'unico modo possibile per rimuovere quei ricordi e cercare di condurre una vita normale.

Anche Martha, la protagonista del primo episodio della seconda stagione intitolato *Torna da me*,¹³² dopo aver perso il marito Ash in un incidente stradale decide di rivolgersi a un'azienda che attraverso un *software* le permette di tornare in contatto con il defunto. Affinché abbia successo, il servizio deve avere pieno accesso a tutto ciò che Ash aveva lasciato online: profilo, messaggi, fotografie. Più ricordi sono a disposizione, più dati il servizio riesce ad immagazzinare e più l'intelligenza virtuale si fa "viva": in un primo momento risponde solo alle mail, poi anche al telefono e all'ultimo stadio diviene un vero e proprio clone del marito. Con il che sembra di

¹³¹ F. CHIUSI, *Io non sono qui. Visioni e inquietudini da un futuro presente*, cit., p. 216.

¹³² Si tratta di *Be Right Back* (48 min.), scritto da Charlie Brooker e diretto da Owen Harris.

assistere a una versione aggiornata del mondo di *Metropolis* in cui il *robot*-Maria sostituisce la donna senza che nessuno se ne accorga. Anche qui, però, la tecnologia presenta una falla come in Lang: se in un primo momento, infatti, il rapporto tra Martha e il clone sembra funzionare, con il tempo la donna si rende conto di quanto sia artificiale il loro rapporto: quest'ultimo, infatti, non presenta difetti, non esistono più imprevisti nel suo comportamento e non esprime alcun sentimento. In ultima istanza, dunque, il clone di Ash rileva la sua vera natura: un insieme di carne sintetica e numeri. Anche qui, come nell'episodio *Ricordi pericolosi*, l'unico modo per dimenticare sembra essere quello di liberarsi della memoria digitale. La protagonista, tuttavia, non si libera definitivamente del clone che viene conservato in soffitta come l'unica reliquia capace di ricordarle il marito.

I due episodi considerati ci pongono di fronte ad un interrogativo di fondamentale importanza: l'uomo è capace di ricordare anche senza la tecnologia? Lo stesso quesito, calato questa volta in una scena che potrebbe essere propria di tutti noi, è presente in DeLillo. Nel suo romanzo, infatti, non sono pochi i riferimenti alla capacità (e incapacità) dell'uomo di ricordare anche senza l'aiuto degli apparecchi elettronici. Ad esempio, in un dialogo tra Jim e Tessa che si svolge a bordo dell'aereo e finalizzato a rinvenire le generalità del fisico e astronomo Anders Celsius, il marito dubita che la moglie possa ricordarne la nazionalità senza l'ausilio del telefono: «Non avrai mica dato una sbirciatina di nascosto sul cellulare?».¹³³ Nel momento in cui Tessa riesce a ricordare anche il nome del celebre scienziato, DeLillo induce il lettore a riflettere su come ad oggi le nostre capacità cognitive siano peggiorate al punto che quando un ricordo affiora casualmente nella mente è da ritenersi un evento non scontato:

Questa cosa le dava un senso di soddisfazione. Venuto fuori dal nulla. Non viene più quasi niente fuori dal nulla. Quando un elemento mancante viene a galla senza l'ausilio di alcun supporto

¹³³ DON DELILLO, *Il silenzio*, Torino, Einaudi, 2021, p. 9.

digitale, ognuno lo annuncia all'altro con lo sguardo perso in lontananza, l'aldilà di ciò che si sapeva un tempo e che è andato smarrito.¹³⁴

D'altronde, il richiamo a una memoria fragile permea sin dal principio il romanzo di De Lillo, quando Jim menziona il quaderno su cui la moglie era solita appuntare tutti i momenti salienti della sua vita per poterli conservare. I coniugi, poi, vengono ritratti mentre si sforzano di ricostruire i fatti in seguito all'atterraggio di emergenza e il marito ad un certo punto si interroga sulla motivazione che li ha portati all'interno della clinica ospedaliera:

A un certo punto Jim disse: – Ma che ci facciamo qui?
– Sei ferito.
– Ferito. Alla testa. Me n'ero dimenticato.¹³⁵

Nel frattempo, nell'appartamento anche l'altra coppia cerca di risalire a eventi passati senza troppo successo: il loro è un continuo provare a ricordare, senza riuscirvi efficacemente, come se il *blackout* tecnologico che ha colpito l'intera città fosse in qualche modo sintomo di un altro *blackout*, quello della mente umana. Sembra, infatti, che i ricordi dei personaggi si siano improvvisamente cancellati e non ci sia nessun modo per poterli recuperare. L'unica forma di memoria possibile deriva ancora una volta dal legame con quelle tecnologie che ora non sono più disponibili. Questa duplicità si riscontra specialmente nel personaggio Max Stenner, il quale riesce perfettamente a riprodurre la telecronaca dell'ipotetica partita di Super Bowl imitando quasi alla lettera il gergo sportivo e gli slogan pubblicitari.

La squadra è pronta a uscire allo scoperto per approfittare dell'occasione. [...] Che incursione travolgente, l'attacco sta spingendo all'inverosimile. [...] *Ground game, ground game*, il tifo del pubblico, lo stadio in fermento. [...] Le squadre combattono più o meno alla pari. Calcio di allontanamento da metà campo. Che azione spettacolare signori. [...] Il tuo *wireless* su misura. Lenisce e idrata. Il doppio a un prezzo imbattibile. Riduce il rischio di malattie cardiache e psichiche.¹³⁶

¹³⁴ Ivi, p. 16.

¹³⁵ Ivi, pp. 49-50.

¹³⁶ Ivi, pp. 40-42 (corsivo nell'originale).

Tuttavia lo stesso personaggio non riesce a ricordare alcuni momenti della sua infanzia e, in particolare, quando contava i gradini che lo separavano dal pianerottolo di casa sua.

Mi piacerebbe poter dire che ho rivissuto gli anni della mia infanzia, ma in realtà la mia mente era praticamente vuota.¹³⁷

Gli esempi addotti sin qui consentono di rilevare come in *Black Mirror* la memoria dei personaggi sia mediata dai dispositivi elettronici e si espliciti attraverso un processo di esternalizzazione tecnica dei ricordi personali. In questo modo essa acquisisce una vita autonoma che attribuisce storicità alle immagini del passato, le quali o vengono proiettate direttamente dalla mente degli uomini o si configurano come una memoria visualizzata in carne e ossa (come nel caso di Ash). In DeLillo la memoria si qualifica come qualcosa di sacro, scomparso e sempre più difficile da impiegare; del pari i ricordi affiorano con una fatica sempre maggiore e, quando ciò accade, diventa un evento da non sottovalutare. La memoria umana ha perso centralità nel mondo digitale ed è stata soppiantata da quella artificiale, l'uomo è incapace di recuperare fatti avvenuti pochi attimi prima, tutto diventa confuso ed è destinato ad essere dimenticato.¹³⁸ In conclusione, dunque, sia Brooker che DeLillo offrono la testimonianza di una società pervasa dalla tecnologia, che orienta le decisioni degli individui, si infila nella loro sfera privata senza che ne abbiano contezza e influenza i pensieri dei singoli e dell'intera società. Così si giunge ad una realtà che può apparire come un'ideale continuazione della mostra di Deitch, invasa da persone trasformate in *brand*, che si deformano attraverso i filtri delle *app*, nella quale l'unica cosa che conta è raggiungere il maggior numero di visualizzazioni.

¹³⁷ Ivi, p. 98.

¹³⁸ Cfr. a questo proposito: «Non c'è altro da dire se non quello che ci viene in mente, perchè tanto alla fine nessuno di noi ne conserverà memoria» (*ibidem*).

4. Queste considerazioni sono centrali anche nell'episodio *Caduta libera* della serie *Black Mirror*,¹³⁹ dove la protagonista Lacie Pound è ossessionata dall'idea di diventare famosa. Vive in un mondo in cui le persone votano la popolarità degli altri attraverso l'attribuzione di "stelle": più si ha un punteggio tendente al 5, più si ha la possibilità di vivere nel benessere e accedere a qualsiasi tipo di *comfort*. Lacie parte con una visibilità elevata e si impegna quotidianamente per aumentare la sua reputazione e poter comprare la casa dei sogni. Tuttavia un giorno, a seguito della concatenazione di alcuni eventi sfortunati, il suo punteggio inizia a scendere vorticosamente e la sua condizione si fa sempre più complicata. Mentre cerca di raggiungere il matrimonio di quella che ritiene una sua amica,¹⁴⁰ incontra lungo la strada una camionista che le offre un passaggio. Nel percorso l'autista racconta alla giovane della sua ossessione per i voti e di come, una volta perso il marito, si fosse resa conto che non aveva senso vivere in quel modo e che la felicità non risiedeva nel sottomettersi alla società e ai pareri altrui. Ciò determina lo smascheramento della crudele realtà e lo svelamento del conformismo ipocrita della società che renderà finalmente Lacie una persona libera. Infatti, la prigione nella quale sarà portata dopo le vicende occorse al matrimonio dell'amica, si rivelerà per la protagonista la via verso la redenzione, perché in quel luogo riuscirà ad acquisire la libertà sulla propria vita che aveva perduto.

Recentemente il *Sole 24 Ore* ha pubblicato un articolo in cui si denuncia la pericolosità del *social network* Instagram sulla salute mentale delle ragazze: una su tre, infatti, a causa della

¹³⁹ Il titolo originale è *Nosedive* (63 min.), diretto da Joe Wright e scritto da Charlie Brooker, Michael Schur e Rashida Jones.

¹⁴⁰ La finzione nei rapporti fra le due è dimostrata dal fatto che quando Lacie arriva al matrimonio dell'amica, scopre che quest'ultima era interessata unicamente al suo punteggio. Successivamente tiene un discorso davanti a tutti gli invitati sulla futilità della loro vita, ma perde il controllo e li minaccia con un coltello. Ciò porta ad un ulteriore abbassamento del suo punteggio ormai è bassissimo, al punto che viene catturata e portata in prigione.

piattaforma sembra sviluppare disturbi di percezione del proprio corpo.¹⁴¹ Altri studi hanno confermato che l'utilizzo di *social media* aumenterebbe la sensazione di solitudine e condurrebbe, nel più dei casi, alla depressione.¹⁴² Inoltre, in Cina un mondo simile a quello in cui vive la protagonista di *Caduta libera* è prossimo alla realtà in quanto il governo sta attuando un Sistema di Credito Sociale che attribuisce alle persone un punteggio basato su dati oggettivi e valutazioni effettuate sul soggetto, che viene aggiornato in modo periodico e reso di dominio pubblico con la finalità di stimolare le persone ad assumere comportamenti corretti. Proprio come nell'episodio di *Black Mirror*, a un *rating* alto corrispondono premi e servizi agevolati e a uno basso limitazioni e controlli più frequenti.

Lacie Pound è riuscita a ribellarsi a questa società, tant'è che alla fine della puntata vengono rimosse le lenti polifunzionali che le consentivano di visualizzare nello schermo del telefono le vite altrui, apparentemente così veritiere sul *monitor*, ma nella realtà del tutto immaginarie e costruite artificialmente. Finalmente senza un *medium* che filtra le esperienze, le relazioni e le persone la donna riesce a vedere veramente quello che le sta intorno e ad essere sincera con se stessa e con gli altri, senza più il timore del giudizio altrui. L'invasività tecnologica, oltre che impedire la disconnessione dai *media*, pone al cospetto dell'individuo la difficoltà di riconoscere la propria identità all'interno delle finzioni sociali, trasforma l'individuo in un prodotto di intrattenimento, rendendolo incapace di guardare oltre gli schermi dei dispositivi, che creano uno squilibrio tra ciò che realmente si è e ciò che si potrebbe essere o

¹⁴¹ BIAGIO SIMONETTA, *Instagram è pericoloso per la salute mentale delle ragazze. E Facebook lo sa*, in «Il Sole 24 Ore», 15 settembre 2021,

<https://www.ilsole24ore.com/art/instagram-e-pericoloso-la-salute-mentale-ragazze-e-facebook-sa-AEtfIyi> (ultima consultazione: 25 settembre 2021).

¹⁴² In particolare si menzionano gli studi condotti da un team di ricercatori dell'Università della Pennsylvania che ha dimostrato come un minor utilizzo dei *social network* garantisca un maggiore benessere psico-fisico. Su questo specifico progetto di ricerca, vd. l'articolo di GASPARE VEZIO, *Depressione e social media: esiste una relazione?*, in «State of Mind. Il giornale delle scienze psicologiche», 26 novembre 2018, <https://www.stateofmind.it/2018/11/depressione-social-media/>.

diventare. A questo proposito, particolarmente consonante con tali riflessioni è – nel romanzo di DeLillo – il monologo di Martin Dekker davanti allo specchio:

Guardo lo specchio e non so chi è la persona che ho davanti. [...] La faccia che mi guarda non sembra la mia. Ma in fondo perché dovrebbe? Lo specchio è davvero una superficie riflettente? E la faccia che vedo io è la stessa che vedono anche gli altri? Oppure è qualcosa o qualcuno di mia invenzione? Sono le pillole che prendo a dare vita a quest'altra versione di me? Guardo quella faccia con interesse. Sono interessato, ma anche un po' confuso. Capita mai anche agli altri? La faccia di ognuno di noi. Cos'è che vedono gli altri quando camminano per strada e si guardano a vicenda? La stessa cosa che vedo io? Tutte le nostre vite, tutto questo guardare. La gente guarda. Ma cos'è che vede?¹⁴³

Queste parole assumono i toni di una denuncia nei confronti della sempre maggiore disattenzione in merito a ciò che effettivamente accade nel mondo reale, che costituisce un elemento peculiare della cosiddetta società dello spettacolo. Lo schermo da occhio da temere e dal quale proteggersi diventa l'unico mezzo tramite cui guardare la realtà circostante. Un vero e proprio filtro tra l'uomo e la realtà in cui ciò che si vede appare "più vero" di quanto effettivamente si percepisca attraverso i sensi.

L'umanità è sopraffatta dagli strumenti che essa stessa ha creato al punto che il potere non risiede più nel capitale, in un regime dispotico o nelle multinazionali, ma nei mezzi creati dall'uomo. E così gli individui pensano che l'unico modo di innamorarsi possa avvenire tramite un'app di incontri, come nel caso di Frank e Amy, protagonisti dell'episodio *Hang the DJ*,¹⁴⁴ che da perfetti sconosciuti iniziano una relazione solamente perché un algoritmo li ha reputati compatibili. Il Sistema (o, meglio, il Coach cui fanno riferimento) imposta i loro appuntamenti sulla base delle passioni comuni, quantifica il tempo che i due devono trascorrere insieme, decide le attività da svolgere e le modalità. Tutto è pianificato e non esistono gli imprevisti. Per quanto questa storia possa idealmente sovvertire ogni logica, al giorno d'oggi i contatti tra

¹⁴³ D. DeLILLO, *Il silenzio*, Torino, Einaudi, 2021, pp. 44-45.

¹⁴⁴ L'episodio (durata: 51 min.) è diretto da Tim Van Patten e scritto da Charlie Brooker.

persone avvengono sempre più attraverso l'utilizzo dei *social*: ci si conosce con un messaggio, mediante un *post* o, come nel caso dei due protagonisti dell'episodio, per mezzo di un'*app*. Si pensi in quest'ultimo caso alla piattaforma *Meetic*, che opera allo stesso modo del *Coach*: cerca le affinità tra *single*, li fa incontrare e organizza eventi, cene o spettacoli attraverso cui le persone possono conoscersi. L'uomo è riuscito a delegare alle macchine anche i propri affetti, rivelandosi incapace di costruire un rapporto partendo dalla realtà. Così anche le relazioni affettive nascono per lo più attraverso uno schermo, necessitano di un *medium* e, se non vanno a buon fine, è a causa di un errore del Sistema nel calcolo della compatibilità, una falla per la quale non vale la pena trovare un rimedio se non individuare un nuovo partner con il quale ritentare. Infine anche lo smartphone sembra riprogrammare le relazioni stesse, più che mediare il rapporto degli uomini con il mondo in cui sono inseriti. Il risultato a cui si perviene, posto che le comunicazioni ormai avvengono quasi solo attraverso dispositivi tecnologici, è un'insita difficoltà a relazionarsi con la realtà esterna senza una mediazione, uno schermo, *chip* che fa da filtro.

5. Giunti a questo punto del discorso vale la pena soffermarsi su un altro tema particolarmente rilevante e già attestato nei racconti precedenti, quello del controllo e della sorveglianza degli individui. Tale motivo si manifesta in più episodi della serie televisiva e sarà indagato congiuntamente a un'altra questione nodale, quella dell'influenzabilità della mente umana.

La rivoluzione digitale avrebbe dovuto portare uguaglianza, cosmopolitismo, democrazia, partecipazione, benessere, tolleranza e invece ci ha inondato di notizie fasulle, propaganda, censura, sorveglianza, conformismo, ignoranza, violenza, odio, discriminazioni, molestie.¹⁴⁵

¹⁴⁵ F. CHIUSI, *Io non sono qui. Visioni e inquietudini da un futuro presente*, cit., p. 126.

La società è condizionata continuamente da ciò che viene mostrato sugli schermi al punto che la nostra esistenza risulta compromessa senza dei dispositivi accesi ventiquattr'ore su ventiquattro. La tecnologia è impiegata per manipolare le menti più vulnerabili, per fare politica e propaganda mediatica, per infondere nella popolazione l'idea che possano esistere delle vite perfette, prive di imperfezioni e difetti. In questo modo si generano nella società di massa delle ossessioni, ovvero delle idee che non hanno nulla a che vedere con la realtà ma che si nutrono continuamente di finzione al punto da condurci a vivere in una sorta di perenne allucinazione.

A questo proposito, sono molteplici gli episodi di *Black Mirror* che affrontano il problema della sorveglianza cui sono sottoposti i personaggi. *Orso Bianco* è forse uno dei più emblematici.¹⁴⁶ La protagonista Victoria, una donna sconvolta e spaesata di cui non si conosce nulla, si risveglia all'interno di una stanza buia senza ricordi. Davanti a lei è posizionato uno schermo in cui è rappresentato uno strano simbolo che ricorda un orso stilizzato; dietro uno specchio nel quale, ignara, sono nascoste delle telecamere che la osservano. Traumatizzata, esce dalla casa in cerca d'aiuto, ma si trova circondata da persone che la filmano con il telefono e immersa in uno scenario dai toni post-apocalittici. Nel corso del suo disperato tentativo di fuga riesce a scoprire – grazie all'aiuto di altri personaggi – che la televisione aveva iniziato a trasmettere uno strano simbolo allo scopo di trasformare i cittadini in *zombie*, ma non sortisce alcun effetto in alcuni di loro (tra cui lei) che ora vengono perseguitati da chi è al potere, che intende catturare e uccidere coloro che non hanno subito la metamorfosi. L'unico modo per poter porre fine a tutto ciò e ristabilire la pace comporta il radere al suolo la sede dell'emittente. Ma proprio nel momento in cui Victoria sta per raggiungere il trasmettitore e il pubblico sembra aver compreso la dinamica della vicenda, tutte le convinzioni sono stravolte e la donna si rivela protagonista di un macabro

¹⁴⁶ Si tratta di *White Bear* (durata: 42 minuti), diretto da Carl Tibbets e scritto da Charlie Brooker.

reality show nel quale è condannata per tutta la vita a una tortura per aver rapito e ucciso una bambina. La pena è quella di rivivere l'esperienza subita dalla piccola e filmata dalla stessa Victoria durante i terribili avvenimenti: ogni sera le verrà cancellata la memoria e sarà costretta a ripercorrere quella brutale vicenda il giorno successivo. Ora la sua vita è sotto i riflettori: tutti la osservano e controllano le sue azioni e la popolazione intera è chiamata ad assistere e a partecipare al terribile spettacolo. In un'ottica più generale il pubblico del *reality* siamo noi ogni qualvolta, aprendo lo smartphone, diventiamo spettatori disinteressati di scenari drammatici, che – seppur molto lontani dalla nostra quotidianità – influenzano inconsapevolmente il nostro agire. In questo episodio della serie televisiva, dunque, i dispositivi si qualificano sia come strumenti di sorveglianza che come veicoli di una verità e di una realtà che colpisce lo spettatore e lo rende consapevole.

Queste riflessioni conducono ad un altro episodio della serie, *Arkangel*,¹⁴⁷ che pone di fronte all'evidenza che il rapporto tra essere umani può essere stabile solo fino a quando uno non controllerà e spierà la vita dell'altro. Marie è traumatizzata per la temporanea sparizione della figlia Sara mentre giocava al parco e per questo, dopo l'accaduto, decide di affidarsi alla tecnologia per poter monitorare costantemente la bambina. La donna si affida così a un *software*, *Arkangel*, che viene impiantato nel cervello della figlia e che le consente di monitorarla costantemente, avendo accesso anche a ciò che la bambina vede. In questo modo, attraverso un pulsante ogni azione e immagine pericolosa scompare in quanto alla madre è conferita anche la facoltà di proteggere la figlia a distanza, anebbiandole la vista dinanzi ad un contenuto violento o pornografico ad esempio. Da quel momento in poi la bambina non potrà avere più nessun segreto, né fare esperienza della vita reale in modo autonomo e senza filtri o mediazioni. In altri

¹⁴⁷ L'episodio (durata: 52 min.) è diretto da Jodie Foster e scritto da Charlie Brooker.

termini Sara è stata trasformata, contro il suo volere, in un oggetto sempre tracciabile ed è dominata dalla paura di essere sempre osservata. Quest'angoscia la perseguita fino a farle assumere dei comportamenti violenti che la conducono nel finale, ormai nei panni di un'adolescente, a colpire la madre con il *tablet* e a scappare per sempre da quell'incubo.

Anche questo episodio, per quanto possa risultare surreale, rispecchia ciò che sta accadendo nella nostra contemporaneità. Il mondo di oggi è pieno di *app* e *software* di sorveglianza che consentono alle famiglie di tenere i figli sotto controllo, ma vi sono anche persone che tracciano gli spostamenti dei propri partner e installano sistemi di controllo sui cellulari per riconoscere eventuali tradimenti. Le videocamere sono installate in molti punti della città e lungo le strade, controllano i nostri movimenti e le nostre emozioni. Lo *smartphone*, dopotutto, è forse il sistema primario di controllo, una nostra ombra attraverso cui siamo sempre collegati e rintracciabili. Si è passati dall'odio verso il sistema di sorveglianza attuato nello stato di Oceania in *1984*, dove i cittadini non potevano fare nulla senza che anche gli altri ne venissero a conoscenza, alla creazione di uno nuovo e probabilmente peggiore, in cui tutti hanno il controllo su tutti. E così l'umanità si è trasformata in «miliardi di occhi che guardano sempre, registrando ogni cosa, senza rendersi conto che l'esito collettivo di tutto quel guardare è una cecità assoluta».¹⁴⁸

Il nostro “guardare” si è trasformato nel tempo in un “limitarsi a osservare” ciò che ci circonda: difficilmente si va “oltre” l'osservazione e, se anche ciò avviene, prima o poi la suoneria di una notifica del cellulare o un programma alla televisione indurranno a distogliere lo sguardo dall'occupazione principale. E così anche ammirare un orizzonte diventa complicato e richiede alla mente un impegno in alcuni casi troppo oneroso. In seguito al *blackout* che ha

¹⁴⁸ F. CHIUSI, *Io non sono qui. Visioni e inquietudini da un futuro presente*, cit., p. 183.

messo fuori servizio tutte le tecnologie, i personaggi de *Il Silenzio* continuano a guardare lo schermo nero del televisore nella speranza che arrivi presto qualche segnale mentre provano quasi timore nell'affacciarsi alla finestra per vedere cosa sta accadendo fuori e scoprire la verità sull'accaduto. D'altra parte l'operazione del guardare significherebbe accettare l'idea che il mondo è cambiato e far entrare in casa – unico luogo ritenuto ancora sicuro – quella convinzione.

Mio marito non vuole descrivere quello che ha visto, ma io immagino che per le strade adesso ci sia il pandemonio e chissà come mai sono così restia ad alzarmi, ad andare alla finestra e, semplicemente, a guardare fuori?¹⁴⁹

Di conseguenza, in una società in cui lo schermo era l'unica finestra attraverso cui si poteva accedere alla realtà, le persone si trovano impreparate e faticano persino a parlare tra di loro. Nel romanzo, infatti, sono disseminati dialoghi sconnessi, i personaggi accavallano i loro pensieri e le riflessioni e anche quelle apparentemente filosofiche condotte da Martin Dekker risultano inconcludenti. In altri termini, senza i dispositivi che mediano, la comunicazione tra esseri umani diventa più difficile, a tratti impossibile, e le parole sembrano appartenere a un tempo ormai morto. Le troppe connessioni cui sono sottoposti i personaggi de *Il Silenzio* e gli individui della nostra società non mettono mai del tutto in relazione gli uni con gli altri. Questo è particolarmente perspicuo nelle scene che si svolgono nell'appartamento, dove tutti parlano distrattamente, consapevoli che nessuno sta realmente prestando attenzione a quanto dice l'altro: tutti «ascoltano – scrive l'autore – con un orecchio sì e uno no».¹⁵⁰

6. Il *leitmotiv* che unisce gli episodi di *Black Mirror*, il romanzo di DeLillo e molte delle distopie fin qui esposte è lo schermo. Nella serie tv il riferimento è presente sin dal titolo: il

¹⁴⁹ D. DeLILLO, *Il silenzio*, cit., pp. 92-93.

¹⁵⁰ Ivi, p. 93.

black mirror, infatti, fa riferimento allo schermo spento di tutti i dispositivi che, incapace di trasmettere, riflette le immagini circostanti. In ultima istanza, lo schermo si trasforma in un ambiente artificiale, rappresentando il prolungamento inorganico dell'uomo stesso; indebolisce i contorni della vita privata e rende l'individuo un *avatar* di se stesso, riflettendo e inglobando gli interessi della società consumistica.

Anche in DeLillo lo schermo è presente sin dalle prime pagine del romanzo in cui lo scrittore denuncia l'inconsapevole dipendenza dell'umanità dalle tecnologie: sull'aereo Jim non riesce a dormire¹⁵¹ e viene distratto continuamente dai dati che compaiono sul *monitor*, che si qualifica come un dispositivo che manipola e plagia le menti, rendendo l'individuo incapace di vivere, di compiere delle scelte e di sviluppare un rapporto oculato con il tempo. Ecco perché, al verificarsi del *blackout* generale l'umanità resta immobile, avvolta e turbata dalla paura dell'ignoto. Max Stenner rimane impassibile davanti alla televisione e, in un'atmosfera sospesa, continua a guardare la scatola di plastica come se da un momento all'altro dovesse riprendere a trasmettere.¹⁵² Anche Diane, nonostante il continuo parlare a ruota libera con Martin, fatica a togliere gli occhi dalla televisione nella speranza di scorgere una qualche reazione da parte dell'oggetto. Ma ormai tutti gli schermi si sono "svuotati" ed è calato il silenzio dei dispositivi elettronici.¹⁵³ Così, attraverso le parole di Martin, l'umanità inizia a interrogarsi sul proprio destino

Cosa ci resta da vedere, da sentire, da provare? Esiste un selezionato numero di persone che hanno una sorta di telefono impiantato nel corpo? [...] Si può considerare una sorta di protezione contro il silenzio globale che segna le nostre ore, i nostri minuti e i nostri secondi?¹⁵⁴

¹⁵¹ «Aveva sonno, ma continuava a guardare» (ivi, p. 7).

¹⁵² «Max era tutto proteso in avanti. Pareva che cercasse di invocare l'apparizione di un'immagine sullo schermo attraverso uno sforzo di volontà» (ivi, pp. 38-39).

¹⁵³ Cf. «A quanto pare tutti gli schermi, ovunque si sono svuotati» (ivi, p. 70).

¹⁵⁴ Ivi, p. 70.

Nel momento in cui tutto si è fermato è sparito il “rumore bianco” – quel ronzio costante di sottofondo al quale ci siamo abituati, il rumore di una televisione accesa, di un telefono che suona – e al suo posto è subentrato il silenzio. Si tratta di un silenzio che impressiona e di cui ci si rende conto soprattutto tra una pausa e l’altra del discorso. Il tacere dei dispositivi ha travolto tutti, ma ha offerto anche un nuovo spazio alla parola, che ora può tornare a galla e riprendere confidenza con il mondo. Se per buona parte del libro le dissertazioni dei vari personaggi si intrecciano le une con le altre generando anche nella mente del lettore un enorme garbuglio, verso la fine i discorsi si fanno più equilibrati e i personaggi riescono a esprimersi senza essere interrotti. Parimenti, anche la gente scende nelle strade

con una certa cautela all’inizio, e poi sulla scia di un senso di liberazione, tutti camminano, guardano, s’interrogano, donne e uomini, drappelli casuali di adolescenti, tutti che si accompagnano vicendevolmente mentre attraversano l’insonnia di massa di questo tempo inaudito.
155

Non più chini su uno smartphone, non più rinchiusi nella solitudine delle loro case, ma uniti verso un destino ignoto. Per citare un altro romanzo distopico, è giunta «la fine del mondo storto [...] che ha reso i superstiti antichi come gli uomini primitivi e, come tali, dipendenti soltanto dalla natura e dalle proprie forze».¹⁵⁶ Il *blackout* e lo spegnimento dei nostri dispositivi definiscono il crollo di una civiltà, che però in questo modo ritrova il suo essere più recondito.

¹⁵⁵ Ivi, p. 68.

¹⁵⁶ MAURO CORONA, *La fine del mondo storto*, Milano, Mondadori, 2016, p. 115.

CONCLUSIONI

L'itinerario delineato in questi capitoli ha permesso di riflettere sul rapporto instaurato da alcune espressioni artistiche e letterarie con i temi del progresso, dell'innovazione e delle nuove tecnologie. Lo studio è stato declinato in relazione alla realtà del tempo, in cui l'avanzare delle biotecnologie, la presenza di strumenti sempre più all'avanguardia come Internet e i conseguenti cambiamenti a livello socioculturale hanno condotto alla scomparsa del vecchio essere umano introducendo la nascita del panorama post-umano. Come abbiamo visto, i timori e le paure di carattere sociale, sorti nell'arco temporale preso in considerazione, hanno plasmato le coscienze degli artisti determinando in loro il desiderio di mettere in luce la realtà circostante attraverso la creazione di mondi alternativi capaci di integrare le novità tecnologiche con l'umano. Mediante un approccio comparatistico in cui sono state prese in considerazione opere letterarie e cinematografiche è stata condotta una disamina di alcuni scenari fantascientifici di carattere distopico. L'analisi effettuata ha permesso sia di mettere in evidenza le differenze più sostanziali tra il genere fantascientifico e il sottogenere *cyberpunk* – evidenti soprattutto nel confronto fra i racconti di Primo Levi e di Paul di Filippo condotto nel secondo capitolo di questo lavoro – che di individuare nella distopia il principale veicolo di rappresentazione dei mali e dei rischi che affliggono la società. Gli scenari distopici analizzati, infatti, sembrano abbracciare meglio di qualsiasi altra formula interpretativa le complesse problematiche legate all'avvento della società tecnologica. La grande trasformazione mediale, avvenuta in seguito alla Seconda Guerra

Mondiale e proseguita negli anni seguenti, ha favorito l'affermazione di nuove forme di narrazione e linguaggi artistici sempre più eterogenei. In particolare, si è notato come le pratiche artistiche abbiano incentivato la partecipazione attiva dello spettatore e abbiano operato in virtù di una maggiore integrazione dei dispositivi tecnici nell'opera d'arte (com'è il caso dell'arte mediale). Ciò ha consentito all'artista di assumere un ruolo di "mediatore culturale" e di stabilire connessioni proficue con lo spettatore che viene chiamato – attraverso l'interazione con l'opera – alla riflessione e all'elaborazione dei concetti espressi. L'artista, come lo scrittore, tramite la propria produzione suscita domande sulla tecnologia e sul divenire dell'umanità inserita nel contesto di un'incessante trasformazione globale.

I testi letterari presi in esame consentono di individuare un orizzonte alternativo dinanzi alla mercificazione dell'esistenza e ai suoi modelli di controllo alienanti: in essi gli scrittori presentano delle società sorvegliate da una tecnologia che diventa sempre più invadente, dando così forma a rappresentazioni di denuncia di un'umanità ibrida, anche attraverso i personaggi dei racconti. Un atteggiamento analogo si riscontra nelle opere d'arte esposte alla mostra *Post Human* di Deitch, nelle quali si attesta un progressivo dissolvimento del corpo umano a partire dalla parziale sostituzione con alcune componenti artificiali. Corpo e tecnologia, dunque, si ibridano in una duplice direzione: da un lato con la rappresentazione di innesti tecnologici direttamente sul corpo organico e dall'altro con la diffusione del corpo nella rete telematica globale. Orwell, Huxley, Gibson, Brooker e DeLillo offrono la possibilità di avventurarsi nel mondo con la consapevolezza di essere sotto sorveglianza e di vivere in uno stato di alienazione provocato da qualcosa di invisibile, sintomo di una società in cui la realtà si scontra continuamente con la finzione. L'intera umanità – travolta dal flusso costante delle immagini e delle informazioni mediatiche – è sottoposta a una saturazione visiva e uditiva che la rende

incapace di reagire ai cambiamenti (cfr. *supra* § 4.2 e sgg.). La tormentata relazione tra l'uomo postmoderno e il suo *habitat*, la metropoli, è così peculiare da aver dato origine a una nuova branca dell'antropologia – quella urbana – che viene raffigurata sia nelle opere artistiche che letterarie.

Inoltre, il territorio creato dalla televisione, dalle reti di comunicazione e dai vari dispositivi elettronici si configura come un luogo nuovo in cui sono possibili scambi e interazioni tra esseri umani. Lo spazio virtuale si presenta così come una sorta di *cyberspazio* che spazza via le basi della geografia fisica e permette all'uomo di essere contemporaneamente in luoghi differenti. La virtualità, però, non cancella la realtà ordinaria ma si limita a scomporla in molteplici possibilità esistenziali che producono nell'uomo lo slittamento verso mondi talvolta inquietanti. In questo modo veniamo immersi in terre in cui la tecnologia si ribella contro l'umanità e l'immateriale, dopo aver anestetizzato le nostre percezioni reali, diviene il luogo privilegiato delle nostre esperienze. Le visioni distopiche qui analizzate, poi, si caratterizzano per la presenza di società dispotiche in cui l'uomo è assoggettato a una forma di potere alienante e sono accomunate dalla presenza di una falla nel sistema, che acquista consistenza a seguito del disperato tentativo di ribellione da parte di uno o più personaggi (è il caso di Freder in *Metropolis*, di Winston in *1984*, del Selvaggio in *Il mondo nuovo*, e così via).

Il filo rosso che unisce le esperienze di arte mediale discusse nel terzo capitolo con le istanze letterarie presentate ai capitoli 2 e 4 si individua nella necessità di trovare uno spazio altro: il *cyberspazio*, appunto. D'altra parte, anche in DeLillo è possibile individuare un *cyberspazio*, ma in questo caso non coincide con l'estensione spaziale oltre l'assetto psicofisico né con le ibridazioni postumane, ma corrisponde alla realtà stessa che viene percepita nella variazione di più punti di vista. Nelle espressioni letterarie e artistiche presentate in questi

capitoli il lettore/fruitoro dell'opera d'arte viene proiettato in uno spazio creato dall'artista, seppur con finalità diverse: talora si qualifica come un luogo di evasione in antitesi alla realtà (percepita come negativa); in altri casi è invece un'estensione o uno sviluppo (in negativo) della realtà stessa. Anche lo spettatore che si trova dinanzi le opere di De Paris è invitato a librarsi virtualmente in volo sopra un mondo costellato da megalopoli e grattacieli, ricognizioni massmediali e visioni future che sono ampiamente collegabili agli scenari dei romanzi *cyberpunk*.

Da ultimo, proprio l'intervista a Enrico T. De Paris consente di dimostrare ancora una volta come non esista una netta separazione tra arte e letteratura, a dispetto di quanto sembrano delineare certi contributi accademici. Pur non conoscendo il mondo fantascientifico, il pittore torinese presenta nella sua produzione istanze comuni alle produzioni letterarie provando che gli intellettuali (intesi in senso lato, compresi artisti e scrittori) hanno avuto una comune reazione a fronte dell'avvento dell'*homo technologicus* e dell'incedere del progresso dei mezzi di comunicazione, attivando le medesime categorie interpretative, seppur creando soluzioni ed espressioni artistiche differenti tra loro.

Quello che viene da chiedersi in ultima istanza, in particolar modo osservando la realtà odierna, è quale sia il confine effettivo tra distopia e realtà. Il *limen* si è fatto nel tempo sempre più labile e, se per certi versi l'innovazione tecnologica ha sicuramente influenzato le arti in senso lato, per altri le stesse forme artistiche hanno influito sul progresso incentivando, attraverso gli scenari proposti, la creazione e il raggiungimento di forme distopiche. L'uomo non è più solo spettatore di questi mondi, ma diventa *player* – inteso nella dicotomia di attore e giocatore – e concorre alla creazione di nuovi scenari mosso dalla pulsione di oltrepassare i limiti umani. Risulta a questo punto necessaria un'ultima domanda, la cui risposta è demandata al

lettore: è la tecnologia a governare l'umanità o l'essere umano a servirsi di essa per annichilire i suoi simili? Dopotutto i dispositivi elettronici si configurano solo come *medium* tra uomo e realtà.

APPENDICE

I.

Intervista a Enrico Tommaso De Paris

Enrico Tommaso De Paris nasce l'8 gennaio 1960 a Zottier di Mel, nella tranquillità delle Prealpi Bellunesi. Inizia la sua esperienza pittorica sin da giovanissimo. Artista autodidatta e multimediale, studia elettronica e medicina, ma poi insegue il suo sogno: l'arte. Nelle sue opere utilizza linguaggi espressivi anche molto diversi tra di loro per esprimere la sua visione del mondo: pittura, installazioni, immagini digitali. La sua esperienza come



pittore inizia negli anni Novanta con la partecipazione alla mostra *Ipotesi Arte Giovane*, cui segue la prima personale a Torino nella galleria di Guido Carbone. Le sue opere si caratterizzano sin da subito per un'inedita combinazione di meraviglia e curiosità e per un linguaggio poetico in continua evoluzione. Le sue creazioni sono state esposte in diverse città italiane – tra cui Trieste, Milano, Bologna, Aosta e Venezia – e all'estero, a Bruxelles, Tirana, Tel Aviv e Londra.

Quando ha iniziato la Sua carriera di artista?

Ho iniziato da bambino, quasi senza saperlo, osservando la realtà che mi circondava nel piccolo paesino di Zottier in provincia di Belluno. Sono sempre stato attento a tutto e affascinato dalla complessità del mondo, così articolato in diversi livelli che faticavo a comprenderlo: questo mi ha reso da sempre particolarmente curioso e perplesso. A seguito del mio trasferimento a Torino, dove ho studiato, ho sentito l'esigenza personale di mettere a punto la mia visione, un'interpretazione rivolta al futuro dove non ci sono confini e limiti. Tuttora continuo ad essere perplesso, ma sono anche più cosciente di ciò che sconvolge l'umanità e, come un'onda, la travolge. Favorendo lo sviluppo di una società capitalistica, l'uomo si è posto ingiustamente al centro dell'universo usando la natura e gli animali come di sua proprietà; tutto ciò soltanto per ottenere un potere temporaneo e allo stesso tempo catastrofico. Per questo sono profondamente contro chi non si dichiara, chi è subdolo, chi evita lo scambio dialettico. Come diceva Gramsci: «Odio gli Indifferenti» (1917). Ecco perché qualcuno pensa che io sia un Artista.

Quali sono, a livello letterario, le principali fonti che ispirano il Suo lavoro?

Sono sedotto dalla poesia e dai testi polimorfici e, più in generale, dagli ipertesti e da qualunque composizione dove immagini, suoni, video e testi si integrino proficuamente. Come artista sono un autodidatta: non ho avuto studi classici, ma sono sempre stato guidato dalla curiosità. Dopo aver completato gli studi tecnici ed aver frequentato per tre anni la Facoltà di Medicina, ho intrapreso la mia strada nell'Arte. Diverse esperienze letterarie mi hanno aiutato, anche in forma subliminale, ad accrescere il mio immaginario. Nello specifico, sono profondamente attratto da queste opere, che spaziano dalla classicità greca alla contemporaneità: *'Odissea* di Omero, la *Commedia* di Dante Alighieri, *l'Antologia di Spoon River* (1914-1915) di

Edgar Lee Master, gli *Esercizi di stile* (1947) di Raymond Queneau, gli scritti di Italo Calvino, *La cognizione del dolore* (1963) di Carlo Emilio Gadda, *Il libro dell'inquietudine* (1982) di Ferdinando Pessoa e *Petrolino* (1992) di Pier Paolo Pasolini.

In aggiunta a ciò, sul versante poetico, trovo una particolare fonte di ispirazione nelle opere di Walt Whitman (1819-1892), Emily Dickinson (1830-1886), Konstantinos Kavafis (1863-1933), Giuseppe Ungaretti (1888-1970), Eugenio Montale (1896-1981), Federico García Lorca (1898-1936), Edoardo Sanguineti (1930-2010) e Jean-Claude Oberto (1976-vivente). Vorrei compiere qui una fuoriuscita dall'ambito letterario per menzionare il regista canadese David Cronenberg (1943-vivente), i cui film sono stati per me fonte di sorpresa e turbamento. Ricordo, a questo proposito, *Videodrome* (1983), *The fly* (1986) e *Inseparables* (1988).

Più in generale, le opere letterarie che ho letto e gli autori che ho frequentato hanno influenzato il modo di esporre e costruire le mie opere, nelle quali convivono diverse tecniche ed un insieme di simboli e metafore legate alla contemporaneità. La parcellizzazione ottica dell'opera si può paragonare ai racconti brevi, alle singole poesie che compongono una raccolta. I segnali visivi frazionati e divisi disorientano il fruitore dell'opera, il cervello va in interdizione e solo con l'attenzione e il tempo si può apprezzarne i contenuti. Per questo, nell'arte ci vuole soprattutto attenzione.

Quando nasce l'arte mediale?

L'arte mediale si afferma verso la fine degli anni '80 grazie alla sensibilità di un raffinato studioso come il filosofo Gabriele Perretta, che ha messo in evidenza questa tensione artistica ed ha iniziato a curare alcune mostre sull'arte mediale, spaziando da artisti concettuali ai nuovi pittori. Possiamo ricordare che il lavoro di esplorazione di Perretta porta ad individuare le

diverse anime del medialismo, quello concettuale, pittorico e analitico. In quegli anni l'Italia usciva da due grandi periodi – l'Arte Povera e la Transavanguardia – ed i tempi erano maturi per un nuovo ciclo artistico, anche perché il clima sociale era mutato (iniziavano gli anni '90) e i giovani artisti si contraddistinguevano per la loro creatività. A questo proposito, ricordo artisti come: Maurizio Cattelan (1960-vivente), Maurizio Arcangeli (1959-vivente), Luca Vitone (1964-vivente), Emilio Fantin (1954-vivente), Sergio Casavilla (1966-vivente), R. Victor Kastelic (1964-vivente), Igort (pseudonimo di Igor Tuveri, 1958-vivente), Stefano Pisano (1966-vivente), Gabriele Lamberti (1957-vivente), Fabrizio Passarella (1953-vivente), Maurizio Cannavacciuolo (1954-vivente), Enrico T. De Paris (1960-vivente). Dopo diversi anni il movimento, com'era nato sulla carta, si è dissolto al vento e molti artisti hanno proseguito la loro ricerca in modo autonomo.

Come considera il rapporto uomo-macchina? Cosa rappresenta per Lei il concetto di *cyborg*?

Penso che il rapporto uomo-macchina sia parte integrante dell'evoluzione della nostra specie. Il secolo scorso ha dato una spinta considerevole all'evoluzione umana e il rapporto tra uomo-macchina si è sviluppato ad un livello quasi simbiotico. Fortunatamente negli ultimi anni stiamo assistendo anche ad una rivalutazione del rapporto uomo-natura, ma nel complesso è evidente che l'integrazione delle varie protesi meccaniche ed elettroniche a disposizione dell'uomo ci porti ad una stretta interrelazione fra l'essere umano e la cibernetica. In buona sostanza, la questione principale riguarda la sudditanza dell'uomo alla tecnica, nei confronti della quale è affascinato, coinvolto, succube e senza spirito critico. E del resto, viene visto come facile e migliore il demandare ad altri la decisione di certe azioni. Per questo è possibile che

l'uomo lasci all'intelligenza artificiale le grandi decisioni, che non ci siano più passioni, emozioni e dubbi, ma solo aride disposizioni elettroniche.

I *cyborg* (o organismi cibernetici o bionici) rappresentano il confine fra l'uomo e la macchina, ma sono anche una realtà particolarmente utile se pensiamo alle loro applicazioni nell'ambito medico: dalle protesi ortopediche alle valvole cardiache e ai trapianti di cuore, dalle cartilagini e i nervi sintetici alle vene e arterie costruite con le nanotecnologie, dai sensori tattili per costruire nuove sinapsi allo sviluppo di nuovi strati di epidermide. Tutto questo è un pensiero ricorrente nella mia mente e mi stimola ad approfondire e costruire una nuova visione della realtà. Il futuro è oggi.

Molti Suoi dipinti hanno come soggetto pianeti e spazi “allucinanti”. Cosa la spinge a produrre queste opere?

La curatrice e critica d'arte Cristiana Perrella ha definito i miei lavori “opere mondo”. Guardando un po' più in là del nostro orizzonte di riferimento possiamo immaginare nuovi mondi: nuovi modi di vivere e nuove realtà. Così la nostra nuova dimensione di uomo-transumano, grazie all'integrazione con l'intelligenza artificiale, sarà in grado di offrirci una nuova realtà. Ma è chiaro che, affinché ciò avvenga, dovrà intervenire la filosofia ed un nuovo Umanesimo, altrimenti l'ottusità tecnologica prenderà il sopravvento. Implementare il corpo non significa abbandonarlo, ma solo “aggiornarlo”.

In un articolo in merito alla Sua installazione *Cromosoma* (2005) si dice che gli spettatori, sorpresi a ogni passo da rumori inaspettati e immagini surreali, finiscano col

sentirsi come i protagonisti del film *Fantastic Voyage* (1966) di Richard Fleisher, tratto a sua volta da un racconto di Isaac Asimov. C'è una connessione reale con questo racconto?

Purtroppo no, non frequento molto il genere della fantascienza come non sono mai stato un appassionato di *comics*, ma credo che l'accostamento sia dovuto al fatto che la realtà è così forte che ci aiuta a sviluppare in modo autonomo un nostro immaginario. È probabile che le mie letture di saggi di geografia politica, economica e sociale, oltre che di medicina, abbiano influenzato il mio percorso mentale. Vorrei ricordare Lester Brown (1934-vivente), fondatore del Worldwatch Institute oltre che grande ambientalista statunitense, e Zygmunt Bauman (1925-2017), sociologo e filosofo, autore di proficue riflessioni intorno alla “società liquida” oltre che profondo indagatore di questa sorta di grande “centro commerciale” che è il nostro mondo. Ma, in conclusione, un pensiero particolare spetta anche al filosofo Emanuele Severino, che mi ha fatto riflettere molto a partire dalla sua visione nei confronti della tecnologia, della comunicazione di massa e della globalizzazione.

L'opera *Chromosoma* presentata alla Biennale di Venezia nel 2005 è stato un momento molto importante sia per le dimensioni dell'opera (4 installazioni di 8,5 metri ciascuna) che per il concetto che voleva illustrare: un linguaggio complesso, com'è del resto il cromosoma umano, una visione che coinvolgeva pittura e scultura, un'installazione con video, luci e oggetti della quotidianità. Nello specifico, l'installazione viveva dell'interazione con il pubblico: quando si attivava, microcosmi e video portavano segnali irricognoscibili – forse destabilizzanti – che parlavano di un futuro a noi prossimo. Non aveva comunque un legame particolare con la fantascienza ma piuttosto con la ricerca scientifica (si pensi al sequenziamento del DNA umano nel 2001 ad opera di John Craig Venter e Francis Collins). In questo senso, l'opera era un parallelo fra realtà e simulazione, fra materiale e immateriale.



Fig. 2. Enrico Tommaso De Paris, >CHROMOSOMA<, 2005. Installazione esposta alla 51^a esposizione internazionale d'arte di Venezia (Biennale Arte) all'Arsenale Novissimo (spazio Thetis)

Cosa pensa della letteratura fantascientifica e dei romanzi *cyberpunk*?

Personalmente non penso di poter avanzare considerazioni molto stringenti perché si tratta di un genere che ho frequentato solo marginalmente. Però credo che molti di questi autori abbiano in buona sostanza gli stessi miei stessi pensieri e le mie medesime preoccupazioni a proposito del pianeta terra: le guerre, la fame nel mondo, le malattie, la cattiveria umana, la corruzione politica, i turbamenti, le ombre, il rumore di fondo; l'animo in fibrillazione...

Qual è stato, negli anni '80-'90 del secolo scorso, il ruolo delle nuove tecnologie sulla pittura e sull'arte in generale?

La tecnologia ha sempre influito sulla vita dell'uomo sin dall'età della pietra e nei secoli ha trasformato il nostro paesaggio, oltre che la nostra vita quotidiana, il nostro modo di pensare e, di conseguenza, il nostro corpo. Si potrebbe dire, dunque, che non c'è nulla di nuovo sotto il sole. Anche il messaggio che gli artisti apportano anticipa, rivela e sostanzializza questo mondo. La tecnologia ha iniziato a insinuarsi nei lavori degli artisti già negli anni '60 con la *New media art*, che era un termine non gradito dagli artisti perché era ritenuto un'etichetta troppo vaga. Oggi si possono individuare diverse opere che seguono queste primordiali tracce. I televisori sono diventati pannelli sottili e giganteschi, le sonorità sempre più sofisticate con interventi di veri musicisti, i sensori attivano le opere senza dover toccare dei pulsanti, le dimensioni sono diventate *site-specific*, assistiamo a veri e propri *robot*, videogiochi, film o opere che sfruttano la realtà virtuale. Si può dire che siamo in un *work in progress*. Venendo alla mia produzione, molte mie opere hanno subito l'influenza della ricerca scientifica: basta leggere i materiali con cui vengono costruite o il lavoro di sviluppo delle forme e dei colori nei dipinti e disegni. C'è un chiaro slittamento verso un nuovo modo di concepire le opere, dove non c'è un progetto ma piuttosto una costruzione tecnologico-scientifica.

Da cosa nasce *We are transhuman*? Qual è il senso più profondo? E in che categoria possiamo ascrivere i personaggi rappresentati?

We are transhuman è la mia nuova ricerca, dove l'idea di *cyborg* è portata ad un limite estremo al punto che si potrebbe dire sia nato un nuovo essere. È una teoria molto affascinante per le molteplici implicazioni che porta con sé. Nello specifico, ho constatato che il concetto di

transhuman non può svilupparsi e approfondirsi senza dimenticare il nuovo tema della *green economy* o, meglio, della “sostenibilità”. Le connessioni fra i vari livelli della società sono alquanto delicate e in molti casi insormontabili, per cui sarà una sfida interessante, difficile e al tempo stesso affascinante per l’umanità. Per ora, il progetto *We are transhuman* si sviluppa in disegni di esseri umani che vivono in simbiosi con una serie indefinita di “oggetti”, esseri in evoluzione e oggetti che li rendono ancora più vitali. In questo modo cerco così di vedere un po’ più in là: occuparsi del futuro dell’essere umano è una mia priorità e sono molto curioso dei suoi sviluppi (anche se sarà peccato non poter esserci...).

Come vede, a Suo avviso, il futuro dell’arte?

Vedo un futuro dell’arte integrato alla nuova vita tecnologica, dove l’umanità è sempre più dipendente dal sistema e dove l’arte contemporanea, ormai assoggettata ai grandi interessi economici, diventerà arte di intrattenimento da un lato e arte speculativa dall’altro. Del resto, mi pare si possano già individuare alcune spie di allarme nelle criptovalute e nei *non-fungible token* (NFT). Il profitto è l’anima di questo mondo e i bisogni indotti da chi ci governa vengono presentati come esigenze fondamentali quando invece servono solo a mantenere in vita la loro bulimica economia. Nonostante questo quadro, spero che gli artisti liberi continuino a inventare nuovi mondi e rimanere estranei – grazie alla filosofia e ad uno spirito guida – dai miseri interessi economici. L’arte è inutile e, come diceva Ferdinando Pessoa, «Perché è bella l’Arte? Perché è inutile. Perché è brutta la Vita? Perché è tutta fini e propositi e intenzioni».

Bibliografia selezionata

a) Libri d'artista

Organic, 2010/2014. 69 disegni in tecnica mista a colori, dedicati all'essere umano illuminato da poesia e scienza e 51 poesie in italiano e inglese.

>*On air*<, marzo 2014. Torino, Edizioni Allemandi.

https://issuu.com/stefanocrosara/docs/deparis_onair (ultima consultazione: 17 settembre 2021).

356 giorni, 2018. Raccolta di scritti dedicati al nostro mondo, realizzati in un anno.

Moltitudini, 2019. Raccolta di scritti dedicati a noi come esseri umani in perenne contatto con l'altro.

Lo sconosciuto.

ROBh.o.t., 2020. Contiene 100 disegni acquarellati.

b) Bibliografia critica e cataloghi

Gabriele Perretta, *Medialismo*, Perugia, Trevi Flash Art Museum, 1993.

Juan Angel Blasco Carrascosa, *Sul nostro tempo. Arte italiana de los '90*, Valencia (Spagna), Centro Cultural La Beneficencia, 1996.

Enrico Tommaso De Paris, *Space*, Bruxelles (Belgio), Artiscope, aprile 1999.

Alessandro Riva, *Laboratory*, Bruxelles (Belgio), Artiscope, 2003.

Luca Beatrice, Arturo Schwarz, *World*, Tel Aviv (Israele), Tedeschi Gallery, giugno 2011.

c) Cataloghi

>*CHROMOSOMA*<, Torino, Edizioni Cluster, 2005.

https://issuu.com/enricodeparis/docs/catalogo_enrico_08 (ultima consultazione: 17 settembre 2021).

Enrico T. De Paris, *Synapse*, San Lazzaro di Savena (Bologna): Edizioni Vitruvio Virtual Museum, 2017. <https://issuu.com/agostiniassa/docs/index03> (ultima consultazione: 17 settembre 2021).

d) Sitografia

Arsenale Novissimo, Venice: Enrico T. De Paris, in «E-flux», 2005.

<https://www.e-flux.com/announcements/42049/arsenale-novissimo-venice-enrico-t-de-paris/> (ultima consultazione: 17 settembre 2021).

>*CHROMOSOMA*<. *Enrico T. De Paris, spazio THETIS, Arsenale Novissimo – Venezia 2005, 51° Biennale di Venezia*, in «StudioArgento. 360° arte», 2005.

II.

Riproduzione di alcune opere d'arte

Questa sezione contiene un saggio delle opere d'arte mediale e postumana menzionate nel terzo capitolo della tesi.



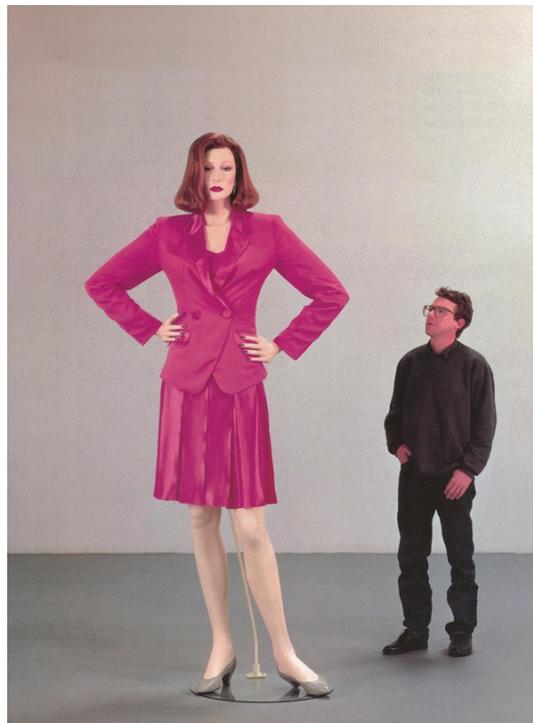
Enrico T. De Paris, Interno/esterno, 1991. Acrilico su tela, 45x35 cm



Enrico T. De Paris, Caos, 1999. Acrilico su tela, 180x160



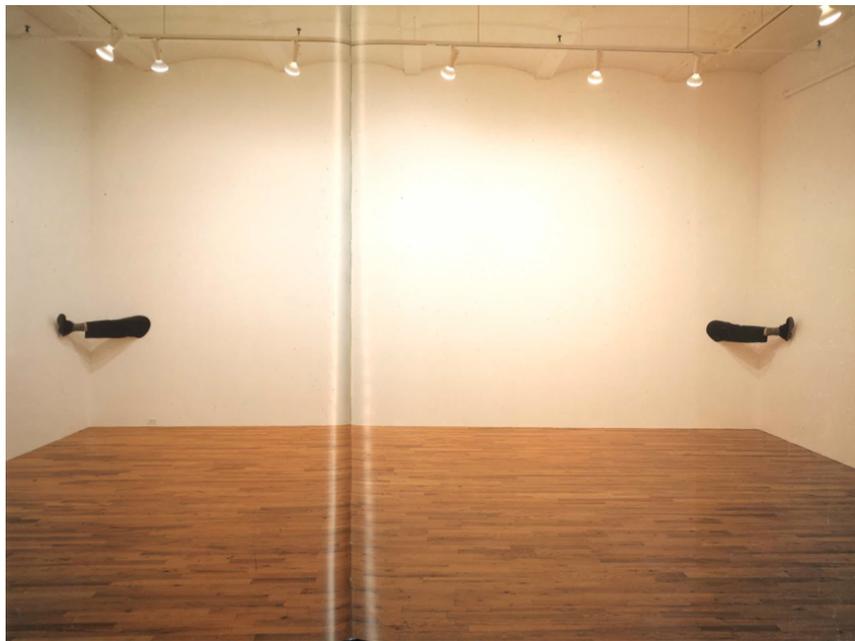
Sergio Cascavilla, Bambini a colazione, 1998. Acrilico su legno, 170x60 cm, lightbox in plastica e materiali vari, 40x35 cm.



Charles Ray, Mannequin Fall '91, 1991. Mixed media, 224 cm. Los Angeles, Burnett Miller Gallery.



The Garden, 1991-92. Piante e personaggi motorizzati in un giardino artificiale, 853x914x610 cm. Los Angeles, Rosamund Felsen Gallery.



Robert Gober, Two Spread Legs, 1991. Legno, cera, pelle, cotone, capelli umani e acciaio, 28x89x70 cm. Atene, collezione di Dakis Joannou.

BIBLIOGRAFIA

I. Opere

ITALO, CALVINO, *Cibernetica e fantasmi. Appunti sulla narrativa come processo combinatorio (1967)*, in Id., *Una pietra sopra. Discorsi di letteratura e società*, Torino, Einaudi, 1980, pp. 164-181.

———, *Usi politici giusti e sbagliati della letteratura*, in Id., *Una pietra sopra*, Torino, Einaudi, 1980, pp. 286-293.

———, *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*, Milano, Mondadori, 2017 (ed. or. Milano, Mondadori, 1988).

DELILLO, DON, *Il silenzio*, Torino, Einaudi, 2021.

DI FILIPPO, PAUL, *Vita di strada*, in *Cuori elettrici. L'antologia essenziale del cyberpunk*, a cura di Daniele Brolli, Torino, Einaudi, 1996, pp. 68-84.

GIBSON, WILLIAM, *Neuromante*, Milano, Mondadori, 2017.

HUXLEY, ALDOUS, *Il mondo nuovo. Ritorno al mondo nuovo*, Milano, Mondadori, 2018.

LEVI, PRIMO, *Il Versificatore*, in Id., *Tutti i racconti*, a cura di Marco Belpoliti, Torino, Einaudi, 2005, pp. 18-37

EUGENIO, MONTALE, *Ossi di seppia*, Milano, Mondadori, 2016.

ORWELL, GEORGE, *1984*, Milano, Mondadori, 1989 (ed. or. London, Secker & Warburg, 1949).

STERLING, BRUCE, Sterling, Bruce, *Mirrorshades. L'antologia della fantascienza cyberpunk*, traduzione italiana a cura di Daniele Brolli e Antonio Caronia, Milano, Bompiani, 1994.

———, *Chernobyl neurale*, in *Cuori elettrici. L'antologia essenziale del cyberpunk*, cit., pp. 106-116.

II. Studi e altra bibliografia critica

- ANDERSON, CHRISTOPHER, *Hollywood in the Home: TV & the End of the Studio System*, in *Modernity and Mass Culture*, a cura di James Naremore, Patrick M. Brantlinger, Indiana, Indiana University Press, 1991, pp. 80-102.
- ANTONELLI, CRISTIANO, *Innovazione tecnologica e sviluppo industriale nel secondo dopoguerra*, Roma-Bari, Laterza, 2007.
- BAUMAN, ZYGMUNT, *Una nuova condizione umana*, Milano, Vita e Pensiero, 2003.
- , *Il demone della paura*, Roma-Bari, Laterza, 2014.
- , *Modernità liquida*, Roma-Bari, Laterza, 2011
- , *Il disagio della postmodernità*, Roma-Bari, Laterza, 2018.
- , *Modus vivendi. Inferno e utopia del mondo liquido*, Roma-Bari, Laterza, 2007.
- BELPOLITI, MARCO, *L'età dell'estremismo*, Parma, Guanda, 2014.
- BENJAMIN, WALTER, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 2019.
- BERTETTO, PAOLO, *Fritz Lang. Metropolis*, Torino, Lindau, 1990.
- BORDINI, SILVIA, *Più che un'immagine. Considerazioni sull'arte interattiva*, in *Tra "azione" e "contemplazione". I molteplici spazi possibili per le arti interattive*, a cura di Silvana Vassallo e Andreina Di Brino, Pisa, Edizioni ETS, 2004.
- , *Appunti sul paesaggio nell'arte mediale*, Milano, Postmedia Srl, 2019.
- CAILLOIS, ROGER, *Dalla fiaba alla fantascienza*, Napoli, Theoria, 1985.
- CANALI, CHIARA, *Tecno-socialità, partecipazione e interattività nell'arte contemporanea*, Milano, Postmedia Srl, 2019.
- CARONIA, ANTONIO, *Archeologie del virtuale. Teorie, scritture, schermi*, Verona, Ombrecorte, 2002.
- , *Il cyborg: saggio sull'uomo artificiale*, Milano, ShaKe, 2008.
- CAVALLARO, DANI, *Cyberpunk and cyberculture*, London, The Athlone Press, 2000.
- CECHELLI, CHIARA, *We Animals, We Cyborgs: Rethinking Anthropocentrism in Postwar Italian Literature* [tesi di dottorato], Berkeley, University of California, 2018.

- CESERANI, REMO, *Il caso Calvino*, in Id., *Raccontare il postmoderno*, Milano, Bollati Boringhieri, 1997, pp. 166-180.
- CHIUSI, FABIO, *Io non sono qui. Visioni e inquietudini da un futuro presente*, Milano, DeAgostini, 2018.
- COOK, DAVID A., *A History of Narrative Film*, New York-London, Norton.
- DE BERNARDI, ALBERTO, *Da mondiale a globale. Storia del XX secolo*, Torino, Mondadori, 2008.
- DEITCH, JEFFREY, *Post Human. Exhibition catalogue*, Pully (Lausanne), Rivoli, Athens, Hamburg, New York, FAE Musée d'Art contemporain, Castello di Rivoli, Deste Foundation for Contemporary Art, Deichtorhallen Hamburg, North American distribution, Distributed Art Publishers, 1992.
- DOMINICI, PIERO, *L'utopia post-umanista e la ricerca di un nuovo umanesimo per la società ipercomplessa*, in «Comunicazioni sociali», 3, 2016, pp. 481-490.
- DONNARUMMA, RAFFAELE, *Ipermodernità. Dove va la narrativa contemporanea*, Bologna, Il Mulino, 2014.
- FEATHERSTONE, MIKE, BURROWS, ROGER, *Tecnologie e cultura virtuale: cyberspace, cyberbodies, cyberpunk*, Milano, Franco Angeli, 1999.
- GIOVANNI, FABIO, MINICANGELI, MARCO, *Storia del romanzo di fantascienza: guida per conoscere (e amare) l'altra letteratura*, Roma, Castelvechi, 2003.
- HARAWAY, DONNA, *Manifesto Cyborg. Donne tecnologie e biopolitiche del corpo*, Milano, Feltrinelli, 1995.
- HOBBSBAWM, ERIC J., *La fine della cultura. Saggio su un secolo in crisi d'identità*, Milano, Rizzoli, 2014.
- JAMESON, FREDRIC, *Il postmoderno o la logica culturale del tardo capitalismo*, Milano, Garzanti, 1989.
- KRUEGER, MYRON, *Artificial Reality II*, Reading (MA), Addison-Wesley, 1991.
- LA POLLA, FRANCO, *Sogno e realtà americana nel cinema di Hollywood*, Milano, Il Castoro, 2004.
- LATTUADA, ALBERTO, *Col cinema si vivono molte vite*, intervista di Ennio Cavalli, in «La Fiera Letteraria», 17, aprile 1973, pp. 14-15.
- MARCHESINI, ROBERTO, *Il tramonto dell'uomo: la prospettiva post-umanista*, Bari, Dedalo, 2009.

- MARGOZZI, MARIANELLA, MELONI, LUCILLA, LARDERA, FEDERICO, *Gli ambienti del gruppo T: le origini dell'arte interattiva*, Cinisello Balsamo, Silvana, 2004.
- MARGOZZI, MARIANELLA, *Arte Programmata, Arte Cinetica. Categorie e declinazioni attraverso le poetiche*, in *Arte Programmata e Cinetica*, catalogo della mostra tenuta a Roma, Galleria nazionale d'arte moderna, 22 marzo-27 maggio 2012, a cura di Giovanni Granzotto e Mariastella Margozzi, Roma, Il Cigno Edizioni, 2012, pp. 27-41.
- MCLUHAN, MARSHALL, POWERS, BRUCE R., *Il villaggio globale. XXI secolo: trasformazioni nella vita e nei media*, Milano, Sugarco, 1986 (ed. or. Oxford, Oxford University Press, 1976).
- MEOZZI, TOMMASO, *Visioni dell'alienazione: dalla distopia d'inizio Novecento al Cyberpunk*, Pisa, Pacini, 2017.
- MUNARI, BRUNO, *Manifesto del Macchinismo*, in «Arte Concreta», 10, dicembre 1952-gennaio 1953, p. 51.
- PERRETTA, GABRIELE, *Medialismo*, Milano, Giancarlo Politi Editore, 1993.
- PIANZOLA, FEDERICO, *Le «trappole morali» di Primo Levi. Miti e fiction*, Milano, Ledizioni, 2017.
- QUARANTA, DOMENICO, *Media, new media, postmedia*, Milano, Postmedia Srl, 2010.
- SANFILIPPO, MATTEO, MATERA, VINCENZO, *Da Omero ai cyberpunk. Archeologia del Villaggio Globale*, Roma, Castelvechi, 2003.
- SCARCELLI, COSIMO MARCO, DRUSIAN, MICHELA, STELLA, RENATO, *Sociologia dei New Media*, Torino, UTET, 2014.
- SCORTIA, THOMAS N., *Trasformazione marina*, in *Space Opera. L'avventura spaziale (1927-1977)*, a cura di Brian Aldiss, Roma, Fanucci, 1997, pp. 74-76 («Enciclopedia della Fantascienza», 1).
- SELLERI, VITTORIO, *Gli artisti mediali*, in «Il Cristallo», LII, 1, 2020, https://www.altoadigecultura.org/pdf/r05_10.html (ultima consultazione: 13 settembre 2021).
- SIMONETTA, BIAGIO, *Instagram è pericoloso per la salute mentale delle ragazze. E Facebook lo sa*, in «Il Sole 24 Ore», 15 settembre 2021, <https://www.ilsole24ore.com/art/instagram-e-pericolo-so-la-salute-mentale-ragazze-e-facebook-sa-AEtflyi> (ultima consultazione: 25 settembre 2021).
- SMITH-WINDSOR, JAMIE, *The Cyborg Mother: A Breached Boundary*, in «C-Theory», 2 aprile 2004, <https://journals.uvic.ca/index.php/ctheory/article/view/14547/5394> (ultima consultazione: 16 settembre 2021).

- VEZIO, GASPARE, *Depressione e social media: esiste una relazione?*, in «State of Mind. Il giornale delle scienze psicologiche», 26 novembre 2018, <https://www.stateofmind.it/2018/11/depressione-social-media/>.
- VIDALI, ROBERTO, *In conversazione con Enrico Tommaso De Paris*, in «Juliet. Contemporary Art Magazine», 4 settembre 2019, <https://www.juliet-artmagazine.com/in-conversazione-con-enrico-tommaso-de-paris/> (ultima consultazione: 13 settembre 2021).
- WARRICK, PATRICIA S., *Il romanzo del futuro: computer e robot nella narrativa di fantascienza*, Bari, Dedalo, 1984.