

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI FIRENZE
SCUOLA DI DOTTORATO IN DISCIPLINE UMANISTICHE
DOTTORATO DI RICERCA IN LINGUE, LETTERATURE E CULTURE COMPARATE
ciclo XXVIII
Curriculum internazionale *Miti fondatori dell'Europa nelle arti e nella letteratura*
(Firenze-Bonn-Paris IV Sorbonne)



***Alienazione e informatica
nella distopia del Novecento e dei primi anni Duemila***

DOTTORANDO

Dott. Tommaso Meozzi

RELATORI

Prof. Mario Domenichelli
Prof. Michela Landi

CORRELATORE

Prof. Dr. Michael Wetzel (Universität
Bonn)

REFERENTE ALLA SORBONNE (PARIS IV)

Prof. Véronique Gély

Anni accademici 2012/2015

1- Distopia e cyberpunk.

Questo lavoro analizza un *corpus* di opere, letterarie e cinematografiche, realizzate nel Novecento e nei primi anni Duemila, che hanno come tema centrale la descrizione di regimi totalitari e che, pur ispirandosi a società realmente esistite o esistenti, sono caratterizzate da un'evidente trasfigurazione fantastica. Si tratta, in primo luogo, di alcuni classici appartenenti al genere distopico¹: per quanto riguarda la narrazione letteraria *Die andere Seite* (Alfred Kubin, 1909), *My* (Evgenij Zamjatin, 1924), *Brave New World* (Aldous Huxley, 1932), *1984* (George Orwell, 1949), come esempi cinematografici *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). L'aspetto metaforico, fantastico, rende queste opere particolarmente interessanti, collocandole nel margine di significazione tra la proiezione psicologica, soggettiva, e la descrizione, seppur metaforizzata, di realtà tendenti all'oggettività e in particolare di sistemi sociali le cui conseguenze riguardano la vita delle popolazioni su larga scala. Si comprenderà dunque la necessità di un approccio metodologico che oscilli tra l'analisi della società come "meccanismo" alienante, totalmente rigido nei confronti della volontà individuale, e l'analisi dell'"oggettività" come elemento psicologico che dal soggetto si proietta sulla realtà esterna. Le due dimensioni, contrariamente a quanto può sembrare, non sono in contraddizione: il desiderio di un padre, o di una figura rassicurante che sussuma simbolicamente sotto di sé la complessità del reale, può essere utilizzato dal regime totalitario, assieme alla

¹ Cfr. *The Oxford English Dictionary*, V, Clarendon Press, Oxford 1989, p. 13: "Dystopia. An imaginary place or condition in which everything is as bad as possible". T.d.a.: "Distopia. Un luogo o una condizione immaginari in cui ogni cosa è nel peggior modo possibile".

violenza repressiva, per guadagnarsi il consenso della popolazione, in una singolare sinergia di seduzione e repressione. Ricordiamo, a questo proposito, il sovrano Patera², posto a capo del Regno del Sogno in *Die andere Seite*, o il Grande Fratello di 1984, altra figura autoritaria che fa appello agli affetti familiari, la cui immagine è replicata sui manifesti e sugli schermi dell'immaginario stato di Oceania. Assume dunque un ruolo importante, assieme alla più o meno organizzata macchina disciplinare, il controllo dei mezzi di comunicazione che può portare al controllo del campo simbolico, e alla creazione di quella che Gramsci chiama "egemonia culturale", o la "direzione intellettuale e morale"³ di un paese.

A partire dagli anni Ottanta è necessario tuttavia fare, all'interno dei mezzi di comunicazione, una distinzione tecnica, tra *media* che veicolano prevalentemente una comunicazione da "uno" verso "tutti", come la televisione, e *media* interattivi, che rendono possibile la comunicazione di "tutti" verso "tutti" (internet, reti informatiche)⁴. Già nel 1980, il sociologo Alvin Toffler, in *The Third Wave*, affermava:

² Cfr. Hanns Sachs, *Die andere Seite*, in «Imago», n. 1, v. 2, maggio 1912, p. 197: "Die wichtigste Figur des Buches zu erklären wird uns kaum schwer fallen, schon der Namen (Patera - pater) verrät alles. 'Dem Gedächtnis meines Vaters' lautet die Widmung und das Ereignis, dem das Werk seine Entstehung verdankt, ist der Tod des Vaters". T.d.a.: "Chiarire la figura principale del libro non è difficile, già il nome (Pater - pater) rivela tutto. 'Alla memoria di mio padre' suona la dedica e l'evento al quale l'opera deve la sua origine è la morte del padre".

³ Antonio Gramsci, *Quaderni dal carcere* [1929-1935], a cura di Valentino Gerratana, III, Einaudi, Torino 1975, p. 2010.

⁴ Riprendiamo questa distinzione da Pierre Lévy, *Cyberculture*, Editions Odile Jacob, Paris 1997, pp. 75-76: "le dispositif communicationnel désigne la relation entre les participants de la communication. On peut distinguer trois grandes catégories de dispositifs communicationnels: un-tous, un-un et tous-tous. La presse, la radio, la télévision sont structurées par le principe un-tous: un centre émetteur envoie ses messages à un grand nombre de récepteurs passifs et dispersés [...]. Le cyberspace met en œuvre un dispositif communicationnel original puisqu'il permet à des communautés de constituer progressivement et de manière coopérative un contexte commun (dispositif tous-tous). [...] sont les nouveaux dispositifs informationnels (mondes virtuels, information en flux) et communicationnels (communication tous-tous) qui sont le plus porteurs de mutations culturelles". Trad. it. di Donata Feroldi: Pierre Lévy, *Cybercultura: gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano 1999, pp. 64-65: "il dispositivo comunicativo designa la relazione tra quanti partecipano alla comunicazione. Si possono distinguere tre grandi categorie di dispositivi comunicativi: uno-tutti, uno-uno e tutti-tutti. La stampa, la radio e la televisione sono strutturati secondo il principio uno-tutti: un centro di emissione invia i

“the mass media themselves became a giant loudspeaker. And their power was used across regional, ethnic, tribal, and linguistic lines to standardize the images flowing in society's mind-stream”. Toffler evidenzia i pericoli insiti in questo “centrally produced imagery”⁵, auspicando la sempre maggiore diffusione di “interactive, demassified media”⁶.

La rete informatica, consentendo a un maggior numero di persone l'accesso non solo alla fruizione, ma anche alla produzione di informazioni, alimenta la speranza di una democrazia diretta, che possa allentare il controllo delle istituzioni sulla libertà di espressione. Su queste premesse teoriche si fonda, alla metà degli anni Ottanta, un nuovo genere letterario: il *cyberpunk*. Il suo maggiore esponente da un punto di vista teorico, Bruce Sterling, esprimerà spesso entusiasmo per i nuovi *media* interattivi. Nella prefazione a *Mirrorshades* (1986), prima antologia di racconti *cyberpunk*, Sterling si oppone alla “counterculture of the 1960s [...] rural, romanticized, anti-science, anti-tech”, e afferma: “As Alvin Toffler pointed out in *The Third Wave* – a bible to many cyberpunks – the technical revolution reshaping our society is based not in hierarchy but in decentralization, not in rigidity but in fluidity”⁷. Nel nostro studio analizzeremo come questa affermazione programmatica

suoi messaggi a un gran numero di ricettori periferici passivi e dispersi [...]. Il cyberspazio mette in atto un dispositivo comunicativo originale poiché permette a comunità di costituire progressivamente e in maniera cooperativa un contesto comune (dispositivo tutti-tutti). [...] sono i nuovi dispositivi informativi (*mondi virtuali, informazione in flusso*) e comunicativi (*comunicazione tutti-tutti*) a essere portatori dei principali mutamenti culturali”.

⁵ Alvin Toffler, *The Third Wave*, Collins, London 1980, p. 173. Trad. it. di Lino Bertì: Alvin Toffler, *La terza ondata*, Sperling & Kupfer Editori, Varese 1987, p. 201: “[i] mezzi di comunicazione di massa erano ormai diventati essi stessi un gigantesco altoparlante. E il loro potere venne usato per standardizzare le immagini che andavano a formare la struttura mentale prevalente della società, superando i confini regionali, etnici, tribali e linguistici”, “immagini prodotte in modo centralizzato”.

⁶ Alvin Toffler, *The Third Wave*, cit., pp. 368-369. Trad. it., Alvin Toffler, *La terza ondata*, cit., p. 450: “media interattivi e demassificati”.

⁷ Bruce Sterling, *Preface*, in *Mirrorshades*, edited by Bruce Sterling, Ace, New York 1986, p. XII. Trad. it. di Antonio Caronia: Bruce Sterling, *Prefazione*, in *Mirrorshades*, a cura di Bruce Sterling, Mondadori,

trovi o meno riscontro in *Neuromancer* (1984) di William Gibson, romanzo che precede di due anni la prefazione di Sterling a *Mirrorshades*, e certamente ritenuto, da Sterling stesso, una delle più riuscite espressioni artistiche del *cyberpunk*: “Non sono l'autore di *Neuromante*. Ma, comunque, ne lessi il manoscritto, offrendo molti validi e utili commenti. Elogiai il libro pubblicamente. Feci tutto ciò che potevo per invogliare la gente a leggerlo”⁸. Come vedremo, attraverso il *cyberpunk* si inaugura la rappresentazione di una nuova forma di controllo, quella esercitata attraverso mezzi informatici interattivi, a carattere audiovisivo. Essi, se da una parte permettono la creazione di vaste reti comunicative, dall'altra sottopongono l'individuo al costante pericolo di essere controllato e manipolato. Inoltre, le esperienze di simulazione audiovisiva accessibili attraverso la rete, al pari di sostanze psicoattive, intensificano l'immaginario dell'individuo portandolo ad un progressivo distacco dalle coordinate spazio-temporali. Se questo distacco, inizialmente, può essere associato a euforia, assume a lungo termine i tratti di una visione paranoica. Le previsioni piuttosto entusiastiche di Sterling, verranno dunque relativizzate attraverso l'analisi approfondita di *Neuromancer*.

Il capitolo dedicato al romanzo di Gibson sarà preceduto da quello focalizzato sul romanzo di Philip K. Dick *Do Androids Dream of Electric Sheep* (1968), e su *Blade Runner* (1982), film diretto da Ridley Scott e tratto liberamente dal romanzo di Dick. Questa scelta è dovuta, innanzi tutto, all'influsso che *Blade Runner* ha esercitato su

Milano 2003, p. 18: “controcultura degli anni Sessanta [...] pastorale e romantica, antiscientifica e antitecnologica”, “Come ha sottolineato Alvin Toffler in *La terza ondata*, la rivoluzione tecnica che sta ridisegnando la nostra società non si basa sulla gerarchia ma sulla decentralizzazione, non sulla rigidità ma sulla fluidità”.

⁸ Bruce Sterling, *Dichiarazione di principio* [1992], trad. it. di Massimiliano Buvoli, in William Gibson, *Neuromante* [1984], Mondadori, Milano 2012, p. 272.

Neuromancer, come riconosce lo stesso Gibson in un'intervista del 2011 al «Paris Review»:

I was afraid to watch *Blade Runner* in the theater because I was afraid the movie would be better than what I myself had been able to imagine. In a way, I was right to be afraid, because even the first few minutes were better [...]. I started to see that in some weird way it was the most influential film of my lifetime, up to that point [...]. It had had an astonishingly broad aesthetic impact on the world.⁹

In secondo luogo il romanzo di Dick è particolarmente interessante perché in esso si può cogliere un mutamento dell'immaginario che, se da una parte si collega ancora al tema dell'uomo meccanico, attraverso i personaggi, semi-organici, degli Androidi, dall'altra sviluppa le suggestioni derivanti dalle tecnologie informatiche audio-visive. I personaggi umani hanno infatti la possibilità di collegarsi al “black empathy box”, un congegno che ha la capacità, in un processo continuo di *feedback*, di visualizzare l'immaginario dell'individuo.

Come *Do Androids Dream of Electric Sheep?* e *Blade Runner* hanno svolto un ruolo importante nella genesi di *Neuromancer*, così quest'ultimo ha influito in modo evidente sulla trilogia filmica che, negli anni 1999-2003, ha portato le tematiche del *cyberpunk* ad un pubblico di massa: si tratta di *The Matrix*, diretto da Andy e Lana Wachowski, che analizzeremo ampiamente nell'ottavo capitolo. La stessa parola “Matrix”, utilizzata per indicare la rappresentazione grafica dei dati che vengono

⁹ David Wallace-Wells, *William Gibson, The Art of Fiction*, in «the Paris Review», n. 197, Summer 2011, p. 197. T.d.a.: “Avevo paura di vedere *Blade Runner* al cinema perché avevo paura che il film sarebbe stato migliore di ciò che io stesso ero stato capace di immaginare. In un certo senso avevo ragione ad essere preoccupato, perché già i primi minuti erano migliori [...]. Iniziai ad accorgermi che in qualche strano modo era il film più influente della mia vita fino a quel momento [...]. Aveva avuto un impatto estetico incredibilmente ampio sul mondo”.

scambiati in tempo reale tra più computer, si trova per la prima volta nel racconto *Burning Chrome* (1982) di William Gibson, per poi essere al centro della narrazione in *Neuromancer*. Nella trilogia di *Matrix*, tuttavia, si riflette un cambiamento evidente rispetto al genere del *cyberpunk*, e in particolare a *Neuromancer*: la “matrice” diventa infatti, innanzi tutto, lo strumento attraverso cui è messa in scena una comoda e rassicurante quotidianità, che impedisce agli abitanti della megalopoli di conoscere i rapporti di potere a cui sono sottomessi. La simulazione di spazi onirici lascia il posto alla riproduzione, in HD (high definition), di immagini consuete, che può essere utilizzata a fini manipolatori, per celare cambiamenti e tensioni sociali.

Le opere considerate pongono non solo il problema di come il fenomeno dell'“alienazione” sia mutato nella seconda metà del Novecento, ma anche quello relativo alle possibilità che l'arte ha, adottando un punto di vista “straniato” sul mondo, di rendere visibile l'alienazione stessa, e di offrire una diversa prospettiva. Riprenderemo a questo proposito le riflessioni sull'arte elaborate da Viktor Šklovskij, relative al concetto di “straniamento”, e quelle di Bertolt Brecht sulla “Verfremdung” (o, talvolta, “Entfremdung”). In particolare, l'immaginario catastrofico della distopia e del *cyberpunk* sarà analizzato da un duplice punto di vista: nel suo valore di rappresentazione critica, rispetto alle strategie messe in atto dai regimi totalitari, e nel suo effetto di seduzione sul lettore o lo spettatore. È necessario infatti ricordare la moltiplicazione di narrazioni fantastiche a carattere catastrofico che si è avuta nell'ultimo ventennio. Il tema della “catastrofe” è certamente diventato anche uno dei più appetibili sul piano commerciale. L'analisi delle singole opere, superando semplici dicotomie, evidenzierà come alcune distopie possano sedurre il lettore o lo spettatore eccitando in lui le pulsioni di morte (faremo qui riferimento al Freud di *Jenseits des*

Lustprinzip), per provocare al tempo stesso la sua risposta critica. In altri casi, invece, l'ideologia di critica sociale posta alla base della narrazione, si rivelerà pretestuosa, funzionale ad un'estricazione incontrollata della violenza e delle pulsioni di morte.

Un ultimo capitolo sarà dedicato all'analisi di due opere riconducibili al *cyberpunk* e appartenenti alla cultura italiana: il film *Nirvana* (1997) di Gabriele Salvatores e *Sangue Sintetico* (1999), raccolta di racconti a cura di Roberto Sturm che porta il sottotitolo *Antologia del cyberpunk italiano*.

2- Sul concetto di "alienazione".

2.1 Etimologia e premesse filosofiche.

Il termine italiano "alienazione", così come il francese "aliénation", derivano dal latino "alienatio". Come si legge nel LEI, *Lessico Etimologico Italiano*, "I tre significati del lat. ALIENATIO 'trapasso di proprietà' (II. 1.), 'allontanamento' (2.), 'delirio' (3.) continuano nell'it. in forma dotta"¹⁰. I tre significati dell'etimo latino si trovano anche nel francese "aliénation": "Action d'aliéner une propriété ou un droit", "Le fait de devenir comme étranger à qqch", e "Le fait de devenir comme étranger à soi-même, de perdre la raison"¹¹. Il problema dell'alienazione è dunque legato, fin dalle sue origini etimologiche, sia ai rapporti sociali di proprietà che al "delirio". Ripercorriamo la storia del termine, che ci permetterà di mettere in evidenza gli elementi comuni alle diverse distopie.

Il primo autore a porre il termine "aliénation" al centro della riflessione filosofica, è Jean-Jacques Rousseau, in *Du contrat social* (1762). Questo riferimento è di particolare importanza perché nel *contrat* Rousseau distingue tra ciò che può essere alienato e il diritto naturale, inalienabile dell'individuo alla propria libertà. Rinunciare a questo diritto equivarrebbe a non essere in pieno possesso delle proprie facoltà mentali: "celui qui le fait n'est pas dans son bon sens"¹². Nella visione di

¹⁰ LEI. *Lessico Etimologico Italiano*, Edito per incarico della Commissione per la Filologia Romanza da Max Pfister, vol. II, Dr. Ludwig Reichert Verlag, Wiesbaden 1987, p. 61.

¹¹ *Le Grand Robert De La Langue Française*, Dictionnaires Le Robert, Paris 1985, pp. 249-250.

¹² Jean-Jacques Rousseau, *Du contrat social* [1762], in Jean-Jacques Rousseau, *Œuvres complètes*, II, a cura di Raymond Trousson e Frédéric S. Eigeldinger, Champion, Genève 2012, p. 470. Trad. it. di

Rousseau lo scopo principale della società è garantire il diritto dell'individuo alla proprietà. Questo diritto può istituirsi solo attraverso "l'aliénation totale de chaque associé avec tous ses droits à toute la communauté"¹³. Da questa alienazione l'individuo, nella visione utopica del *contrat*, ottiene solo un guadagno: "Ce qu'il y a de singulier dans cette aliénation, c'est que, loin qu'en acceptant les biens des particuliers la communauté les en dépouille, elle ne fait que leur en assurer la légitime possession, changer l'usurpation en un véritable droit, et la jouissance en propriété"¹⁴. L'inalienabilità della libertà individuale, si fonda invece sul principio che "L'homme est né libre"¹⁵, e che "aucun homme n'a une autorité naturelle sur son semblable"¹⁶. Scrive Rousseau: "Renoncer à sa liberté c'est renoncer à sa qualité d'homme, aux droits de l'humanité, même à ses devoirs. Il n'y a nul dédommagement possible pour quiconque renonce à tout"¹⁷. Nelle narrazioni distopiche, al contrario, la società tende ad affermarsi e ad autorappresentarsi come condizione oggettiva e immutabile, non soggetta a revisione, sovrapponendosi in questo modo allo stesso diritto naturale. In *Brave New World*, il progresso tecnico e scientifico rende possibili interventi di ingegneria genetica che, attuandosi già sugli embrioni, portano

Roberto Gatti: Jean-Jacques Rousseau, *Il contratto sociale*, Bur, Milano 2005, p. 61: "chi lo compie non è in pieno possesso delle sue facoltà mentali".

¹³ Jean-Jacques Rousseau, *Du contrat social*, cit., p. 478. Trad. it., Jean-Jacques Rousseau, *Il contratto sociale*, cit., p. 67: l'"alienazione totale di ciascun associato con tutti i suoi diritti a tutta la comunità".

¹⁴ Jean-Jacques Rousseau, *Du contrat social*, cit., p. 486. Trad. it., Jean-Jacques Rousseau, *Il contratto sociale*, cit., p. 74: "Ciò che vi è di singolare in tale alienazione è che la comunità, accettando i beni dei singoli, lungi dal sottrarglieli, non fa che assicurarne loro il legittimo possesso, sostituendo all'usurpazione un vero diritto e all'utilizzo la proprietà".

¹⁵ Jean-Jacques Rousseau, *Du contrat social*, cit., p. 463. Trad. it., Jean-Jacques Rousseau, *Il contratto sociale*, cit., p. 55: "L'uomo è nato libero".

¹⁶ Jean-Jacques Rousseau, *Du contrat social*, cit., p. 468. Trad. it., Jean-Jacques Rousseau, *Il contratto sociale*, cit., p. 60: "nessun uomo ha un'autorità naturale sul suo simile".

¹⁷ Jean-Jacques Rousseau, *Du contrat social*, cit., p. 471. Trad. it., Jean-Jacques Rousseau, *Il contratto sociale*, cit., p. 61: "Rinunciare alla propria libertà vuol dire rinunciare alla propria qualità di uomo, ai diritti dell'umanità e anche ai propri doveri. Non esiste alcun risarcimento possibile per chi rinuncia a tutto".

l'individuo ad amare la sua inevitabile destinazione sociale. Più spesso, la coincidenza tra società e diritto naturale è ottenuta attraverso la manipolazione, o la completa rimozione, della storia. In *My*, una non meglio identificata Guerra dei Duecento Anni, della quale si sono perse le origini e le responsabilità, ha portato alla costruzione di un enorme Muro Verde che circonda lo Stato Unico. Dice il protagonista: “io non riesco ad immaginarmi una città che non sia rivestita dal Muro Verde”¹⁸. Così in *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, dove l'Ultima Guerra Mondiale, di cui si conservano solo vaghi ricordi, ha reso il Pianeta Terra radioattivo e quasi inabitabile, costringendo gli esseri umani a trasferirsi nelle colonie spaziali. In *1984*, il Partito che governa l'Oceania, a capo del quale si trova la misteriosa figura del Grande Fratello, modifica continuamente i documenti del passato, facendo in modo che, nei mezzi di comunicazione, il nemico del momento figuri come quello di sempre.

La stessa distinzione tra un'alienazione legittima, posta alla base della società, e il diritto naturale, inalienabile, dell'individuo alla libertà, presenta, se si considera l'intera opera di Rousseau, alcune contraddizioni. Sette anni prima del *Contrat*, nel *Discours sur l'origine et les fondements de l'inégalité parmi les hommes* (1755), Rousseau aveva già posto la proprietà all'origine della società civile¹⁹, evidenziandone però gli effetti negativi sulla libertà dell'individuo. Scrive Rousseau:

¹⁸ Evgenij Zamjatin, *Noi* [1924], trad. it. di Barbara Delfino, Lupetti, Milano 2011, p. 15. Non potendo avvalerci direttamente del testo russo, si è scelto di citare il romanzo di Zamjatin nella traduzione italiana di Barbara Delfino. È vero che il romanzo fu edito in inglese, prima ancora che in russo. Tuttavia la traduzione non fu eseguita dallo stesso Zamjatin, ma da Gregory Zilboorg (Evgenij Zamjatin, *We*, E. P. Dutton & Company, New York 1924).

¹⁹ Cfr. Jean-Jacques Rousseau, *Discours sur l'origine et les fondements de l'inégalité parmi les hommes* [1755], in Jean-Jacques Rousseau, *Œuvres complètes*, cit., p. 140: “Le premier qui ayant enclos un terrain, s'avisa de dire, *ceci est à moi*, et trouva des gens assez simples pour le croire, fut le vrai fondateur de la société civile”. Trad. it. di Rodolfo Mondolfo: Jean-Jacques Rousseau, *Discorso sopra l'origine e i fondamenti della disuguaglianza fra gli uomini*, in *Discorsi sulle scienze e sulle arti, sull'origine della disuguaglianza*, Bur, Milano 2002, p. 132: “Il primo che, avendo cinto un terreno, pensò di affermare: *questo è mio*, e trovò persone abbastanza semplici per crederlo, fu il vero fondatore della società civile”.

“Enfin l'ambition dévorante, l'ardeur d'élever sa fortune relative, moins par un véritable besoin que pour se mettre au-dessus des autres, inspire à tous les hommes un noir penchant à se nuire mutuellement, une jalousie secrète d'autant plus dangereuse que, pour faire son coup plus en sûreté, elle prend souvent le masque de la bienveillance”²⁰. Il desiderio di “proprietà” è qui visto non solo come progressivo assoggettamento degli uomini a bisogni non necessari²¹, ma anche come elemento che, a livello psicologico, provoca la sostituzione di rapporti sinceri tra gli uomini, basati sull'“essere”, con una continua autorappresentazione, fondata su criteri riduttivamente differenziali e sull'“apparire”: “il fallut pour son avantage se montrer autre que ce qu'on était en effet. Être et paraître devinrent deux choses tout à fait différentes”²². L'uomo sociale vive “toujours hors de lui ne sait vivre que dans l'opinion des autres, et c'est, pour ainsi dire, de leur seul jugement qu'il tire le sentiment de sa propre existence”²³. La proprietà è dunque analizzata da Rousseau

²⁰ Jean-Jacques Rousseau, *Discours sur l'origine et les fondaments de l'inégalité*, cit., p. 156. Trad. it., Jean-Jacques Rousseau, *Discorso sopra l'origine e i fondamenti della disuguaglianza*, cit., p. 145: “Infine l'ambizione divorante, l'ardore di elevare la sua fortuna relativa, non tanto per vero bisogno, quanto per mettersi al di sopra degli altri, ispira a tutti gli uomini una tendenza nera a nuocersi a vicenda, una gelosia segreta, tanto più pericolosa in quanto, per far il suo colpo più sicuramente, prende spesso la maschera della benevolenza”.

²¹ Cfr. Jean-Jacques Rousseau, *Discours sur l'origine et les fondaments de l'inégalité*, cit., p. 106: “Il en est ainsi de l'homme même: en devenant sociable et esclave, il devient faible, craintif, rampant, et sa manière de vivre molle et efféminée achève d'énerver à la fois sa force et son courage. [...] toutes les commodités que l'homme se donne [...] sont autant de causes particulières qui le font dégénérer plus sensiblement”. Trad. it., Jean-Jacques Rousseau, *Discorso sopra l'origine e i fondamenti della disuguaglianza*, cit., pp. 103-104: “Così avviene pure dell'uomo stesso: diventando socievole e schiavo, diventa debole, timoroso, strisciante; e la sua maniera di vivere molle e effeminata finisce di snervare a un tempo la sua forza e il suo coraggio. [...] tutte le comodità che l'uomo si dà [...] sono altrettante cause particolari che lo fanno degenerare più senibilmente”.

²² Jean-Jacques Rousseau, *Discours sur l'origine et les fondaments de l'inégalité*, cit., p. 156. Trad. it., Jean-Jacques Rousseau, *Discorso sopra l'origine e i fondamenti della disuguaglianza*, cit., p. 145: “Bisognò, per l'utile proprio, mostrarsi altro da quel che s'era in realtà. Essere e parere divennero due cose affatto differenti”.

²³ Jean-Jacques Rousseau, *Discours sur l'origine et les fondaments de l'inégalité*, cit., p. 178. Trad. it., Jean-Jacques Rousseau, *Discorso sopra l'origine e i fondamenti della disuguaglianza*, cit., p. 167: “sempre fuori di sé, non sa vivere che nella opinione altrui; e, per così dire, solo dal loro giudizio trae il sentimento dell'esistenza propria”.

non tanto come possibilità di soddisfare bisogni materiali, ma come *status symbol*, che seduce l'individuo a confrontarsi continuamente con gli altri, secondo criteri riduttivamente oggettivi, e a presentarsi per ciò che egli non è. La relazione tra proprietà e *status symbol* è centrale in *Die andere Seite*, distopia di Alfred Kubin. Qui il protagonista entra in un misterioso Regno del Sogno, governato dal benefattore Patera, in cui l'unica cosa importante è rappresentare qualcosa: "Ich hatte aber jetzt meine feste Anstellung, war Zeichner bei einer angesehenen Zeitschrift und stellte mit einem Wort *etwas vor*. – Und darauf kam es in diesem Land an: *etwas vorzustellen*, irgend was, meinetwegen einen Tagedieb oder Strolch"²⁴. In *Brave New World* la società è invece organizzata in caste, indicate con le lettere greche dell'alfabeto. L'ingegneria genetica e l'educazione mirano, come abbiamo visto, a ridurre drasticamente la libertà dell'individuo. L'educazione continua poi la sua opera offrendo all'individuo una compensazione, rafforzando in lui, fin dai primi anni di vita, un narcisistico senso di appartenenza alla propria casta, che si definisce in opposizione alle altre:

Delta Children wear khaki. Oh no, I don't want to play with Delta children. And Epsilon are still worse. They're too stupid to be able to read or write. Besides, they wear black, which is such a beastly colour. I'm so glad I'm a Beta [...]. Alpha children wear grey. They work much harder than we do, because they're so frightfully clever. I'm really awfully glad I'm a Beta, because I don't work so hard. And then we are much better than the Gammas and Deltas.²⁵

²⁴ Alfred Kubin, *Die andere Seite* [1909], Verlag Heinrich Ellermann, München 1975, p. 61. Trad. it. di Lia Secci: Alfred Kubin, *L'altra parte*, Milano, Adelphi 2012, p. 69: "ora avevo la mia sistemazione fissa, ero disegnatore presso una rivista affermata e, in una parola, rappresentavo *qualcosa*. Ed è ciò che contava in quel paese: *rappresentare qualcosa*, qualsiasi cosa, magari anche un perdigiorno o un vagabondo".

²⁵ Aldous Huxley, *Brave New World* [1932], The Albatros, London-Paris 1947, pp. 31-32. Trad. it. di Lorenzo Gigli e Luciano Bianciardi: Aldous Huxley, *Il mondo nuovo*, Mondadori, Milano 1991, p. 26: "i bambini Delta sono vestiti di kaki. Oh no, non voglio giocare coi bambini Delta- E gli Epsilon sono ancora peggio. Sono troppo stupidi per imparare a leggere e scrivere. Inoltre sono vestiti di nero, che è

In *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, il protagonista Rick Deckard vive ossessionato dall'idea di possedere un animale più pregiato rispetto a quello del suo vicino di casa. La società è infatti strutturata sul valore di *status symbol* degli animali: chi non può permettersene uno vivo, è costretto ad acquistarne una fedele riproduzione elettrica, con la speranza di non essere scoperto.

Oltre all'aspetto psicologico della proprietà come *status symbol*, Rousseau ne evidenzia un altro relativo alla pragmatica organizzazione dei rapporti sociali. La proprietà infatti implica la divisione del lavoro che, se per Platone era alla base della repubblica, e permetteva di ovviare alle limitate capacità dell'individuo²⁶, per Rousseau porta l'uomo a dipendere dai suoi simili, causando un'ulteriore riduzione della libertà individuale sia per lo schiavo che per il padrone: "D'un autre côté, de libre et indépendant qu'était auparavant l'homme, le voilà par une multitude de nouveaux besoins assujetti, pour ainsi dire, à toute la nature, et surtout à ses semblables dont il devient l'esclave en un sens, même en devenant leur maître; riche, il a besoin de leurs services; pauvre, il a besoin de leurs secours"²⁷.

un colore molto brutto. Sono così contento di essere un Beta! [...] I bambini Alfa sono vestiti di grigio. Lavorano molto più di noi, perché sono tanto tanto intelligenti. Sono veramente contento di essere un Beta perché non sono costretto a lavorare così duro. E poi, noi siamo superiori ai Gamma e ai Delta".

²⁶ Cfr. Platone, *La Repubblica*, in Platone, *Clitofonte, La Repubblica, Timeo, Crizia*, a cura di Franco Sartori e Cesare Giarratano, Laterza, Bari 1971, p. 85: "Secondo me, ripresi, uno stato nasce perché ciascuno di noi non basta a se stesso, ma ha molti bisogni. O con quale altro principio credi che si fondi uno stato? [...] molte persone che si associano per darsi aiuto [...] ciascuno di noi nasce per natura completamente diverso da ciascun altro, con differente disposizione, chi per un dato compito, chi per un altro".

²⁷ Jean-Jacques Rousseau, *Discours sur l'origine et les fondements de l'inégalité*, cit., p. 156. Trad. it., Jean-Jacques Rousseau, *Discorso sopra l'origine e i fondamenti della disuguaglianza*, cit., p. 145: "D'altro lato, di libero e indipendente che era prima l'uomo, eccolo, da una quantità di nuovi bisogni, assoggettato per così dire a tutta la natura e sopra tutto ai suoi simili, di cui diventa in certo senso lo schiavo, anche diventandone il padrone: ricco, ha bisogno dei loro servigi; povero, ha bisogno dei loro soccorsi".

Il *Discorso* di Rousseau contiene molti spunti che saranno ripresi dalla filosofia tedesca dell'Ottocento, nel momento in cui essa si confronta con il concetto di "Entfremdung" (reso con l'italiano "alienazione", e il francese "aliénation")²⁸. Hegel, nella *Phänomenologie des Geistes* (1807), riprende in modo particolare la parte relativa al rapporto tra servo e padrone. Il "signore" acquista coscienza della propria autonomia solo sottomettendo il "servo", ma, delegando al servo ogni lavoro, si allontana dalle "cose" limitandosi a distruggerle attraverso il proprio godimento. Il servo, al contrario, attraverso il proprio lavoro si emancipa dalla natura fino a portare a un rovesciamento dei rapporti di forza:

*Der Herr bezieht sich auf den Knecht mittelbar durch das selbständige Sein [...]. Ebenso bezieht sich der Herr mittelbar durch den Knecht auf das Ding; Der Knecht [...] bearbeitet es nur. Dem Herrn dagegen wird durch diese Vermittlung die unmittelbare Beziehung als die reine Negation desselben oder der Genuß; [...] ob zwar die Furcht des Herrn der Anfang der Weisheit ist, so ist das Bewußtsein darin für es selbst, nicht das fürsichsein. Durch die Arbeit kommt es aber zu sich selbst [...]. Die Arbeit [...] ist gehemmte Begierde, aufgehaltenes Verschwinden, oder sie bildet.*²⁹

²⁸ Cfr. Ernst Bloch, *Entfremdung, Verfremdung*, in *Verfremdungen*, I, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1962, p. 81: "Das Wort *Entfremden* ist alt, wurde von früh auf geschäftlich gebraucht. Abalienare, das bedeutet römisch, sich einer Sache entäußern, sie verkaufen [...]. Das deutsche 'Entfremden' fast ebenso, wenigstens in seinem angestammten veräußernden Sinn [...]. Anschluß an abalienativ erlangt das Wort erst in der Fachsprache wieder". Bloch fa poi i nomi classici di Hegel, Feuerbach e Marx. T.d.a.: "La parola "alienare" è antica, è stata utilizzata inizialmente negli affari. "Abalienare" significa nella Roma Antica liberarsi di qualcosa, venderla. [...]. Così il tedesco 'Entfremden', per lo meno nel suo significato tradizionale di alienazione [...]. La connessione della parola con "alienare" ritorna nel linguaggio tecnico". Bisogna precisare che il termine "Entfremdung" è stato usato anche in psicologia, in un significato affine a quello di depersonalizzazione. Ecco la definizione che ne dà il *Dorsch Psychologisches Wörterbuch*: "Bez. für ein vages 'Gefühl', bei dem alles unvertraut und fremd erscheint. Störung im Ich Bewusstsein, wobei bisher geordnete Beziehungen zur Eigen- wie zur Umwelt neu akzentuiert und als Fremdes, Transparentes erlebt werden; ähnliche Bez. sind Derealisation, Depersonalisation, Depersonalisationsyndrom. Freud nannte E. den Vorgang, dass unbewusst gewordene (verdrängte) Vorgänge, Erlebnisse u. a. nun als 'entfremdet' wirken und ggf. eine Neurose auslösen". T.d.a.: "Indica un vago sentimento per cui tutto sembra sconosciuto e estraneo. Disturbo nella coscienza dell'io, per cui i rapporti ordinati con se stessi e con l'ambiente vengono vissuti in modo nuovo, come estranei, trasparenti".

²⁹ Georg Wilhelm Friedrich Hegel, *Fenomenologia dello spirito* [1807], a cura di Vincenzo Cicero, con testo tedesco a fronte, Rusconi, Milano 1995, pp. 282-288. Trad. it., ivi, pp. 283-289: "Il signore si

Questo rovesciamento è tuttavia per lo più assente nelle distopie, che spesso si concludono con la sconfitta, o con l'integrazione dell'individuo che aveva creduto di potersi ribellare al sistema. Bisogna precisare che, in molte opere appartenenti al genere distopico, la protesta contro il sistema è condotta dai personaggi su un piano prevalentemente erotico, che non assume la forma di un efficace programma politico. Così in *My* il protagonista sostituisce al proprio lavoro disciplinato per lo Stato Unico l'amore ossessivo per una donna, in *Brave New World*, la protesta del "selvaggio" John contro la civiltà è legata ad un morboso attaccamento alla madre, in *1984* il cittadino Winston Smith intraprende una relazione clandestina con una ragazza appartenente alla Lega Giovanile Antisesso. L'onnipresenza del sistema totalitario, precludendo la formazione di nuovi compromessi politici, porta ad un ripiegamento della protesta su un piano intimo e alla paradossale intensificazione, per negazione, delle pulsioni erotiche. La dialettica hegeliana tra schiavo e padrone, basata sulla "*gehemmte Begierde*" del primo, entra in crisi attraverso la narrazione distopica.

Hegel, nella *Phänomenologie*, non limita l'alienazione al rapporto di forza tra diverse figure sociali, ma ne individua la presenza in ogni processo conoscitivo: lo "Spirito" si oggettiva nel mondo, per poi, attraverso il momento dell'autocoscienza, conoscere se stesso come colui che ha conosciuto il mondo. Scrive Hegel nella *Vorrede* della *Phänomenologie*:

rapporta dunque *mediatamente al servo attraverso l'essere autonomo* [...]. In parallelo, il signore si rapporta *mediatamente alla cosa attraverso il servo*. [...] il servo può solo *elaborare* la cosa, *trasformarla col proprio lavoro*. In virtù di questa mediazione del servo, per converso, il rapporto *immediato diviene* per il signore la negazione pura della cosa, diviene cioè il *godimento* [...]. Anche se la paura dinanzi al signore costituisce l'inizio della saggezza, la coscienza è qui *per essa stessa*, ma non è ancora *l'essere per sé*. In realtà, la coscienza giunge a se stessa mediante il lavoro [...]. Il lavoro [...] è desiderio *tenuto a freno*, è un dileguare *trattenuto*, e ciò significa: il lavoro *forma, coltiva*".

Das unmittelbare Dasein des Geistes, das *Bewußtsein*, hat die zwei Momente, des Wissens und der dem Wissen negativen Gegenständlichkeit [...]. Und die Erfahrung wird eben diese Bewegung genannt, worin das Unmittelbare, das Unerfahrene, d. h. das abstrakte, es sei des sinnlichen Seins oder des nur gedachten Einfachen, sich entfremdet, und dann aus dieser Entfremdung zu sich zurückgeht, und hiemit jetzt erst in seiner Wirklichkeit und Wahrheit dargestellt, wie auch Eigentum des Bewußtseins ist”³⁰

Nella *Einleitung* alla *Phänomenologie*, Hegel spiega in termini forse più semplici e dettagliati questo processo:

Dieses [das Bewußtsein] *unterscheidet* nämlich etwas von sich, worauf es sich zugleich *bezieht*; oder wie dies ausgedrückt wird, es ist etwas *für dasselbe*; und die bestimmte Seite dieses *Beziehens*, oder des *Seins* von etwas *für ein Bewußtsein* ist das *Wissen*. Von diesem Sein für ein anderes, unterscheiden wir aber, das *an sich sein*; das auf Wissen bezogene wird ebenso von ihm unterschieden, und gesetzt als *seiend* auch außer dieser Beziehung; die Seite dieses an sich heißt *Wahrheit*. [...] aber in der Veränderung des Wissen ändert sich ihm [dem Bewußtsein] in der Tat auch der Gegenstand selbst; denn das vorhandene Wissen war wesentlich ein Wissen von dem Gegenstande; mit dem Wissen wird auch er ein anderer, denn er gehörte wesentlich diesem Wissen an. Es wird hiermit dem Bewußtsein, das dasjenige, was ihm vorher das an sich war, nicht an sich ist, oder daß es nur *für es an sich* war.³¹

³⁰ Ivi, p. 90. Trad., it., ivi, p. 91: “L'esistenza immediata dello Spirito, la coscienza, ha due momenti: (a) il sapere, e (b) l'oggettività che, dal punto di vista del sapere è negativa [...]. Ciò che si chiama esperienza è proprio il movimento in cui l'immediato, il non esperito, cioè l'astratto [...] diviene innanzitutto estraneo a se stesso e poi da questa estraniamento ritorna a sé: solo nel momento del ritorno a sé l'immediato, divenuto anche proprietà della coscienza, è presentato ed esposto nella sua realtà e verità”.

³¹ Ivi, pp. 160-162. Trad. it., ivi, pp. 161-163: “La coscienza [...] *differenzia* da sé qualcosa verso cui, nel contempo, si *rapporta*; in altri termini: questo qualcosa è qualcosa *per la coscienza*. Ora, il *sapere* è appunto il lato determinato di questo *rapporto*, il carattere determinato dell'*essere* di qualcosa *per una coscienza*. Da questo essere per un altro, però, noi distinguiamo l'*essere in sé*: il qualcosa cui il sapere si rapporta, infatti, viene a sua volta distinto dal sapere stesso, e viene posto così come *essente* anche al di fuori di questo rapporto. Il lato di questo In-sé si chiama *verità* [...]. Mutando il sapere, però, la coscienza vede di fatto mutarsi anche l'oggetto stesso; quel sapere, infatti, era essenzialmente sapere dell'oggetto, a cui l'oggetto apparteneva altrettanto essenzialmente: divenendo altro il sapere, dunque, diviene altro anche l'oggetto. In tal modo, ciò che prima agli occhi della coscienza era l'*In-sé*, si rivela ora alla coscienza stessa come qualcosa che non è affatto in sé, cioè: era *in sé* solo *per essa*”.

Possiamo dire che, nelle distopie, alcuni elementi della “coscienza” si oggettivano quasi completamente nella realtà esterna. In particolare il controllo repressivo cessa di dividersi in un elemento presente all'interno della psiche, ed in uno che dall'esterno agisce sul soggetto. In *Die andere Seite*, gli abitanti del Regno del Sogno, un regno dal quale non si può uscire, confidano nel sovrano e benefattore Patera, che tuttavia è quasi impossibile incontrare. Al tempo stesso essi sentono la presenza di “*ein Auge, das in jede Ritze drang*”³², e vedono il volto di Patera ossessivamente riflesso perfino in quello di un “*gewöhnlicher Laternenanzünder*”³³. In *My* il protagonista si innamora di una donna, iniziando a trascurare il proprio lavoro all'interno della macchina sociale, e da quel momento si sente in ogni momento osservato e seguito. In *1984*, ogni cittadino è controllato dalla Psicopolizia, che interviene a reprimere persino i pensieri sovversivi, prima che questi si traducano in azione, ed è osservato in ogni momento della sua vita da teleschermi pronti a cogliere ogni minimo sussulto del corpo. A questa oggettivazione del controllo repressivo nella realtà esterna, segue la distinzione, operata dall'anti-eroe, tra se stesso e la società. In *Die andere Seite*, il disegnatore al centro delle vicende, *alter ego* di Kubin, inizia “a non poterne più del Regno del Sogno”³⁴, e cerca di uscirne, in *My*, l'ingegnere D-503 apprende che gli si è formata un'anima, e che non potrà più fondersi con il meccanismo sociale, in *1984* Winston Smith inizia a scrivere sul suo diario segreto

³² Alfred Kubin, *Die andere Seite*, cit., p. 62. Trad. it., Alfred Kubin, *L'altra parte*, cit., p. 70: “un occhio che penetrava in ogni fessura”.

³³ Alfred Kubin, *Die andere Seite*, cit., p. 91. Trad. it., Alfred Kubin, *L'altra parte*, cit., p. 100: “qualsiasi lampionaio”.

³⁴ Ibidem. Per l'originale, cfr. Alfred Kubin, *Die andere Seite*, cit., p. 91: “Ich bekam das Traumreich allmählich satt”.

“DOWN WITH BIG BROTHER”³⁵. In un terzo momento, l'anti-eroe si scopre parte di quel sistema da cui aveva creduto di potersi così nettamente distinguere. Nel finale di *Die andere Seite*, il protagonista incontra Patera e contempla affascinato la sua “unbeschreiblichen Schönheit”, “die wirkliche Majestät”³⁶; in *We*, D-503 denuncia la donna di cui si è innamorato al Benefattore, massima autorità dello Stato Unico; in *1984*, forse il caso più emblematico, Winston Smith accetta di compiere, in nome della ribellione, gli stessi crimini compiuti dal sistema: “He heard himself promising to lie, to steal, to forge, to murder, to encourage drug-taking and prostitution, to disseminate venereal diseases, to throw vitriol in a child's face”³⁷. Scrive Mario Domenichelli a proposito dell'anti-eroe nella distopia:

Egli, dunque, propone come termine di paragone unicamente sé in opposizione a un mondo di brutture, sporco e demoniaco. Poi all'estremo dell'orrore e del ribrezzo, si accorge che quel mondo si è insinuato dentro di lui e che se così lo può rappresentare non è perché lo vede fuori di sé (in ogni senso) ma perché lo comprende dentro di sé, perché il linguaggio che egli parla appartiene a quel mondo, e a quel mondo appartengono anche i pensieri che vi sono prodotti; così egli si accorge che, d'altri parlando, egli parla di sé.³⁸

L'“Entfremdung”, attraverso cui il controllo repressivo si oggettiva nella descrizione del sistema totalitario, è anche il primo passo che porta ad una critica dello stesso anti-eroe posto al centro della narrazione. La dialettica della narrazione distopica è

³⁵ George Orwell, *Nineteen Eighty-Four* [1949], Secker & Warburg, London 1987, p. 20. Trad. it. di Stefano Manferlotti: George Orwell, *1984*, Mondadori, Milano 1989, p. 21: “ABBASSO IL GRANDE FRATELLO”.

³⁶ Alfred Kubin, *Die andere Seite*, cit., p. 270. Trad. it., Alfred Kubin, *L'altra parte*, cit., p. 284: “bellezza indescrivibile”, “la vera maestà”.

³⁷ George Orwell, *Nineteen Eighty-Four*, cit., p. 283. Trad. it., George Orwell, *1984*, cit., p. 277: “Udì se stesso mentre prometteva di mentire, rubare, falsificare, uccidere, incoraggiare l'assunzione di droghe e la prostituzione, diffondere malattie veneree, gettare vetriolo in faccia ai bambini”.

³⁸ Mario Domenichelli, *L'utopia verso la sua negazione: «no-where and back»*, in Roberto Bertinetti, Angelo Deidda, Mario Domenichelli, *L'infondazione di Babele*, Franco Angeli, Milano 1983, p. 131.

bloccata: non si arriva ad una nuova sintesi tra individuo e società, ma all'annichilimento del primo che assume un valore al tempo stesso critico, verso la società, e autocritico.

Le affermazioni epistemologiche di Hegel non saranno le più sviluppate dalla successiva critica sociale di Marx, che si ispirerà maggiormente alle parti della *Phänomenologie* relative ai rapporti di forza tra servo e padrone. Prima di analizzare il concetto di "Entfremdung" in *Das Kapital* di Marx, è però interessante sviluppare l'epistemologia hegeliana in relazione alle tecnologie informatiche e alle tematiche che sono al centro del *cyberpunk*. Nella *Phänomenologie* di Hegel, l'"oggetto" della conoscenza è sempre anche una costruzione della coscienza che, per conoscere se stessa, proietta fuori di sé la dimensione dell'oggettivo. In *Neuromancer* questo momento di antitesi è per lo più eliminato: il protagonista Case si muove nel *cyberspazio*, in una continua sovrapposizione di dimensione oggettiva e soggettiva. In particolare, il desiderio di ripristinare un originario corpo narcisistico immedesimandosi con i flussi dei dati finanziari che animano la rete globale informatica del *cyberspazio*, evoca continuamente un altro desiderio, quello di ricongiungersi con figure affettive che assumono per il protagonista un valore totalizzante e che si manifestano nel *cyberspazio* come ossessive allucinazioni. Il termine "matrix" sviluppa così tutto il suo potenziale simbolico, venendo ad indicare sia la rete di una comunicazione globale e virtuale sia, etimologicamente, la "madre". Una simile struttura narrativa sarà alla base, tredici anni dopo l'uscita di *Neuromancer*, del film italiano *Nirvana* (1997) di Gabriele Salvatores. Anche in questo caso il protagonista, Jimmy, cerca di penetrare nel *data base* di una multinazionale, trovandovi, sorprendentemente, le immagini del padre e della propria ex

compagna che cercano di bloccarlo in ricordi nostalgici. Se nella distopia la minaccia principale a cui l'individuo è sottoposto è quella dello stato totalitario che reprime o riesce ad integrare ogni voce dissonante, nel *cyberpunk* l'alienazione è causata, innanzi tutto, da un'intensificazione dell'immaginario che, relegando l'individuo nell'impossibilità di agire, assume un valore ossessivo. Non è più, come nelle distopie classiche, un'antitesi insormontabile a bloccare il processo dialettico, ma la dissoluzione di ogni antitesi e la perdita di contatto con l'alterità. Scrive provocatoriamente Jean Baudrillard a questo proposito: "l'aliénation nous protégeait de quelque chose de pire, de la perte définitive de l'autre, de l'expropriation de l'autre par le même"³⁹. L'individuo investe direttamente il mondo del proprio desiderio ma, così facendo, viene a perdere ciò che costituisce la fonte prima del desiderio stesso, ovvero la percezione dell'altro da sé.

Possiamo ora integrare il concetto rousseauiano di proprietà con le riflessioni epistemologiche finora condotte, e affermare che, mentre l'identificazione psicologica con la proprietà porta ad un'omologazione dell'individuo che concepisce se stesso in base a criteri riduttivamente oggettivi e differenziali ("se mettre au-dessus des autres"), i media audiovisivi, nel *cyberpunk*, rischiano di stimolare l'immaginario individuale fino a rivolgerlo nel suo contrario, nell'apatia e nel narcisismo. Già in *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, il protagonista Rick Deckard da una parte esiste socialmente grazie alla proprietà che mostra (gli animali), dall'altra trova sollievo alla sua ansia sociale collegandosi alla "scatola empatica", una tecnologia che gli permette

³⁹ Jean Baudrillard, *Le crime parfait*, Éditions Galilée, Paris 1995, p. 158. Trad. it. di Gabriele Piana: Jean Baudrillard, *Il delitto perfetto*, Raffaello Cortina Editore, Milano 1996, p. 116: "l'alienazione ci proteggeva da qualcosa di peggio, dalla perdita definitiva dell'altro, dall'espropriazione dell'altro da parte del medesimo".

di visualizzare, rimanendo comodamente a casa, il proprio immaginario paranoico. È al crocevia tra questi elementi, tra desiderio di riconoscimento e illusione di autosufficienza, che il *cyberpunk* si inserisce nel più ampio genere della narrazione distopica.

2.2 Rapporti di produzione.

La riflessione contenuta nel *Discours sur l'origine et les fondements de l'inégalité parmi les hommes* di Rousseau, relativa alla divisione del lavoro e alla conseguente dipendenza di ogni individuo dal lavoro degli altri, rielaborata poi nella dialettica hegeliana tra servo e padrone, è, in *Das Kapital* (1867) di Karl Marx, alla base del concetto di "Entfremdung". Riprendiamone i punti fondamentali. L'operaio, non possedendo i mezzi di produzione, è costretto a lavorare per il capitalista. Il guadagno ottenuto dalla vendita delle merci è solo in parte reinvestito in mezzi di produzione. Il resto, a cui Marx dà il nome di *plusvalore*, anziché venir redistribuito equamente tra gli operai e il capitalista, va ad accrescere ulteriormente il capitale. In questo modo il capitalista può, con sempre maggior agio, mantenere il possesso dei mezzi di produzione, mentre l'operaio, limitandosi ad acquistare attraverso il salario i prodotti necessari alla propria sussistenza, continua a dipendere da un lavoro alienato:

Einerseits verwandelt der Produktionsprozeß fortwährend den stofflichen Reichtum in Kapital, in Verwertungs- und Genußmittel für den Kapitalisten. Andererseits kommt der Arbeiter beständig aus dem Prozeß heraus, wie er in ihn eintrat – persönliche Quelle des Reichtums, aber entblößt von allen Mitteln, diesen Reichtum für sich zu verwirklichen. Da vor seinem Eintritt in den Prozeß seine eigne Arbeit ihm selbst entfremdet, dem Kapitalisten angeeignet und dem Kapital einverleibt ist, vergegenständlicht sie sich während des

Prozesses beständig in fremdem Produkt [...]. Der Arbeiter selbst produziert daher beständig den objektiven Reichtum als Kapital, ihm fremde, ihn beherrschende und ausbeutende Macht, und der Kapitalist produziert ebenso beständig die Arbeitskraft als subjektive, von ihren eignen Vergegenständlichungs- und Verwirklichungsmitteln getrennte, abstrakte, in der bloßen Leiblichkeit des Arbeiters existierende Reichtumsquelle, kurz den Arbeiter als Lohnarbeiter. Diese beständige Reproduktion oder Verewigung des Arbeiters ist das sine qua non der kapitalistischen Produktion.⁴⁰

All'alienazione preliminare dell'operaio rispetto ai mezzi di produzione, si aggiunge, in *Das Kapital*, quella derivante dalla specializzazione e dall'automazione delle singole mansioni lavorative, che riduce l'operaio a un "Teilmenschen" e a un "Hanängsel der Machine"⁴¹. Questa iperspecializzazione procede parallelamente alla formazione di capitali sempre più grandi, causata dall'"Expropriation vieler Kapitalisten durch wenige"⁴² che, agendo su un mercato più ampio, sono in grado di proporre prezzi più competitivi.

La descrizione della società industriale e l'alienazione dei mezzi di produzione sono elementi centrali in *Metropolis* di Fritz Lang, film che, pur presentando un lieto fine, condivide, nella descrizione fantastica di un sistema totalitario, molti elementi

⁴⁰ Karl Marx, *Das Kapital* [1867], in Karl Marx, Friedrich Engels, *Werke*, band 23, Dietz Verlag Berlin, Berlin 1962, pp. 595-596. Trad. it., Karl Marx, *Il capitale*, a cura di Aurelio Macchioro e Bruno Maffi, I, UTET, Torino 2009, pp. 732-733: "Da una parte, il processo di produzione trasforma costantemente in capitale, in mezzi di valorizzazione e di godimento per il capitalista, la ricchezza materiale; dall'altra l'operaio esce costantemente dal processo così come vi era entrato - fonte personale della ricchezza, ma spoglio di tutti i mezzi con cui realizzare per sé questa ricchezza. Il suo lavoro, essendogli stato alienato prima ancora della sua entrata nel processo, essendoselo il capitalista appropriato incorporandolo al capitale, si oggettiva pure costantemente, durante il processo, in prodotto altrui [...]. Perciò lo stesso operaio produce costantemente la ricchezza oggettiva come capitale, potenza a lui estranea che lo soggioga e che lo sfrutta; e il capitalista produce non meno costantemente la forza lavoro come fonte soggettiva di ricchezza, separata dai propri mezzi di oggettivazione ed estrinsecazione [...]; insomma, produce l'operaio come operaio salariato. Questa costante riproduzione o perpetuazione dell'operaio è la conditio sine qua non della produzione capitalistica".

⁴¹ Karl Marx, *Das Kapital*, cit., p. 674. Trad. it., Karl Marx, *Il capitale*, cit., p. 820: "frammento d'uomo", "semplice appendice della macchina".

⁴² Karl Marx, *Das Kapital*, cit., p. 790. Trad. it., Karl Marx, *Il capitale*, cit., p. 952: "espropriazione di molti capitalisti da parte di pochi".

della narrazione distopica. La separazione tra classe capitalista e operaia è simbolizzata nel film da una rigida divisione spaziale: il mondo sotterraneo, in cui gli operai sono costretti a massacranti turni di lavoro e a seguire il frenetico ritmo di produzione imposto dalla macchina⁴³, è nettamente diviso da quello dei commerci e dell'intrattenimento, situato in superficie, che è a sua volta dominato dai grattacieli in cui risiede la classe capitalista. Al suo interno, la classe capitalista assume una struttura gerarchica, con a capo un unico *leader*, Joh Fredersen. Lo sfruttamento economico degli abitanti del sottosuolo procede di pari passo alla concentrazione, economica ma anche simbolica, del potere.

Se in *Metropolis* la massa degli operai è descritta in tutta la sua sofferenza (si pensi alle marce di individui in divisa, che ricordano dei carcerati o deportati), in *My* la riduzione del lavoro ad attività coordinata su scala di massa (in questo caso dallo stato) e in gran parte automatizzata esercita un fascino ambiguo, evocando sentimenti di partecipazione e eroismo:

ad un tratto ho visto le macchine: le sfere dei regolatori giravano ad occhi chiusi con totale abnegazione; i pistoni, luccicando, oscillavano a destra e a sinistra; il bilanciere dondolava le spalle con superbia; seguendo la cadenza di una musica impercettibile strideva lo scalpello del banco d'intaglio. Improvvisamente scorsi tutta la bellezza di questo grandioso balletto di macchine, inondato da un leggero sole azzurro.⁴⁴

⁴³ Cfr. Francesca De Ruggieri, *Matrix and the city: il corpo ibrido nel cinema e nella cultura visuale*, ETS, Pisa 2006, pp. 71-72: "Il corpo degli operai della fabbrica di *Metropolis* è paurosamente ibridato con la macchina che ne scandisce i tempi (si pensi alla bellissima immagine di Freder che muove ritmicamente le lancette di una macchina-orologio) e i movimenti (si pensi alla scena in cui, come in una coreografia da musical o da Cabaret, gli operai si muovono ritmicamente e in modo meccanico manipolando le macchine), a suggerire che il progresso tecnologico è al servizio del Capitale".

⁴⁴ Evgenij Zamjatin, *Noi* [1924], trad. it. di Barbara Delfino, Lupetti, Milano 2011, p. 9.

Continua l'io narrante, poche pagine più avanti: “la Tavola delle Ore ha fatto chiaramente di ognuno di noi l'eroe di acciaio a sei ruote di un grande poema”⁴⁵.

L'alienazione dell'individuo dai mezzi di produzione assume nel *cyberpunk* e, in particolare, in *Neuromancer*, una nuova dimensione. Qui, come in *Metropolis*, è assente uno stato in grado di tutelare i diritti dei lavoratori e di mediare tra individuo e produzione industriale. Si ha inoltre una condizione disorientante, nella quale l'abbondanza di prodotti di consumo corrisponde all'assenza di possibilità lavorative sul territorio. L'economia assume un carattere globale e finanziario, mentre Case, protagonista delle vicende, si trova perso in grandi periferie industriali, impegnato a sopravvivere attraverso il commercio di droghe e altri prodotti illegali. I viaggi nel *cyberspazio* che, come le droghe, portano ad allucinazioni ossessive e a dipendenza, sono un estremo tentativo di fuga da una situazione di disagio. Anche nell'ambito dell'alta dirigenza, si ha, in *Neuromancer*, l'“Expropriation vieler Kapitalisten durch wenige”: la TA è un'enorme multinazionale che, nell'ambito di una competizione senza regole, sembra aver assorbito tutte le altre. Il potere della TA diventa inoltre difficilmente identificabile: la sua sede è metaforicamente delocalizzata da Gibson nel Freeside, un satellite in orbita attorno alla terra, la sua produzione è talmente diversificata e tecnologica da tessere un pervasivo quanto invisibile sistema di potere in tutta la società. Nell'atmosfera cupa di *Neuromancer*, si riflettono alcuni problemi sociali ancora attuali nei paesi industrializzati, quali lo spostamento, da parte delle multinazionali, della produzione nei paesi dove il costo del lavoro è più vantaggioso⁴⁶,

⁴⁵ Ivi, p. 15.

⁴⁶ Cfr. Luciano Gallino, *La lotta di classe dopo la lotta di classe*, Laterza, Roma 2012, p. 64: “le imprese occidentali sono andate in paesi dove il costo del lavoro è minimo allo scopo di accrescere il

e del capitale nei paradisi fiscali (la TA è guidata da due Intelligenze Artificiali, una con sede a Rio, in Brasile, l'altra a Berna, in Svizzera). Questa situazione economica porta le singole nazioni ad affrontare un problema di legittimazione: esse incontrano infatti sempre più problemi nel mitigare la concorrenza del mercato con politiche occupazionali⁴⁷, e nel gestire le crisi economiche causate da una finanza irresponsabile⁴⁸. La tendenza anarchica del *cyberpunk* è in questo senso legata agli effetti di una globalizzazione economica che non procede parallelamente sul piano dei diritti e di una coscienza culturale comune. Si può anzi affermare che gli stessi anti-eroi *cyberpunk*, almeno nel caso di *Neuromancer*, sono sedotti dalla ricchezza, e occupano una posizione parassitaria rispetto al sistema che criticano: essi infatti non sono guidati dall'ideale di una maggiore solidarietà, o di una diversa organizzazione sociale, ma tentano per lo più di derubare le multinazionali: "Case was twenty-four [...]. A thief, he'd worked for other, wealthier thieves, employers who provided the exotic software required to penetrate the bright walls of corporate system"⁴⁹.

rendimento dei capitali e i profitti, nonché per poter vendere a minor prezzo i loro prodotti negli stessi paesi d'origine, estromettendo dal mercato la concorrenza che non ha delocalizzato".

⁴⁷ Cfr. Jürgen Habermas, *Die postnationale Konstellation*, Suhrkamp, Berlin 1998, p. 73: "die Globalisierung der Wirtschaft zerstört eine historische Konstellation, die den sozialstaatlichen Kompromiß vorübergehend ermöglicht hat". Trad. it. di Leonardo Ceppa: Jürgen Habermas, *La costellazione postnazionale*, Feltrinelli, Milano 1999, pp. 21-22 "la globalizzazione economica distrugge quella costellazione storica che aveva provvisoriamente reso possibile il compromesso dello stato sociale".

⁴⁸ Cfr. Giuseppe O. Longo, *Il nuovo Golem*, Laterza, Roma 2003, p. 13: "la facilità di simulazione consentita dall'informatica porta a confondere facilmente l'evoluzione dei modelli con l'evoluzione della realtà. Inoltre, per la fulminea velocità con cui gli effetti si propagano nelle reti, le informazioni hanno conseguenze cospicue sulle realtà più corpose. Ad esempio in campo finanziario ed economico gli effetti delle notizie, vere o artefatte, si amplificano all'istante, modificando l'orientamento degli investitori e favorendo la speculazione".

⁴⁹ William Gibson, *Neuromancer*, Ace Books, New York 1984, p. 5. Trad. it. di Giampaolo Cossato e Sandro Sandrelli: William Gibson, *Neuromante*, Mondadori, Milano 2012, p. 7: "Case aveva ventiquattro anni [...]. Ladro, aveva lavorato per altri ladri più ricchi, che gli avevano fornito l'arcano software per penetrare le brillanti difese innalzate dalle reti delle multinazionali".

Ci siamo soffermati, in relazione all'idea marxista di "Entfremdung", su *Metropolis* e *Neuromancer*, poiché è in queste narrazioni che più emerge il controllo esercitato attraverso il capitale, nell'assenza di una dimensione politico-istituzionale che medi tra individuo e sfera economica. Se in *Metropolis* il lavoro alienato è al centro della narrazione, *Neuromancer* descrive la situazione paradossale di una periferia dominata da pubblicità e prodotti di consumo, nella quale è la produzione stessa, organizzata e legata al territorio, ad essere scomparsa.

3- Sul concetto di "straniamento".

Dopo aver introdotto il concetto di "alienazione" e quello di "Entfremdung", vediamo ora come, nella riflessione estetica novecentesca, si siano individuati i modi attraverso cui l'arte può rendere l'individuo cosciente dei processi alienanti. Un posto centrale è occupato dal termine "straniamento", o, in tedesco, "Verfremdung"⁵⁰. Nel 1917, lo scrittore e critico letterario russo Viktor Šklovskij, scrive *L'arte come procedimento*, un breve saggio nel quale afferma la necessità di liberare la percezione dalle abitudini "meccaniche" che si sono sedimentate nel corso del tempo:

se ci mettiamo a riflettere sulle leggi generali della percezione, vediamo che divenendo abituali, le azioni diventano meccaniche. Così, per esempio, passano nell'ambito dell'"inconsciamente automatico" tutte le nostre esperienze [...]. Col processo dell'automazione si spiegano anche le leggi del nostro linguaggio prosaico, con le sue frasi

⁵⁰ Cfr. *Duden: deutsches Universalwörterbuch*, Dudenverlag, Mannheim 2003, p. 1695: "ver|frem|den auf ungewohnte, unübliche Weise sprachlich, dramatisch, grafisch darstellen, gestalten (um das Publikum auf das Neue der künstlerischen Darstellung u. der in ihr vermittelten Wirklichkeit aufmerksam zu machen)". T.d.a.: "descrivere, plasmare in modo non abituale, inconsueto, oralmente, drammaticamente, graficamente (per attirare l'attenzione del pubblico sulla novità dell'opera d'arte e sulla realtà che attraverso di essa viene trasmessa)".

non completate, e le sue parole pronunciate a metà. È un processo la cui espressione ideale è l'algebra, in cui gli oggetti vengono sostituiti dai simboli [...]. Per influsso di tale percezione, l'oggetto si inaridisce⁵¹

Compito dell'arte è quello di impedire il “riconoscimento” degli oggetti secondo modelli percettivi consueti, per permettere invece la “visione” della loro particolarità:

Ed ecco che per restituire il senso della vita, per ‘sentire’ gli oggetti, per far sì che la pietra sia di pietra, esiste ciò che si chiama *arte*. Scopo dell'arte è di trasmettere l'impressione dell'oggetto, come ‘visione’ e non come ‘riconoscimento’; procedimento dell'arte è il procedimento dello ‘straniamento’ degli oggetti e il procedimento della forma oscura che aumenta la difficoltà e la durata della percezione, dal momento che, il processo percettivo, nell'arte, è fine a se stesso e deve essere prolungato; l'arte è una maniera di ‘sentire’ il divenire dell'oggetto, mentre il già compiuto non ha importanza nell'arte.⁵²

Šklovskij, analizzando alcuni brani di Tolstoj, mette in evidenza come il narratore russo non chiami “l'oggetto col suo nome”, ma lo descriva “come se lo vedesse per la prima volta, e l'avvenimento come se accadesse per la prima volta”⁵³. È interessante notare come la critica di Šklovskij al linguaggio automatizzato, inaridito dall'abitudine, riprenda e sviluppi, attraverso la mediazione di Tolstoj, le riflessioni contenute nel *Discours sur l'origine et les fondements de l'inégalité* di Rousseau (Cfr. § 2.1) relative al valore psicologico della “proprietà”. In particolare Šklovskij cita un ampio brano tratto dal racconto di Tolstoj *Cholstomer*. In questo racconto l'umanità è

⁵¹ Viktor Šklovskij, *L'arte come procedimento* [1917], trad. it. di Cesare G. De Michelis e Renzo Oliva, in *I formalisti russi*, Einaudi, Torino 1968, pp. 80-81.

⁵² Ivi, p. 82.

⁵³ Ivi, p. 83.

analizzata dal punto di vista straniante di un cavallo, a cui l'autore dà direttamente la parola:

Allora non potevo assolutamente comprendere che volesse dire essere chiamato proprietà di un uomo. Le parole: "il mio cavallo" si riferivano a me, cavallo vivo [...]. Ci pensavo senza tregua, e solo molto dopo aver avuto con gli uomini le più svariate relazioni, compresi alla fine il significato attribuito dagli uomini a quelle strane parole. Il significato è questo: gli uomini si fan guidare nella vita non dai fatti, ma dalle parole. Essi amano non tanto poter fare o non fare qualcosa, quanto poter dire dei diversi oggetti certe parole tra loro convenute [...]. Si accordano perché di un dato oggetto uno solo dica: mio. E colui che, per questo gioco tra loro concordato, può dire: *mio* del maggior numero di oggetti, quegli è stimato il più felice di tutti. Perché sia così non so; ma è così [...]. Molti di quelli, per esempio, che mi chiamavano il loro cavallo, non mi cavalcarono mai, e mi cavalcarono invece degli altri [...]. L'uomo dice "la mia casa", e non ci vive mai [...].⁵⁴

In questo brano troviamo, come in *Du contrat social*, l'istituzione della proprietà attraverso il diritto, le "parole [...] convenute" tra gli uomini. Al tempo stesso, in modo analogo al *Discours sur l'origine et les fondaments de l'inégalité*, l'effetto psicologico della proprietà è quello di sostituire l'esperienza diretta delle diverse cose del mondo, che implica il porsi di soggetto e oggetto su un piano di pari dignità ontologica, con un'identità "differenziale" che presenta un duplice aspetto: da una parte l'individuo sottomette l'altro come sua proprietà, dall'altra sottomette se stesso al giudizio degli altri, cercando di farsi apprezzare attraverso il suo prestigio sociale. L'arte, adottando un punto di vista "straniato", ha la capacità di rivelare questa situazione alienante.

Il concetto di "straniamento" torna ad essere al centro della riflessione estetica, a partire dagli anni Trenta, attraverso gli scritti di Bertolt Brecht sul teatro. Il

⁵⁴ Ivi, p. 84.

termine utilizzato da Brecht è “*Verfremdung*” o, talvolta, “*Entfremdung*”. Brecht riprende la riflessione di Šklovskij secondo cui l'arte ha la capacità di liberare la percezione dagli schemi interpretativi consueti e, in *Vergnügungstheater oder Lehrtheater?*, afferma la necessità di uno “straniamento che è appunto necessario perché si capisca. A forza di dire: ‘Si capisce che è così’, si rinuncia semplicemente a capire. Il ‘naturale’ doveva assumere l'importanza del sorprendente: solo così potevano venire in luce le leggi di causa ed effetto”⁵⁵. È interessante notare come, nella riflessione di Brecht, l'emergere di una razionalità che si dimostra nel tempo attraverso il principio di causa-effetto, sia vincolata alla storicizzazione di questa stessa razionalità, cioè alla presa di coscienza del suo essere una possibilità realizzata tra altre non realizzate. In molte distopie, come abbiamo visto, la storia viene invece cancellata, e il regime totalitario presentato come unica organizzazione sociale possibile. Brecht pone in evidenza il fatto che non solo i singoli oggetti ed eventi possono essere straniati, ma anche, talvolta, un intero contesto storico: “Wenn auf dem epischen Theater eine bestimmte Atmosphäre Gegenstand der Darstellung ist, weil sie gewisse Haltungen der Personen erklärt, muß sie selber verfremdet werden”⁵⁶.

⁵⁵ Bertolt Brecht, *Teatro di divertimento o teatro d'insegnamento?*, in Bertolt Brecht, *Scritti teatrali*, I: *Teoria e tecnica dello spettacolo 1918-1942*, traduzioni di Carlo Pinelli, Mario Carpitella, Emilio Castellani et al., Einaudi, Torino 1975, p. 146. Per l'originale in tedesco, cfr. Bertolt Brecht, *Vergnügungstheater oder Lehrtheater?* [1954], in *Gesammelte Werke*, VII, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1967, p. 264: “Es war die Entfremdung, welche nötig ist, damit verstanden werden kann. Bei allem ‘Selbstverständlichen’ wird auf das Verstehen einfach verzichtet. Das ‘natürliche’ mußte das Moment des *Auffälligen* bekommen. Nur so konnten die Gesetze von Ursache und Wirkung zutage treten”.

⁵⁶ Bertolt Brecht, *Kurze Beschreibung einer neuen Technik der Schauspielkunst, die einen Verfremdungseffekt hervorbringt* [1940], in *Gesammelte Werke*, VII, cit., p. 348. Trad. it., Bertolt Brecht, *Breve descrizione di una nuova tecnica della recitazione che produce l'effetto di straniamento*, in Bertolt Brecht, *Scritti teatrali*, I, cit., p. 182: “Se, nel teatro epico, una determinata atmosfera è oggetto della rappresentazione perché serve a spiegare certi atteggiamenti dei personaggi, anch'essa deve venire straniata”.

Nel caso della distopia, il punto di vista straniato riguarda un'intera "Atmosphäre", e in particolare si pone come descrizione iperbolica dei rapporti di proprietà e di potere. Questa descrizione si svolge in una temporalità che tende alla ripetizione (la distopia, come l'utopia, si colloca idealmente fuori dal divenire temporale), aumentando, nelle parole di Šklovskij, "la difficoltà e la durata della percezione". Gli oggetti del reale e gli stessi esseri umani, ridotti a oggetti, sono proprietà del regime totalitario, che ne fa simboli del proprio potere. Si tratta di un simbolismo che orienta l'agire sociale verso un punto di fuga ideale, solo nella misura in cui questo ideale, circolarmente, porta ad un rigido consolidamento delle stesse strutture sociali che producono la dimensione simbolica. Interessante, a questo proposito, la riflessione condotta da Gilles Deleuze e Félix Guattari, in *L'Anti-Œdipe*, a proposito del concetto di "socius"⁵⁷. Ogni società tende ad organizzare la "mancanza" come fantasma collettivo, causando un'iterazione che neutralizza la creatività di un desiderio molteplice e "molecolare"⁵⁸:

la logique du désir rate son objet dès le premier pas: le premier pas de la division platonicienne qui nous fait choisir entre *production* et *acquisition*. Dès que nous mettons le désir du côté de l'acquisition, nous nous faisons du désir une conception idéaliste (dialectique, nihiliste) qui le détermine en premier lieu comme manque, manque d'objet, manque de

⁵⁷ Cfr. Gilles Deleuze, Félix Guattari, *L'Anti-Œdipe*, Les éditions de minuit, Paris 1972/1973, p. 16: "le socius comme corps plein forme une surface où toute la production s'enregistre et semble émaner de la surface d'enregistrement. La société construit son propre délire en enregistrant le processus de production". Trad. it. di Alessandro Fontana: Gilles Deleuze e Félix Guattari, *L'anti-Edipo*, Einaudi, Torino 1975, p. 12: "il socius come corpo pieno forma una superficie ove tutta la produzione si registra e sembra emanare dalla superficie di registrazione. La società costruisce il proprio delirio registrando il processo di produzione".

⁵⁸ Cfr. Gilles Deleuze, Félix Guattari, *L'Anti-Œdipe*, cit., pp. 336-352. Trad. it., Gilles Deleuze e Félix Guattari, *L'anti-Edipo*, cit., pp. 322-336.

l'objet réel [...]. C'est l'art d'une classe dominante, cette pratique du vide comme économie de marché⁵⁹

Nelle distopie, il progresso verso una migliore condizione sociale postulato dal regime totalitario, si converte nella visione, straniata, di quello che possiamo chiamare il "divenire di una stasi"⁶⁰. In *My*, gli individui impegnati nella costruzione di una grande astronave destinata alla colonizzazione dello spazio, non hanno nome, ma una sigla che ne facilita l'organizzazione, in vista di una tutt'altro che auspicabile "felicità matematicamente esatta"⁶¹. Le differenze nell'aspetto fisico sono l'ultimo margine di significazione che il regime non riesce ad eliminare, e che trasmette agli abitanti stessi un senso di inquietudine:

Alla mia destra, lei, sottile, tagliente, dritta e pieghevole come un frustino, *I-330* (vedo adesso il suo numero); a sinistra, *O* – completamente diversa, tutta fatta di curve, con l'infantile piega al polso; e all'estremo della nostra fila di quattro un numero che ignoravo, un tale ripiegato due volte su se stesso, come la lettera *S*. Eravamo tutti diversi...

Quella di destra, *I-330*, colse, evidentemente, il mio sguardo smarrito e con un sospiro: "Sì... ahimé!"⁶²

⁵⁹ Gilles Deleuze, Félix Guattari, *L'Anti-Edipe*, cit., pp. 32-36. Trad. it., Gilles Deleuze e Félix Guattari, *L'anti-Edipo*, cit., pp. 27-31: la logica del desiderio manca il proprio oggetto sin dal primo passo: il primo passo della divisione platonica che ci fa scegliere tra *produzione* e *acquisizione*. Non appena poniamo il desiderio dalla parte dell'acquisizione, ci facciamo del desiderio una concezione idealistica (dialettica, nichilista) che lo determina in primo luogo come mancanza (*manque*), mancanza d'oggetto, mancanza dell'oggetto reale [...]. Questa pratica del vuoto come economia di mercato, è l'arte di una classe dominante".

⁶⁰ Utilizzando la terminologia di Deleuze e Guattari, possiamo dire che la rappresentazione simbolica legata agli interessi sociali, si converte in "stati d'intensità", che rivelano l'investimento inconscio delle strutture sociali da parte delle pulsioni di morte. Cfr. Gilles Deleuze, Félix Guattari, *L'Anti-Edipe*, cit., p. 25: "états d'intensité pure e crue dépouillés de leur figure et de leur forme". Trad. it., Gilles Deleuze e Félix Guattari, *L'anti-Edipo*, cit., p. 20 "stati d'intensità cruda e pura spogliati della loro figura e della loro forma".

⁶¹ Evgenij Zamjatin, *Noi* [1924], trad. it. di Barbara Delfino, Lupetti, Milano 2011, p. 7.

⁶² Ivi, p. 12.

In *Brave New World*, come abbiamo visto, l'individuo è geneticamente destinato ad una precisa casta al fine di perseguire quello che è ritenuto l'obiettivo ideale dell'organizzazione sociale: la stabilità. Questa assenza di libertà è compensata dall'individuo da una parte sottomettendo chi è di una casta inferiore, dall'altra utilizzando il "soma", una droga tecnologica che unisce effetti depressivi e eccitanti, mantenendo la popolazione in uno stato di accettazione acritica. In *1984* il simbolismo del potere è onnipresente: l'immagine del Grande Fratello evoca immediatamente la legge, le sigarette e il gin portano il nome di "Victory", il volto di Goldstein rappresenta il Nemico del Popolo, un volto dai tratti asiatici è automaticamente interpretato come nemico, la Neolingua è basata sull'introduzione di contenuti ideologici e utilitaristici in ogni minimo termine. Il protagonista Winston Smith riesce a sentirsi, emotivamente, un individuo, solo contemplando, attraverso un "processo percettivo [...] prolungato"⁶³, uno strano oggetto d'antiquariato, il cui valore è legato proprio al suo essere inutile, "a little chunk of history that they've forgotten to alter"⁶⁴:

It was a heavy lump of glass, curved on one side, flat on the other, making almost a hemisphere. There was a peculiar softness, as of rain-water, in both the colour and the texture of the glass. At the heart of it, magnified by the curved surface, there was a strange, pink, convoluted object that recalled a rose or a sea anemone [...]. The soft, rain-watery glass was not like any glass that he had ever seen. The thing was doubly attractive because of its apparent uselessness⁶⁵

⁶³ Viktor Šklovskij, *L'arte come procedimento*, cit., p. 82.

⁶⁴ George Orwell, *Nineteen Eighty-Four* [1949], Secker & Warburg, London 1987, p. 152. Trad. it. di Stefano Manferlotti: George Orwell, *1984*, Milano, Mondadori 1989, p. 152: "un pezzetto di storia che si sono dimenticati di alterare".

⁶⁵ George Orwell, *Nineteen Eighty-Four*, cit., pp. 98-99. Trad. it., George Orwell, *1984*, cit., p. 100: "Era un pesante blocco di vetro, curvo da un lato e piatto dall'altro, che aveva quasi la forma di un emisfero. Sia il colore che la struttura del vetro presentavano una sorta di strana trasparenza, come di acqua

Come abbiamo detto, l'immaginazione catastrofica della distopia fa sì che il campo simbolico della società totalitaria si estenda su tutta la realtà, salvo pochi margini residui, nell'indistinzione tra spazio pubblico e privato. Questo implica non solo l'impossibilità di ogni azione libera, ma anche la difficoltà di formulare linguisticamente, e dunque concettualmente, una possibile alternativa al regime. Riprendendo una terminologia di origine lacaniana, si può affermare che spesso, nella narrazione distopica, il "simbolico", o la dimensione del patto sociale⁶⁶, coincide quasi interamente con il "reale", nell'ambito di una dialettica bloccata tra individuo e organizzazione sociale⁶⁷, ed è dunque fantasma immediatamente attivo nella mente dell'individuo, in ogni istante della sua vita, al di là di ogni possibile mediazione

piovana. Al suo interno, ingrandito dalla superficie ricurva, era visibile un oggetto bizzarro, roseo e spiraliforme, che faceva pensare a una rosa o a un anemone marino [...]. Quel vetro levigato, trasparente come può esserlo l'acqua piovana, non somigliava ad alcun vetro che lui avesse mai visto. La sua manifesta inutilità lo rendeva doppiamente attraente”.

⁶⁶ Cfr. Jacques Lacan, *Écrits*, Éditions du Seuil, Paris 1966, p. 272: “symbole veut dire pacte”. Trad. it., Jacques Lacan, *Scritti*, a cura di Giacomo B. Contri, I, Einaudi, Torino 1974, p. 265: “simbolo vuol dire patto”.

⁶⁷ Cfr con ciò che Lacan scrive a proposito della paranoia, in Jacques Lacan, *Écrits*, cit., pp. 110-111: “La tendance agressive se révèle fondamentale dans une certaine série d'états significatifs de la personnalité, qui sont les psychoses paranoïdes et paranoïaques [...]. Cette série où nous retrouvons toutes les enveloppes successives du statut biologique et social de la personne, j'ai montré qu'elle enait dans chaque cas à une organisation originale des formes du moi et de l'objet qui en sont également affectés dans leur structure, et jusque dans les catégories spatiale et temporelle où ils se constituent, vécus comme événements dans une perspective de mirages, comme affections avec un accent de stéréotypie qui en suspend la dialectique”. Trad. it., Jacques Lacan, *Scritti*, I, cit., pp. 104-105: “La tendenza aggressiva si rivela fondamentale in una certa serie di stati significativi della personalità, quali sono le psicosi paranoide e paranoiche [...]. Questa serie, in cui ritroviamo tutti gli strati successivi dello statuto biologico e sociale della persona, l'ho dimostrata legata in ciascun caso a un'organizzazione originale delle forme dell'io e dell'oggetto, che ne sono egualmente intaccate nella loro struttura, e sono, fin nelle categorie spaziale e temporale in cui si costituiscono, vissute, come eventi, in una prospettiva di miraggio, come affezioni con un accento di stereotipia che ne sospende la dialettica”. Alla stessa pagina, Lacan riconosce una tendenza paranoica propria, più in generale, della conoscenza umana: “Or cette stagnation formelle est parente de la structure la plus générale de la connaissance humaine: celle qui constitue le moi et les objets sous des attributs de permanence, d'identité et de substantialité”. Trad. it: “Ora, questa stagnazione formale è apparentata con la struttura più generale della conoscenza umana: quella che costituisce l'io e gli oggetti sotto attributi di permanenza, identità e sostanzialità”. Si comprende dunque come il punto di vista straniato della distopia, portando a compimento alcune tendenze totalitarie latenti nella società, operi anche, più in generale, una critica interna al linguaggio.

razionale. Nel momento in cui la narrazione distopica sembra distanziarsi dalla realtà, descrivendo, su ampia scala, il peggiore dei regimi possibili, indaga l'effetto quotidiano, metalinguistico, del potere, riattiva il valore immaginario, legato ai processi più intimi di significazione, latente nel linguaggio simbolico-convenzionale. La legge che, nello stato totalitario, è estesa a tutti gli abitanti ed è quindi considerata un *habitus*, è mostrata nei suoi effetti allucinatori sulla psiche dell'individuo. In *1984*, troviamo ad esempio l'angoscia di essere sempre osservati, di lasciarsi sfuggire una parola nel sonno, il senso di irrealtà sperimentato nei confronti dei propri pensieri (2 + 2 fa veramente 4?), la difficoltà di argomentare, la diffidenza ossessiva verso gli altri. In altri casi, la narrazione distopica mostra non tanto la follia individuale che si cela dietro l'ordine del regime, ma la capacità del regime di inserire la follia individuale in un sistema collettivo, neutralizzandone gli effetti patologici, e organizzando un ordinato delirio. In *Die andere Seite*, tutti gli abitanti del Regno del Sogno praticano il "*großen Uhrbann*"⁶⁸, grottesca parodia della religione. Ad ore prestabilite si recano presso la torre della piazza principale ("Die Leute stampfen nervös den Boden und blicken immer wieder auf die langen, rostigen Zeiger da oben"⁶⁹), e, uno per uno, entrano in una piccola cella, dicendo, "laut und deutlich": "Hier stehe ich vor Dir!"⁷⁰. Quando il protagonista pone domande su questo rito, viene considerato uno stupido, che non arriva a comprendere ciò che è naturale, di cui nessuno ricorda la genesi storica: "Und ich frug auch gelegentlich einen meiner neuen

⁶⁸ Alfred Kubin, *Die andere Seite* [1909], Verlag Heinrich Ellermann, München 1975, p. 73. Trad. it. di Lia Secci: Alfred Kubin, *L'altra parte*, Milano, Adelphi 2012, p. 81: "*grande incantesimo dell'orologio*".

⁶⁹ Alfred Kubin, *Die andere Seite*, cit., p. 77. Trad. it., Alfred Kubin, *L'altra parte*, cit., p. 82: "La gente batte nervosamente i piedi sul selciato e non si stanca di guardare alle lunghe lancette arrugginite lassù in alto".

⁷⁰ Alfred Kubin, *Die andere Seite*, cit., p. 77. Trad. it., Alfred Kubin, *L'altra parte*, cit., p. 85: "con voce alta e chiara", "Signore, eccomi qui davanti a Te!".

Bekanntem vom Café, wie sich das mit der Uhr verhalte, kam aber recht schlecht an. Es sei geradezu unanständig, von so etwas zu sprechen, überdies zeuge es von Dummheit”⁷¹.

La distopia dunque generalizza il campo del potere, rivelandone al tempo stesso gli effetti sul linguaggio e sulla psiche dell'individuo. Interessante, a questo proposito, l'appendice che chiude *1984, The Principles of Newspeak*. Qui Orwell offre una descrizione precisa della lingua parlata nel suo fantastico regime, che presenta tratti ancora oggi attuali: la riduzione nel numero delle parole, l'eliminazione di tutti i significati secondari non direttamente legati a un fine pratico immediato, la strumentalizzazione ideologica di ogni termine, l'utilizzo di sigle che impediscano la libera associazione di significati.

Il concetto di Šklovskij e quello brechtiano di “straniamento” presentano, a ben vedere, alcune differenze sostanziali. Il primo evidenzia come il semplice fatto di avere, acriticamente, abitudini percettive, considerando qualcosa “soggetto costante di mutevoli predicati”, già possa implicare l'inaridimento della percezione dell'oggetto particolare, e un’“economia di energie mentali”⁷². Il secondo, soffermandosi invece sull'utilità di straniare un'intera “atmosfera”, sembra implicare una diversa economia di energie psichiche, aprendo la domanda su che ruolo abbia la “catastrofe” all'interno di questa economia.

⁷¹ Alfred Kubin, *Die andere Seite*, cit., p. 77. Trad. it., Alfred Kubin, *L'altra parte*, cit., p. 82: “E così ho provato anche a chiedere a uno dei miei nuovi conoscenti del caffè che cosa significhi quella faccenda dell'orologio, ma sono stato trattato molto male. Mi ha fatto capire che è addirittura sconveniente parlare di una cosa simile, e che tra l'altro si dimostra di essere stupidi”.

⁷² Viktor Šklovskij, *L'arte come procedimento*, cit., p. 75.

4- Il ruolo delle pulsioni nella narrazione distopica.

Nel suo saggio sullo “straniamento”, Šklovskij evidenzia come il descrivere l'oggetto come “visto per la prima volta”⁷³, sia un tratto caratteristico dell'arte erotica. È forse possibile affermare che ogni oggetto, se liberato da abitudini percettive che lo confinano a un ruolo strumentale, permette di rinnovare un processo di sublimazione erotica⁷⁴. La nostra tesi è che, nelle distopie, l'eros agisca in maniera indiretta.

È interessante a questo proposito riprendere le considerazioni svolte da Sigmund Freud in *Jenseits des Lustprinzips* (1920), testo che formula una concezione dualistica delle pulsioni, divise tra “Lebens- und Todestriebe”⁷⁵. Freud inizialmente descrive l'apparato psichico come un sistema che tende all'equilibrio, e che cerca, per ottenere questo scopo, di eliminare la quantità di eccitazione in eccesso: “Wir haben uns entschlossen, Lust und Unlust mit der Quantität der im Seelenleben vorhandenen – und nicht irgendwie gebundenen – Erregung in Beziehung zu bringen, solcher Art, daß Unlust einer Steigerung, Lust einer Verringerung dieser Quantität entspricht”⁷⁶. In seguito, egli analizza come, nel corso dello sviluppo dell'Io, sensazioni inizialmente piacevoli possano trasformarsi in sensazioni spiacevoli:

⁷³ Viktor Šklovskij, *L'arte come procedimento* [1917], trad. it. di Cesare G. De Michelis e Renzo Oliva, in *I formalisti russi*, Einaudi, Torino 1968, p. 83.

⁷⁴ Cfr. Byung-Chul Han, *Eros in agonia*, trad. it. di Federica Buongiorno, Nottetempo, Roma 2013, p. 4: “L'erosione dell'Altro [...] ha luogo attualmente in ogni ambito della vita e si accompagna alla crescente trasformazione narcisistica (*Narzissifizierung*) del sé [...]. L'Eros riguarda l'Altro nel senso enfatico, che non si lascia risolvere nel regime dell'Io [...]. L'Altro, che io desidero e che mi affascina, è *senza luogo*. Si sottrae al linguaggio dell'Uguale”.

⁷⁵ Sigmund Freud, *Jenseits des Lustprinzips* [1920], Internationaler Psychoanalytischer Verlag, Leipzig-Wien-Zürich 1923, p. 75. Trad. it., Sigmund Freud, *Al di là del principio di piacere*, in Sigmund Freud, *Opere*, edizione diretta da Cesare Musatti, IX: *L'Io e l'Es e altri scritti*, Boringhieri, Torino 1977, p. 238: “pulsioni di vita”, “pulsioni di morte”.

⁷⁶ Sigmund Freud, *Jenseits des Lustprinzips*, cit., p. 2. Trad. it., Sigmund Freud, *Al di là del principio di piacere*, cit., p. 194: “Ci siamo decisi a mettere in rapporto il piacere e il dispiacere con la quantità di eccitamento che, senza essere in qualche modo ‘legata’, è presente nella vita psichica, talché il dispiacere corrisponde a un incremento e il piacere a una riduzione di tale quantità”.

Unterwegs geschieht es immer wieder, daß einzelne Triebe oder Triebanteile sich in ihren Zielen oder Ansprüchen als unverträglich mit den übrigen erweisen, die sich zu der umfassenden Einheit des Ichs zusammenschließen können [...]. Gelingt es Ihnen dann, was bei den verdrängten Sexualtrieben so leicht geschieht, sich auf Umwegen zu einer direkten oder Ersatzbefriedigung, so wird dieser Erfolg, der sonst eine Lustmöglichkeit gewesen wäre, vom Ich als Unlust empfunden.⁷⁷

Le pulsioni non compatibili con l'unità dell'Io nel tempo, indipendentemente dalla loro origine, vengono avvertite come spiacevoli, e rimosse. Ciò che nel testo di Freud non è chiaro, è se le “pulsioni che sono in grado di costituire insieme la grande unità dell'Io” appartengano, in fondo, a quelle “di vita” o “di morte”. In un primo momento Freud propende per la seconda ipotesi, evidenziando come questa unità sia mantenuta attraverso processi inconsci di carattere regressivo, che tentano di ripristinare “uno stato di cose precedente”⁷⁸, in cui la stimolazione proveniente dall'esterno non aveva ancora “disturbato” l'organismo aumentando la quantità di eccitazione al suo interno. In un secondo momento le pulsioni di autoconservazione dell'Io vengono invece attribuite a quelle “di vita”: “daß das Ich das eigentliche und ursprüngliche Reservoir der Libido sei, die erst von da aus auf das Objekt erstreckt

⁷⁷ Sigmund Freud, *Jenseits des Lustprinzips*, cit., pp. 6-7. Trad. it., Sigmund Freud, *Al di là del principio di piacere*, cit., p. 196: “Nel corso dello sviluppo accade continuamente che singole pulsioni o componenti pulsionali si rivelino incompatibili nelle loro mete o nelle loro pretese con le rimanenti pulsioni che sono in grado di costituire insieme la grande unità dell'Io [...]. Se in seguito riescono, per vie traverse, a ottenere un soddisfacimento diretto o sostitutivo, come accade assai spesso nel caso delle pulsioni sessuali rimosse, questo successo, che altrimenti sarebbe stato un'occasione di piacere, viene invece avvertito dall'io come dispiacere”.

⁷⁸ Ivi, p. 223. Per l'originale cfr. Sigmund Freud, *Jenseits des Lustprinzips*, cit., p. 51: “Aber vorher mag es uns verlocken, die Annahme, daß alle Triebe Früheres wiederherstellen wollen”.

werde”⁷⁹. Tuttavia, nell'ultimo capitolo, Freud afferma che proprio le pulsioni “di vita” sono, in un'ultima analisi, al servizio di quelle di morte:

Das Lustprinzip ist dann eine Tendenz, welche im Dienste einer Funktion steht, der es zufällt, den seelischen Apparat überhaupt erregungslos zu machen, oder den Betrag der Erregung in ihm konstant oder möglichst niedrig zu erhalten. [...] wir merken, daß die so bestimmte Funktion Anteil hätte an dem allgemeinsten Streben alles Lebenden, zur Ruhe der anorganischen Welt zurückzukehren [...]. Das Lustprinzip scheint geradezu im Dienste der Todestribe zu stehen⁸⁰

Cercando di liberare l'organismo dall'“ammontare di eccitamenti”, le pulsioni di vita coopererebbero assieme al principio di morte per un ritorno dell'organico nell'inorganico. Tuttavia questa proposizione ne implica un'altra, che Freud non sviluppa: la dissoluzione dell'Io nell'inorganico comporta il riemergere di quelle “componenti pulsionali” che, essendo incompatibili con “la grande unità dell'Io”, erano state associate a sensazioni spiacevoli e rimosse.

Possiamo ora tornare al concetto di “straniamento”, e tentare una conciliazione tra le posizioni di Šklovskij e di Brecht. Alcune opere artistiche, attraverso un'immaginazione apocalittica, straniano, come indica Brecht, un'“intera atmosfera”, eccitando nel lettore (o nello spettatore) le pulsioni “di morte”. Solo in un secondo momento il lettore, trovandosi davanti alle “rovine” del reale, liberate dalle

⁷⁹ Ivi, p. 73. Trad. it., Sigmund Freud, *Al di là del principio di piacere*, cit., p. 237: “l'Io è il vero e originario serbatoio della libido, che solo a partire dall'Io viene poi esternata sull'oggetto”.

⁸⁰ Sigmund Freud, *Jenseits des Lustprinzips*, cit., pp. 91-93. Trad. it., Sigmund Freud, *Al di là del principio di piacere*, cit., pp. 247-248: “il principio di piacere [è] una tendenza che si pone al servizio di una funzione cui spetta il compito di liberare interamente dall'eccitamento l'apparato psichico, o di mantenere costante o quanto più basso possibile l'ammontare di eccitamenti in esso presente [...] la funzione che abbiamo descritto rientrerebbe nell'aspirazione più universale di tutti gli esseri viventi, quella di ritornare alla quiete del mondo inorganico [...]. Sembrerebbe proprio che il principio di piacere si ponga al servizio delle pulsioni di morte”.

precedenti abitudini percettive, può partecipare alle cose vedendole “per la prima volta”. Come scrive Mario Domenichelli a proposito delle distopia, “Il procedimento, che coincide con l’opera, muore lasciando come eredità lo spazio di questo suo morire”⁸¹. Prendiamo ad esempio *My* di Zamjatin. Il protagonista, costruttore dell’astronave Integrale, intende inizialmente scrivere delle note per “piegare al benefico giogo della ragione gli esseri ignoti che abitano su altri pianeti”⁸². Nelle ultime pagine del romanzo, quando il sogno di uno stato in cui gli individui siano perfettamente omologati e fedeli alla causa comune inizia a vacillare, le note si trasformano in un disperato, quanto intenso, memoriale: “Queste sono le mie ultime righe. Addio, o voi sconosciuti, o voi cari, con i quali ho vissuto insieme per tante pagine, ai quali, con l’anima sofferente, ho mostrato tutto me stesso, fino all’ultima vite storta, fino all’ultima molla spezzata”⁸³. In *1984*, il protagonista Winston Smith, dopo aver scoperto che anche la Confraternita di coloro che si oppongono al regime è solo una strategia per individuare i dissidenti, viene torturato e sottoposto a lavaggio del cervello. L’assenza di facili vie di fuga che caratterizza il mondo di *1984*, rende possibile tuttavia una pietosa identificazione con il personaggio:

How many times he had been beaten, how long the beatings had continued, he could not remember. Always there were five or six men in black uniforms at him simultaneously. Some times it was fists, sometimes it was truncheons, sometimes it was steel rods, sometimes it was boots. There were times when he rolled about the floor, as shameless as an animal, writhing his body this way and that in an endless, hopeless effort to dodge the kicks, and simply inviting more and yet more kicks, in his ribs, in his belly, on his elbows, on his shins, in

⁸¹ Mario Domenichelli, *L’utopia verso la sua negazione: “no-where and back”*, in Roberto Bertinetti, Angelo Deidda, Mario Domenichelli, *L’infondazione di Babele*, Franco Angeli, Milano 1983, p. 108.

⁸² Evgenij Zamjatin, *Noi* [1924], trad. it. di Barbara Delfino, Lupetti, Milano 2007, p. 7.

⁸³ *Ivi*, p. 157.

his groin, in his testicles, on the bone at the base of his spine. There were times when it went on and on until the cruel, wicked, unforgivable thing seemed to him not that the guards continued to beat him but that he could not force himself into losing consciousness. There were times when his nerve so forsook him that he began shouting for mercy even before the beating began, when the mere sight of a fist grawn back for a blow was enough to make him pour forth a confession of real and imaginary crimes.⁸⁴

La catastrofe introduce ad un'estrema riscoperta dell'uomo, e all'improvvisa coincidenza tra particolare e generale: il sentimento della pietà, evocato dalla concreta vicenda esistenziale del personaggio, rende dignità ad un essere umano che il linguaggio delle istituzioni ha reso un oggetto, una proprietà. A volte la coincidenza tra particolare e universale, tra ripiegamento dell'individuo su se stesso, e complessa unità di tutto l'esistente, avviene attraverso una primordiale sensualità che, non trovando più sublimazione negli ideali sociali, si estende, attraverso la fantasia, facendosi paesaggio. Ad una logica della proprietà è così sostituita una della sublimazione, che può affermarsi solo a patto di lasciarsi coinvolgere nel continuo movimento di ciò che è vivo, e dunque, in definitiva, nell'accettazione della morte⁸⁵.

Ecco ad esempio le ultime pagine di *Die andere Seite*:

⁸⁴ George Orwell, *Nineteen Eighty-Four* [1949], Secker & Warburg, London 1987, pp. 252-253. Trad. it. di Stefano Manferlotti: George Orwell, *1984*, Milano, Mondadori 1989, p. 248: "Non riusciva neanche a ricordare quante volte era stato percosso e per quanto tempo. Ogni volta c'erano sempre cinque o sei uomini che si accanivano su di lui. A volte si trattava di pugni, a volte di manganellate, a volte di colpi vibrati con bastoni di ferro, altre volte ancora calci. Talvolta rotolava sul pavimento inerme come un animale, contorcendosi in un continuo e inutile sforzo di scansare i calci, col solo risultato di riceverne ancora di più, sulle costole, nel ventre, sui gomiti, negli stinchi, nell'inguine sui testicoli, sull'osso sacro. In certi casi il pestaggio durava così a lungo da indurlo a pensare che la cosa crudele, malvagia e imperdonabile non fosse tanto il fatto che le guardie eccedessero nell'inferire sulla sua persona, ma che fosse lui a non riuscire a imporsi di svenire. Altre volte il suo sistema nervoso lo tradiva a tal punto, che cominciava a implorare pietà prima ancora che cominciassero a copirlo, e la sola vista di un pugno chiuso che stava per partire bastava a fargli confessare colpe reali e immaginarie".

⁸⁵ Cfr. Gilles Deleuze, Félix Guattari, *L'Anti-Edipo*, Les éditions de minuit, Paris 1972/1973, p. 394: "L'expérience de la mort est la chose la plus ordinaire de l'inconscient, précisément parce qu'elle se fait dans la vie et pour la vie, dans tout passage ou tout devenir, dans toute intensité comme passage et devenir". Trad. it. di Alessandro Fontana: Gilles Deleuze e Félix Guattari, *L'anti-Edipo*, Einaudi, Torino

Noch tiefere Traumschichten öffneten sich mir im Aufgehen in Tierexistenzen, ja im bloßen bewußten Hindämmern in Urelementen [...]. Mich erquickte nur noch der Gedanke an das Hinschwinden, an den Tod. Mit aller Inbrunst, deren ich noch fähig war, umfing ich ihn [...]. Ich war der Vertraute dieses ungeheuersten Herrn, dieses glorreichen Weltfürsten, dessen Schönheit unschilderbar ist für alle, die ihn fühlen. Er war mein letztes, mein größtes Glück. In jedem abgefallenen Blatt, im nassen Rasen, in der Erdkrume selbst erkannte ich ihn [...]. In jedem Gesicht forschte ich neugierig nach seinen Zeichen, in den Runzeln und Falten des Alters entdeckte ich seine Küsse. Immer wieder neu erschien er mir; wie köstlich waren seine Farben! Seine Blicke gleißten so verführerisch, daß sich der Stärkste ihm ergeben mußte [...]. Als ich mich dann wieder ins Leben wagte, entdeckte ich, daß mein Gott nur eine Halbherrschaft hatte. Im Größten und im Geringsten teilte er mit einem Widersacher, der Leben wollte [...]. Die Liebe selbst hat einen Schwerpunkt 'zwischen Kloaken und Latrinen'.⁸⁶

Bisogna però precisare che, nella narrazione a carattere distopico, non è sempre facile distinguere pulsioni di vita e di morte, nel processo che porta le prime a scaturire dalle seconde. Talvolta è possibile riconoscere, dietro la metafora fantastico-politica, amplificazioni di tipo paranoico: una particolare ambivalenza affettiva, dopo essere stata rimossa, si proietta all'esterno, in una crisi globale. Kubin scrive *Die andere Seite* nel 1909, subito dopo la morte del padre. Il romanzo narra l'ascesa e la caduta di Patera, personaggio, ambiguamente tiranno e benefattore, il cui nome

1975, p. 377: "L'esperienza della morte è la cosa più consueta dell'inconscio, appunto perché ha luogo nella vita e per la vita, in ogni passaggio o in ogni divenire, in ogni intensità come passaggio e divenire".

⁸⁶ Alfred Kubin, *Die andere Seite* [1909], Verlag Heinrich Ellermann, München 1975, pp. 276-277. Trad. it. di Lia Secci: Alfred Kubin, *L'altra parte*, Adelphi, Milano 2012, pp. 292-293: "Strati di sogno ancora più profondi mi si aprivano man mano che io mi dissolvevo in esistenze animali, o addirittura, in un barlume appena di coscienza, negli elementi primordiali [...]. Mi aggrappavo alla morte con tutto il fervore di cui ero ancora capace [...]. Vivevo nell'intimità di quell'immensa sovrana, di quella gloriosa signora del mondo, la cui bellezza è indescrivibile per tutti coloro che la sentono. Era la mia ultima, la mia più grande felicità. La riconoscevo in ogni foglia caduta, nell'erba bagnata, persino in una zolla di terra [...]. In ogni volto cercavo ansiosamente i suoi segni, nelle pieghe e nelle rughe della vecchiaia scoprivo i suoi baci. Sempre nuova mi appariva; e com'erano squisiti i suoi colori! I suoi sguardi risplendevano così seducenti che anche i più forti dovevano cedere [...]. Più tardi, quando osai rientrare nella vita, scoprii che la mia dea regnava solo a metà. Divideva le cose più grandi e più piccole con un antagonista, che voleva la vita [...]. L'amore stesso ha il suo centro di gravità 'inter feces et urinas'".

allude alla figura paterna. In *We*, il protagonista si innamora di una donna, diviene incapace di lavorare, e inizia a sentirsi ossessivamente perseguitato. Questo evento è proiettato dal romanzo in una dimensione globale: non è la vita del protagonista ad essere distrutta, ma l'intero Stato Unico, governato dalla figura, rassicurante e al tempo stesso minacciosa, del Grande Benefattore, a rischiare di sgretolarsi. Scrive Freud, in *Psychoanalytische Bemerkungen über einen autobiographisch beschriebenen Fall von Paranoia* (1911): “An der Symptombildung bei Paranoia ist vor allem jener Zug auffällig, der die Benennung Projektion verdient. Eine innere Wahrnehmung wird unterdrückt und zum Ersatz für sie kommt ihr Inhalt, nachdem er eine gewisse Entstellung erfahren hat, als Wahrnehmung von außen zum Bewußtsein”⁸⁷. Nell'analisi delle singole opere si dovrà dunque evidenziare sia lo sviluppo della narrazione paranoica, che i modi in cui essa metaforizza alcune tendenze sociali distruttive basate sui rapporti di proprietà, e su quelli tra individuo e stato.

⁸⁷ Sigmund Freud, *Psychoanalytische Bemerkungen über einen autobiographisch beschriebenen Fall von Paranoia*, in «Jahrbuch für psychoanalytische und psychopathologische Forschungen», III Band, I Hälfte, 1911, p. 58. Trad. it., Sigmund Freud, *Osservazioni psicoanalitiche su un caso di paranoia (dementia paranoides) descritto autobiograficamente (Caso clinico del presidente Schreber)*, in Sigmund Freud, *Opere*, edizione diretta da Cesare Musatti, VI: *Casi clinici e altri scritti. 1909-1912*, Bollati Boringhieri, Torino 1989, p. 392: “Nella formazione del sintomo paranoico la caratteristica più vistosa è data dal processo al quale spetta il nome di *proiezione*. Una percezione interna è repressa e al suo posto il contenuto di essa, dopo aver subito una certa deformazione, perviene alla coscienza sotto forma di percezione esterna”.

5- Le distopie classiche.

5.1 Definizione del genere.

Nell'*Oxford English Dictionary* la parola "dystopia" è descritta come "An imaginary place or condition in which everything is as bad as possible"⁸⁸. Il suo primo utilizzo si deve a John Stuart Mill, nel 1868 nell'*Hansard Commons*: "It is perhaps, too complimentary to call them Utopians, they ought rather to be called dys-topians, or caco-topians. What is commonly called Utopian is something too good to be practicable; but what they appear to favour is too bad to be practicable"⁸⁹. Il termine è ripreso nel 1967, con riferimento esplicito ad alcune opere della letteratura inglese, nella rivista *The Listener*: "The modern classics – Aldous Huxley's *Brave New World* and George Orwell's *Nineteen Eighty Four* – are Dystopias. They describe not a world we should like to live in, but one we must be sure to avoid"⁹⁰. Come già si intuisce da queste prime occorrenze, il rapporto tra immaginazione apocalittica e critica sociale è centrale nel concetto di distopia. Tuttavia il dibattito sulle implicazioni politiche della distopia è controverso. Francesco Muzzioli, in *Scritture della catastrofe*, avverte che "Proiettarci verso la catastrofe futura potrebbe benissimo convincerci a non far nulla"⁹¹, e evidenzia come dietro l'immagine della catastrofe generalizzata possa nascondersi un sentimento molto più inconscio e egoistico: "La distruzione totale può

⁸⁸ *The Oxford English Dictionary*, V, Clarendon Press, Oxford 1989, p. 13. Vedi nota 1.

⁸⁹ Ibidem. T.d.a.: "È forse troppo positivo chiamarle utopiche, dovrebbero invece essere chiamate distopiche, o cacotopiche. Ciò che normalmente è chiamato utopico è qualcosa di troppo buono per essere realizzabile; ma ciò a cui esse sembrano portare è troppo cattivo per essere realizzabile".

⁹⁰ Ibidem. T.d.a.: "I classici moderni – *Brave New World* di Aldous Huxley e *1984* di George Orwell – sono distopie. Non descrivono un mondo nel quale vorremmo vivere, ma uno che siamo sicuri di voler evitare".

⁹¹ Francesco Muzzioli, *Scritture della catastrofe*, Meltemi, Roma 2007, p. 18.

essere vista come una sorta di proiezione amplificata della propria fine”⁹². D'altra parte, come scrive Francesco Colombo, la distopia agisce “proiettando tensioni perverse della società in atto, potenziandole, portandole magari al parossismo”⁹³. Abbiamo già accennato che, nella distopia, l'amplificazione di tipo paranoico e lo straniamento funzionale ad una critica sociale non sono necessariamente in conflitto. Si evidenziano due punti di contatto principali:

1) La paranoia interpreta il mondo secondo un sistema psicologico chiuso, nel quale ogni evento è determinato da una volontà superiore quanto astratta, a cui possono essere attribuite caratteristiche divine. In modo analogo, nelle società descritte dalla distopia, l'idea platonica del bene comune degenera in un ideale che richiede il sacrificio brutale e incondizionato dell'individuo. Si prenda ad esempio questo passo, tratto da *We*, in cui il protagonista, costruttore dell'astronave Integrale, racconta un incidente capitato nel cantiere:

Alla prima esplosione sotto il tubo del motore c'erano una decina di curiosi del nostro cantiere – non c'è rimasto assolutamente nulla, soltanto qualche briciola e della fuliggine [...]. Dieci numeri – si tratta soltanto della centomillesima parte della massa dello Stato Unico, secondo i calcoli pratici un infinitamente piccolo di terz'ordine. Solo gli antichi conoscevano la pietà a causa della scarsa conoscenza dell'aritmetica: noi la consideriamo ridicola.⁹⁴

Fredric Jameson, nel suo *Archeologies of the Future*, evidenzia come l'anti-utopia metta in guardia contro i pericoli insiti nell'utopia stessa: “the properly Utopian

⁹² Ivi, p. 19.

⁹³ Arrigo Colombo, *Su questi saggi e la loro genesi. Sull'utopia e sulla distopia*, in *Utopia e distopia*, a cura di Arrigo Colombo, Franco Angeli, Milano 1987, p. 11.

⁹⁴ Evgenij Zamjatin, *Noi* [1924], trad. it. di Barbara Delfino, Lupetti, Milano 2007, p. 89.

program or realization will involve a commitment to closure"⁹⁵, "For it is this seamless closure of the new system that renders it alien and existentially threatening"⁹⁶. L'anti-utopia⁹⁷, attraverso un'immaginazione catastrofica, è "informed by a central passion to denounce and to warn against Utopian programs in the political realm"⁹⁸. Il programma utopico, nella versione pervertita considerata da Jameson, separa dal reale un sistema isolato, per poi proiettare la "perdita" nel futuro, in un oggetto ideale. A questo proposito, Jameson si chiede quali siano "the various lost objects the modern nationalist passions have posited", e aggiunge: "closure remains a feature of the system of desire, constituting the object [...] isolating it within a perceptual field in which it can be *named* – surely the first and fundamental requirement for any object of desire"⁹⁹. Troviamo qui, associata alla dimensione temporale della proiezione nel futuro, una riflessione affine a quella condotta da Šklovskij sui simboli: la complessa unità del reale è sostituita dai "nomi concordati

⁹⁵ Fredric Jameson, *Archeologies of the Future*, Verso, London-New York 2005, p. 4. Trad. it. di Giancarlo Carloti: Fredric Jameson, *Il desiderio chiamato Utopia*, Feltrinelli, Milano 2007, p. 21: "il programma propriamente utopico comporterà un impegno all'isolamento, alla chiusura".

⁹⁶ Fredric Jameson, *Archeologies of the Future*, cit., p. 202. Trad. it., Fredric Jameson, *Il desiderio chiamato Utopia*, cit., p. 256: "È questa separazione ermetica del nuovo sistema a renderlo alieno e minaccioso dal punto di vista esistenziale".

⁹⁷ Jameson preferisce utilizzare, in relazione alle narrazioni che parodizzano i valori utopici, il termine "anti-Utopia", anziché quello di "distopia". Cfr. Fredric Jameson, *Archeologies of the Future*, cit., p. 176: "a genre identified as anti-Utopia will turn out to be a 'parody' (in Morson's now complex and idiosyncratic sense of the word) of the original Utopian genre itself – feigning to take it seriously *à la* Swift or even Orwell, only the better to show how implausible, not to say how undesirable, it ends up being". Trad. it, Fredric Jameson, *Il desiderio chiamato Utopia*, cit., p. 226: "un genere identificato come anti-Utopia si rivelerà una 'parodia' (nel senso complesso e caratteristico del termine che propone Morson) dell'originale filone utopico, e fingerà di prenderlo sul serio *à la* Swift o persino *à la* Orwell, solo per dimostrare meglio quanto l'Utopia finisca per essere implausibile, per non dire indesiderabile".

⁹⁸ Fredric Jameson, *Archeologies of the Future*, cit., p. 199. Trad. it., Fredric Jameson, *Il desiderio chiamato Utopia*, cit., p. 252: "orientata a denunciare e a mettere in guardia contro i programmi utopici in politica".

⁹⁹ Fredric Jameson, *Archeologies of the Future*, cit., p. 226. Trad. it., Fredric Jameson, *Il desiderio chiamato Utopia*, cit., p. 284: "vari oggetti perduti che le passioni nazionaliste hanno postulato", "La chiusura resta quindi un aspetto decisivo del sistema del desiderio, che costituisce l'oggetto [...] e lo isola entro un campo percettivo in cui esso può essere *nominato*, passaggio fondamentale e necessario per la costituzione di ogni oggetto del desiderio".

dagli uomini” che determinano rigidi rapporti di proprietà. L'individuo possiede simbolicamente l'oggetto del desiderio ma, al tempo stesso, diviene proprietà di chi amministra la dimensione simbolica. In *We*, come già accennato, gli abitanti dello Stato Unico vivono circondati da un enorme muro verde, e sognano di colonizzare un altro mondo attraverso la costruzione dell'astronave Integrale. La vita dell'individuo può essere sacrificata senza pietà in nome di questo scopo più alto. In *1984*, gli abitanti del grande stato dell'Oceania vivono sottomessi al Grande Fratello. Al tempo stesso essi proiettano la loro felicità nella sempre imminente, e mai del tutto realizzata, sconfitta del nemico il cui volto, nella pratica istituzionalizzata dei Due Minuti d'Odio, viene mostrato su uno schermo pubblico.

2) Nella paranoia, come abbiamo detto, l'individuo rimuove i propri desideri che ritornano sotto forma di minaccia esterna. La figura del persecutore, tuttavia, tende a moltiplicarsi, come nota Freud, in una serie di personaggi in lotta fra di loro:

Wie der Verfolger sich, wenn wir das Ganze des Wahnes überblicken, in Flechsig und Gott zerlegt, so spaltet sich Flechsig selbst später in zwei Persönlichkeiten, in den "oberen" und den "mittleren" Flechsig und Gott in den "niedereren" und den "oberen" Gott. Bei Flechsig geht die Zerlegung in späten Stadien der Krankheit noch weiter.¹⁰⁰

Freud concorda con l'opinione di Jung secondo cui questa scomposizione ottiene “un effetto di diluizione, il cui scopo è di impedire il manifestarsi di impressioni

¹⁰⁰ Sigmund Freud, *Psychoanalytische Bemerkungen über einen autobiographisch beschriebenen Fall von Paranoia*, in «Jahrbuch für psychoanalytische und psychopathologische Forschungen», 3, 1911, p. 44. Trad. it., Sigmund Freud, *Osservazioni psicoanalitiche su un caso di paranoia (dementia paranoides) descritto autobiograficamente (Caso clinico del presidente Schreber)*, in Sigmund Freud, *Opere*, edizione diretta da Cesare Musatti, VI: *Casi clinici e altri scritti. 1909-1912*, Bollati Boringhieri, Torino 1989, p. 376: “il persecutore – se esaminiamo il delirio nel suo insieme – si scompone nelle persone di Flechsig e Dio; a sua volta Flechsig stesso più tardi si scinde in due persone, cioè nel Flechsig "superiore" e nel Flechsig "medio", e Dio in un dio "inferiore" e in un dio "superiore". Nello stadio ulteriore della malattia la scomposizione di Flechsig procede ancora oltre”.

eccessivamente intense”¹⁰¹. Anziché trovarsi direttamente davanti a una singola figura persecutoria, l'individuo crea un sistema gerarchico di personaggi.

La narrazione distopica lega metaforicamente questa gerarchia insita nel sistema paranoico alle tendenze alienanti della gerarchia sociale che, differendo il principio di autorità, porta progressivamente alla perdita di responsabilità da parte dell'individuo. Scrive a questo proposito Hannah Arendt, in *On violence*, soffermandosi sull'apparato burocratico:

Today we ought to add the latest and perhaps most formidable form of such dominion: bureaucracy or the rule of an intricate system of bureaus in which no men, neither one nor the best, neither the few or the many, can be held responsible, and which could be properly called rule by Nobody. (If, in accord with traditional political thought, we identify tyranny as government that is not held to give account of itself, rule by Nobody is clearly the most tyrannical of all, since there is no one left who could even be asked to answer for what is being done [...]).¹⁰²

Come la suddivisione della figura del persecutore porta, nella paranoia, a mitigare il senso di angoscia dell'individuo, così la frammentazione del potere in un sistema burocratico rende meno evidente la sottomissione dell'individuo al potere stesso. In *Die andere Seite*, il protagonista si reca all'Archivio cercando di avere un appuntamento con il sovrano Patera. Qui, dopo aver superato il portiere

¹⁰¹ Ivi, in nota. Cfr. Sigmund Freud, *Psychoanalytische Bemerkungen über einen autobiographisch beschriebenen Fall von Paranoia*, cit., p. 45 in nota: “Es ist wahrscheinlich richtig, wenn Jung fortfährt, dass diese Zerlegung, der allgemeinen Tendenz der Schizophrenie entsprechend, eine analytisch depotenzierende ist, welche das Zustandekommen zu starker Eindrücke verhindern soll”.

¹⁰² Hanna Arendt, *On Violence*, Harcourt, Brace & World, New York 1970, pp. 38-39. Trad. it. di Aldo Chiaruttini: Hanna Arendt, *Sulla violenza*, Mondadori, Milano 1971, p. 49: “Oggi dovremmo aggiungere la più recente e forse la più formidabile forma di tale dominio: la burocrazia, ovvero il dominio di un intricato sistema di uffici in cui nessuno può essere tenuto responsabile, né uno né i migliori, né i pochi né i molti, e che si potrebbe definire appropriatamente il dominio di Nessuno. (Se, in accordo con il pensiero politico tradizionale, si identifica la tirannia con il governo che non è tenuto a render conto di sé, il dominio di Nessuno è chiaramente il più tirannico di tutti, dal momento che non c'è nessuno che possa essere chiamato a rispondere per ciò che vien fatto [...])”.

addormentato, viene accolto da un usciere che lo indirizza ad un ufficio con scritto “Non bussare!”. Aperta la porta, il protagonista vede un altro uomo addormentato che, svegliandosi di soprassalto, gli chiede un “mandato di comparizione”, insieme ad ulteriori documenti: “Um eine Audienzkarte zu erhalten, brauchen Sie außer Ihrem Geburts-, Tauf- und Trauschein das Schulaustrittszeugnis Ihres Vaters, die Impfbestätigung Ihrer Mutter”¹⁰³. Il protagonista è infine condotto da Sua Eccellenza che, dopo aver pronunciato un discorso retorico sul suo ruolo di intermediario tra il cittadino e la suprema autorità, cade in una specie di trance:

“Meine Herren! Meine Herren! Im Interesse der öffentlichen Wohlfahrt und unseres Ansehens erkennt die Regierung ihre volle Verantwortlichkeit an. Ich stehe nicht an, Ihre sämtlichen Gesuche vor der höchsten Adresse zu vertreten. [...] ich bin überzeugt, Ihnen aus der Seele zu sprechen, wenn... wenn... wenn...” Der Redner verlor seine Gewandtheit, er blickte mich gänzlich verwundert und gläsern an.¹⁰⁴

Lo sviluppo di una gerarchia, all'interno della quale figure amichevoli si convertono continuamente in antagoniste, e viceversa, è una caratteristica pressoché costante nella narrazione distopica. In *We*, l'ingegnere *D-503* vive un amore illecito con *I-330* (tutto è regolamentato nello Stato Unico, anche gli incontri sessuali). Inizia a sentirsi spiato dal guardiano *S* che, rivelandosi benevolo, lo conduce all'Ufficio Medico. Quando infine *D-503* si decide ad operarsi per guarire dal male dell'“anima”, scopre

¹⁰³ Alfred Kubin, *Die andere Seite* [1909], Verlag Heinrich Ellermann, München 1975, p. 65. Trad. it. di Lia Secci: Alfred Kubin, *L'altra parte*, Adelphi, Milano 2012, p. 73: “Per ottenere un biglietto di udienza le occorrono, oltre i suoi certificati di nascita, di battesimo e di matrimonio, l'attestato di studi di suo padre e quello di vaccinazione di sua madre”.

¹⁰⁴ Alfred Kubin, *Die andere Seite*, cit., p. 66. Trad. it., Alfred Kubin, *L'altra parte*, cit., p. 75: “- Signori! Signori! Nell'interesse del pubblico benessere e del nostro prestigio, il Governo riconosce la sua piena responsabilità. Io non esito a patrocinare tutte le vostre richieste di fronte alla suprema autorità. [...] sono persuaso di parlarvi dal più profondo del cuore, se... se... se... - l'oratore perse tutta la sua eloquenza, e mi rivolse uno sguardo completamente stupefatto e vitreo”.

che lo stesso *S* è amante di I-330, e sta cospirando ai danni dello Stato Unico e del Grande Benefattore. In *Brave New World* i personaggi sono ambigualmente sottomessi rispetto alla casta superiore e autoritari con quella inferiore. In *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, le vicende si svolgono in un clima da Guerra Fredda. Rick Deckard lavora per la polizia e ha il compito di uccidere gli androidi. Viene però catturato dall'agente di un altro ufficio di polizia, il cui comandante si rivela essere un androide. In *Neuromancer*, Case lavora per l'ex marine Armitage cercando di introdursi nella sede della multinazionale TA. Viene però a sapere che Armitage è controllato dall'Intelligenza Artificiale della TA, Wintermute. Lo stesso Wintermute ha come unico scopo quello di distruggere se stesso.

Questa continua conversione tra aiutanti e persecutori può essere letta, in relazione allo sviluppo del processo paranoico, come il tentativo di elaborare un'originaria ambivalenza affettiva, rimossa, nei confronti della figura autoritaria, simbolo di protezione e al tempo stesso legge che impedisce il raggiungimento dell'oggetto desiderato. Possiamo integrare la concezione freudiana con quella lacaniana e affermare che è lo stesso impedimento ad intensificare il desiderio: l'altro ideale, l'autorità, con il suo desiderio, viene introiettato dall'individuo¹⁰⁵. La narrazione distopica si appoggia, a livello pulsionale, su questo continuo differimento

¹⁰⁵ Cfr. Jacques Lacan, *Écrits*, Éditions du Seuil, Paris 1966, pp. 181-182: "Le désir même de l'homme se constitue, nous dit-il, sous le signe de la médiation, il est désir de faire reconnaître son désir. Il a pour objet un désir, celui d'autrui, en ce sens que l'homme n'a pas d'objet qui se constitue pour son désir sans quelque médiation [...]. Ce qui veut dire que dans ce mouvement qui mène l'homme à une conscience de plus en plus adéquate de lui-même, sa liberté se confond avec le développement de sa servitude". Trad. it., Jacques Lacan, *Scritti*, a cura di Giacomo B. Contri, I, Einaudi, Torino 1974, pp. 175-176: "Lo stesso desiderio dell'uomo si costituisce, egli dice, sotto il segno della mediazione, è desiderio di far riconoscere il proprio desiderio. Esso ha come oggetto un desiderio, quello di altri, nel senso che l'uomo non ha oggetto che si costituisca per il suo desiderio senza una mediazione [...]. Ciò vuol dire che in questo movimento che porta l'uomo a una coscienza sempre più adeguata di se stesso, la sua libertà si confonde con il senso della sua servitù".

del principio di piacere, che ne intensifica gradualmente la componente orientata al principio di morte. Nel momento in cui, all'inizio di *1984*, Winston Smith scrive sul suo diario "DOWN WITH BIG BROTHER"¹⁰⁶, si crea una tensione narrativa orientata ad un'estrema liberazione che pure mai arriverà. Così in *My*, il crollo dello Stato Unico è continuamente evocato, ma non si realizza. La successione di ostacoli che si frappone tra il protagonista e la donna amata, crea tuttavia una trama avventurosa, come afferma lo stesso costruttore dell'Integrale: "Io vedo con profondo rincrescimento che invece di un armonioso e severo poema matematico in onore dello Stato Unico, il risultato è una specie di romanzo d'avventure [...]. E come bambini, voi, senza gridare, inghiottite tutto l'amaro che io vi do, soltanto se esso è accuratamente mescolato al denso sciroppo dell'avventura..."¹⁰⁷. Questa affermazione, che ha il tono di una riflessione metaletteraria compiuta dallo stesso Zamjatin, offre una chiave di lettura anche in relazione ad altre narrazioni distopiche: lo "sciroppo dell'avventura", fatto di ostacoli e di improvvisi colpi di scena, è utilizzato per coinvolgere il lettore e descrivere la gerarchia su cui si base il regime totalitario che, di per sé, è "avventurosa", basandosi sul continuo differimento del principio di autorità.

La distopia articola dunque il rapporto metaforico tra paranoia e strutture sociali in un duplice senso: da una parte evidenziando come il fantasma del bene comune agisca sull'individuo (gli "oggetti perduti che le passioni nazionaliste hanno postulato", come scrive Jameson), dall'altra descrivendo le strutture gerarchiche e

¹⁰⁶ George Orwell, *Nineteen Eighty-Four* [1949], Secker & Warburg, London 1987, p. 20. Trad. it. di Stefano Manferlotti: George Orwell, *1984*, Mondadori, Milano 1989, p. 21: "ABBASSO IL GRANDE FRATELLO".

¹⁰⁷ Evgenij Zamjatin, *Noi*, cit., p. 85.

disciplinari¹⁰⁸ che, parcellizzando il tessuto sociale, preparano il campo all'instaurarsi di questo fantasma, e ne favoriscono la propagazione. Il punto di vista "straniato" della distopia, servendosi di un immaginario paranoico, rivela i meccanismi della società totalitaria e coinvolge al tempo stesso il lettore attraverso un continuo, avventuroso, differimento del principio di autorità.

5.2 *Analisi delle singole opere.*

5.2.1 *Alfred Kubin, Die andere Seite (1909).*

Alfred Kubin, noto disegnatore di origini boeme, pubblica il romanzo *Die andere Seite* nel 1909, dopo essersi trasferito a Monaco di Baviera. Il protagonista del romanzo, anch'egli disegnatore, riceve la visita di un ambasciatore e viene invitato, assieme a sua moglie, nel Regno del Sogno. Si tratta di un Regno fondato nell'Asia centrale cinese da Claus Patera, amico d'infanzia del protagonista e misterioso viaggiatore, il cui nome allude tuttavia alla figura paterna. Patera è entrato in possesso di una grande eredità dopo aver salvato una nobile cinese dall'annegamento. Nei riferimenti geografici tracciati dal romanzo è forse possibile riconoscere una precisa condizione storico-politica: nel 1870 la Baviera, sotto la guida di Luigi II, era entrata a far parte dell'impero germanico di Guglielmo I, i cui possedimenti, a partire dal 1898, quando a

¹⁰⁸ Riprendiamo il concetto di potere disciplinare, e la differenza tra quest'ultimo e la sfera dell'ideologia, da Michael Foucault, *Cours du 14 janvier 1976*, in *Il faut défendre la société*, Seuil/Gallimard, Paris 1997, p. 34: "Le pouvoir s'exerce, dans les sociétés modernes, à travers, à partir de, et dans le jeu même de cette hétérogénéité entre un droit public de la souveraineté et une mécanique polymorphe de la discipline". Trad. it. di Alessandro Fontana e Pasquale Pasquino: Michael Foucault, *Corso del 14 gennaio 1976*, in *Microfisica del potere*, Einaudi, Torino 1977, p. 192: "I poteri si esercitano nelle società moderne attraverso, a partire e nel gioco stesso di quest'eterogeneità fra un diritto pubblico della sovranità ed una meccanica polimorfa delle discipline".

capo dell'impero è ormai Guglielmo II, comprenderanno anche alcuni territori in area cinese. Scrive Kubin che "Per la maggior parte gli uomini del Sogno erano di origine tedesca"¹⁰⁹, e che Perla, capitale del Regno, "si trova alla stessa latitudine di Monaco"¹¹⁰. A questi eventi riguardanti la popolazione su ampia scala, se ne aggiunge uno relativo alla vita di Kubin: la morte del padre, nel 1907¹¹¹. Il romanzo si sviluppa dunque su un doppio livello: al viaggio e alla colonizzazione di spazi esotici corrisponde un ritorno del protagonista al tempo dell'infanzia, e l'affermarsi del misterioso sovrano Patera. Al contrario che in altri romanzi classici del genere distopico, come *We, Brave New World* e *1984*, nei quali lo sviluppo tecnologico è un fattore centrale per il mantenimento del potere, in *Die andere Seite* si racconta l'evoluzione di un Regno del Sogno completamente chiuso "gegen alles

¹⁰⁹ Alfred Kubin, *L'altra parte*, trad. it. di Lia Secci, Milano, Adelphi 2012, p. 64. Per l'originale cfr. Alfred Kubin, *Die andere Seite* [1909], Verlag Heinrich Ellermann, München 1975, p. 56: "Zum weitaus größten Teile waren die Träumer ehemals Deutsche".

¹¹⁰ Alfred Kubin, *L'altra parte*, cit., pp. 27-28. Per l'originale cfr. Alfred Kubin, *Die andere Seite*, cit., p. 21: "Perle liegt auf dem gleichen Breitegrad wie München".

¹¹¹ Cfr. Alfred Kubin, *Aus meinem Leben*, Spangenberg, München 1974, p. 39: "Beim Zurückkommen erkannte ich dann mit wahren Entsetzen, daß mein seit einiger Zeit kränklicher Vater raschen Schrittes dem unabwendbaren Tod entgegenging. Er starb am 2. November 1907. Den Eindruck dieses Verlustes habe ich bis heute noch nicht überwunden, ich muß jede Erinnerung daran mit Gewalt unterdrücken. Die innere, wahrhafte Nichtigkeit unseres Daseins prägte sich mir bei diesem Unglück so tief ein, daß sie wohl durch keinerlei Schicksaländerungen oder Reflexionen mehr geändert werden wird. Es war nicht so sehr dieser Todesfall, der mich in allen Tiefen aufwühlte, als vielmehr das seelisch Begreifen, daß ein ganzer Teil meines intensiven Lebens so plötzlich zu Nichts wurde, und einen ähnlichen, wenn auch abgeschwächten Schauer empfinde ich seit jenem Ereignis jedesmal, wenn ich vom Tode irgendeines guten Bekannten höre, denn ich fühle dabei schwächer oder stärker den ganzen unsinnigen Weltwiderspruch, der nur durch wahrhaft künstlerisch-mystische Betrachtung grandios und tief bedeutend wird". T.d.a.: "Quando tornai mi accorsi con vero orrore che mio padre, malato da qualche tempo, andava a passi veloci verso la morte inevitabile. Morì il 2 novembre 1907. Fino ad oggi non ho ancora superato l'impressione di questa perdita, devo reprimere con violenza ogni ricordo. L'intima, vera nullità della nostra esistenza mi si impresse così profondamente in questa circostanza, che non poté più essere cambiata da alcun mutamento del destino o riflessione. Non fu tanto l'evento di questa morte a sconvolgermi nel profondo, ma piuttosto la consapevolezza interiore che un intero pezzo della mia intensa vita era così improvvisamente diventato nulla, e provo un simile brivido, anche se attenuato, ogni volta che sento della morte di un buon conoscente, poiché sento, più o meno forte, l'intera, insensata contraddizione del mondo, che solo attraverso una vera contemplazione mistico-artistica diventa grandiosa e profondamente significativa".

Fortschrittliche, namentlich auf wissenschaftlichem Gebiete”¹¹². Claus Patera è l'autorità suprema e invisibile che nessuno può incontrare di persona, ma che provvede al sostentamento di ogni abitante: “Im Traumreiche, der Freistätte für die mit der modernen Kultur Unzufriedenen, ist für alle körperlichen Bedürfnisse gesorgt [...]. Anhaltende materielle Not ist, nebenbei erwähnt, dort ausgeschlossen”¹¹³. Gli abitanti tuttavia non possono amministrare autonomamente la propria ricchezza, ma dipendono dalle elargizioni arbitrarie del sovrano. Quello che è nato per essere il Regno del Sogno, si trasforma, nel corso delle vicende, in uno scenario da incubo:

Die ganze Geldwirtschaft war “symbolisch” [...]. Der Wechsel von Glück und Unglück, Armut und Reichtum war ein viel rascherer als in der übrigen Welt. Fortwährend überstürzten sich die Geschehnisse. Aber ging auch alles noch so sehr drunter und drüber, man fühlte eine *starke Hand*. Hinter den scheinbar unbegreiflichsten Zuständen witterte man ihre verborgene Kraft [...]. War ein Mensch verzweifelt, sah er vor Not keinen Ausweg mehr, so sandte er sein innerstes Gebet an diese Adresse.¹¹⁴

Il denaro è dunque l'elemento che rende i cittadini materialmente dipendenti dal sovrano e, al tempo stesso, quello che contribuisce a creare il "fantasma sociale" (§ 5.1). Esso infatti è l'oggetto inanimato, e che quindi è possibile possedere, attraverso cui può essere accumulato il capitale. A sua volta il capitale circonda l'individuo che lo

¹¹² Ivi, p. 9. Trad. it., Alfred Kubin, *L'altra parte*, cit., p. 15: “ogni tipo di progresso, soprattutto in campo scientifico”.

¹¹³ Alfred Kubin, *Die andere Seite*, cit., p. 9. Trad. it., Alfred Kubin, *L'altra parte*, cit., p. 15: “Nel Regno del Sogno, rifugio per gli insoddisfatti della civiltà moderna, si provvede a tutti i bisogni materiali [...]. Le privazioni materiali persistenti, sia detto per inciso, vi sono assolutamente escluse”.

¹¹⁴ Alfred Kubin, *Die andere Seite*, cit., pp. 61-62. Trad. it., Alfred Kubin, *L'altra parte*, cit., p. 70: “Tutto il movimento del denaro era ‘simbolico’ [...]. L'alternarsi di fortuna e sfortuna, povertà e ricchezza, era molto più rapido che nel resto del mondo. Gli avvenimenti si accavallavano di continuo. Ma nonostante questa barabanda si sentiva la presenza di una *mano forte*. Dietro le circostanze apparentemente più inconcepibili si intuiva la sua potenza occulta [...]. Quando qualcuno era disperato e, con l'acqua alla gola, non vedeva più nessuna via d'uscita, rivolgeva ad essa la sua preghiera più fervida”.

possiede di un'aura, di una potenzialità infinita¹¹⁵. Patera diventa in questo modo, agli occhi del protagonista, il sostituto di un'idealizzata e onnipotente figura paterna. Il fantasma sociale, l'idea di un illusorio bene comune che si identifica con la volontà del sovrano, si radica su un tessuto urbano frammentato:

Diese Häuser spielten da eine bedeutende Rolle. Oft war es mir, als ob die Menschen nur ihretwegen da wären und nicht umgekehrt. Die Häuser, das waren die starken, wirklichen Individuen. Stumm und doch wieder vielsagend standen sie da [...]. Diese Häuser wechselten sehr mit ihren Launen. Manche haßten sich, eiferten gegenseitig aufeinander.¹¹⁶

Gli abitanti si ritrovano come comunità solamente nel “*grande incantesimo dell'orologio*”¹¹⁷, durante il quale la figura divinizzata di Patera viene adorata. La sottomissione a Patera è all'origine di una proliferazione di figure sociali, ognuna delle quali rappresenta la fissazione di una parte dell'individuo rimossa e proiettata all'esterno¹¹⁸. L'“altro” è osservato con la curiosità che si riserva all'esotico e, al

¹¹⁵ Cfr. Georg Simmel, *Philosophie des Geldes*, Verlag von Duncker und Humblot, Leipzig 1900, p. 200: “Je sogar als eine Art moralischen Verdienstes gilt der Reichtum [...]. Denn alles dies ist offenbar Ausdruck oder Reflex jener unbegrenzten Freiheit der Verwendung, die das Geld allen anderen Werten gegenüber auszeichnet. Hierdurch kommt zustande, dass der Reiche nicht nur durch das wirkt, was er thut, sondern auch durch das, was er thun könnte”. Trad. it. di Alessandro Cavalli, Renate Liebhart, Lucio Perucchi: Georg Simmel, *Filosofia del denaro*, UTET, Torino 1984, pp. 318-319: “la ricchezza ha valore anche come una specie di merito morale [...]. Tutto questo infatti è chiaramente espressione o riflesso di quella sconfinata libertà di utilizzazione che distingue il denaro da tutti gli altri valori. In questo modo è possibile per il ricco agire non soltanto attraverso quello che fa, ma anche attraverso quello che potrebbe fare”.

¹¹⁶ Alfred Kubin, *Die andere Seite*, cit., p. 69. Trad. it., Alfred Kubin, *L'altra parte*, cit., pp. 77-78: “le case avevano una funzione importante. Spesso mi sembrava che le persone esistessero per loro, e non viceversa. Le case erano i veri individui che contano. Stavano lì, mute eppure eloquenti [...]. Queste case cambiavano molto a seconda del loro umore. Certe si odiavano, litigavano tra loro”.

¹¹⁷ Nota 68.

¹¹⁸ Per questo non possiamo concordare completamente con l'analisi di Claudia Gerhards, che oppone l'unità del Regno del Sogno alle divisioni della società tecnologica e industriale. Cfr. Claudia Gerhards, *Apokalypse und Moderne. Alfred Kubins »Die andere Seite« und Ernst Jüngers Frühwerk*, Königshausen & Neumann, Würzburg 1999, pp. 48-49: “Während in der modernen normalweit Personen an verschiedene Funktionskreise angeschlossen sind, was sich negativ formuliert als Vereinzelung darstellt, stehen die Traumreichbewohner in Beziehung zu einer alles durchwaltenden Ordnungsinstanz - dem Herrscher Patera. Mit dem Traumreich wird auch ein Gegenprogramm zu den

tempo stesso, allontanato attraverso una meticolosa categorizzazione:

Nun zur Bevölkerung. Sie rekrutierte sich aus in sich abgeschlossenen Typen. Die besseren darunter waren Menschen von übertrieben feiner Empfindlichkeit [...]. Bei den Frauen zeigte sich die Hysterie als häufigste Erscheinung. Die Massen waren ebenfalls nach dem Gesichtspunkt des Abnormen oder einseitig Entwickelten ausgewählt: schöne Potarentypen, mit sich und der Welt zerfallene Unglückliche, Hypochonder, Spiritisten, tollkühne Raufbolde [...]. Unter Umständen befähigte sogar schon ein ins Auge fallendes Körpermerkmal, ins Traumland berufen zu werden. Daher die vielen Zentnerkröpfe, Traubennasen, Riesenhöcker¹¹⁹.

Come scriverà Guy Debord molti anni dopo, “Là où le monde réel se change en simples images, les simples images deviennent des êtres réels, et les motivations efficientes d'un comportement hypnotique [...]. La *séparation* est l'alpha et l'oméga du spectacle”¹²⁰.

Rationalisierungstendenz, wie sie für die Moderne charakteristisch sind, entworfen [...]. Ganz bewußt wendet sich die "Andere Seite" gegen die moderne, rationalisierte Weltsicht, die alles für durchschaubar, kalkulierbar und erklärbar hält". T.d.a.: “Mentre nella società moderna normalmente le persone sono legate a diversi gruppi funzionali, il che, in negativo, si definisce isolamento, gli abitanti del Regno del Sogno sono legati ad una onnipotente istanza organizzativa - il sovrano Patera. Con il Regno del Sogno viene sviluppato anche un programma alternativo alla tendenza razionalizzante che è caratteristica della modernità [...]. In modo del tutto cosciente *L'altra parte* si rivolge contro la visione del mondo moderna, razionalizzante, che considera tutto comprensibile, calcolabile e spiegabile”. Se è vero che *Die andere Seite* è una critica alla società moderna, riesce nel suo obiettivo non tanto proponendo un'alternativa (che andrà comunque ricercata nella terza parte del romanzo, dedicata al crollo del Regno del Sogno), ma evidenziando, da un punto di vista "straniato", la qualità allucinante dei rapporti sociali legati al denaro e all'organizzazione pianificata degli individui.

¹¹⁹ Alfred Kubin, *Die andere Seite*, cit., pp. 52-55. Trad. it., Alfred Kubin, *L'altra parte*, cit., p. 63: “E ora, la popolazione. Essa veniva reclutata soltanto fra tipi ben definiti. Quelli dei ceti più elevati erano persone dalla sensibilità delicata fino all'eccesso [...]. Nelle donne l'isterismo era il fenomeno che si manifestava con maggiore frequenza. Anche la massa veniva scelta secondo il punto di vista dell'abnorme o dello sviluppo in una direzione unilaterale: bei tipi di alcolizzati, disgraziati in rotta con se stessi e col mondo, ipocondriaci, spiritisti, attaccabrighe sfrontati [...]. In certi casi, bastava già un particolare fisico che desse nell'occhio per procurare un invito nel Paese del Sogno. Perciò i gozzi enormi, i nasi a grappolo, le gobbe gigantesche”.

¹²⁰ Guy Debord, *La Société du Spectacle* [1967], Gallimard, Paris 1992, pp. 9-13. Trad. it. di Paolo Salvadori e Fabio Vassarri: Guy Debord, *La società dello spettacolo*, Baldini & Castoldi, Milano 1997, pp. 58-60: “Là dove il mondo reale si cambia in semplici immagini, le semplici immagini divengono degli esseri reali, e le motivazioni efficienti di un comportamento ipnotico [...]. La separazione è l'alfa e l'omega dello spettacolo”.

Nella terza e ultima parte del romanzo, il Regno del Sogno va incontro a una progressiva “disgregazione interna”¹²¹. La popolazione è colpita da un'epidemia del sonno che si diffonde a partire dal grande Archivio, i cui uffici, organizzati gerarchicamente, anziché favorire l'incontro tra Patera e il cittadino, danno luogo a una serie di pratiche burocratiche indipendenti e contraddittorie: “Das war im Traumstaat die reinste Komödienobrigkeit. Hätte man sie fortgenommen, es wäre alles genau so gut und so schlecht gegangen [...]. Um es herauszusagen, wie es sich verhielt: die mit Papierstaub geschwängerte Atmosphäre brauchte man zur Züchtung einer besonderen Spielart des Homo sapiens, die zur Buntheit des ganzen beitrug”¹²². Al sonno degli uomini, corrisponde prima un improvviso scatenarsi degli altri animali¹²³, in seguito il degenerare dei rapporti umani in una sessualità orgiastica, e nella lotta di tutti contro tutti. Questo processo di disgregazione è favorito dall'arrivo nel Regno del Sogno dell'Americano, “Pökelfleischkönig”¹²⁴, che rappresenta un'ascendente economia basata sul capitale privato, e che incita gli abitanti alla ribellione contro Patera. Nelle ultime pagine del romanzo, in una scena fortemente onirica, il protagonista vede i corpi di Patera e dell'Americano assumere proporzioni gigantesche e fondersi in un'unica creatura. A sua volta la creatura si trasforma in un fallo gigantesco, per poi svanire nei cunicoli della città. La tematica politica legata al

¹²¹ Alfred Kubin, *L'altra parte*, cit., p. 200. Cfr. Alfred Kubin, *Die andere Seite*, cit., p. 187: “Kostbare Kunstschätze verfielen unwiderstehlich der inneren Zerstörung”.

¹²² Ivi, p. 67. Trad. it., Alfred Kubin, *L'altra parte*, cit., pp. 75-76: “nello Stato del Sogno, l'autorità era una pura commedia. Se fosse stata soppressa, le cose non sarebbero andate né meglio né peggio [...]. Per dire chiaramente come stavano le cose: si impiegava l'atmosfera satura di polvere di carta per allevare un genere speciale di *homo sapiens* che contribuiva alla varietà dell'insieme”.

¹²³ Cfr. Alfred Kubin, *Die andere Seite*, cit., p. 181: “Während unseres langen Schlummers hatte sich eine andere Welt derartig ausgebreitet, daß wir in ernstester Gefahr schwebten, verdrängt zu werden, die Tierwelt”. Trad. it., Alfred Kubin, *L'altra parte*, cit., p. 193: “Durante il nostro lungo sonno, un altro mondo si era talmente dilatato che correavamo serio pericolo di esserne sopraffatti: il mondo animale”.

¹²⁴ Alfred Kubin, *Die andere Seite*, cit., p. 172. Trad. it., Alfred Kubin, *L'altra parte*, cit., p. 184: “re della carne in scatola”.

denaro è così riportata al suo originale nucleo emotivo, al rapporto tra il figlio ed un padre ambivalentemente considerato simbolo di realizzazione erotica e di censura. Il sonno degli uomini sottomessi all'autorità ha, come altro suo aspetto, una violenta e desublimata espressione delle pulsioni. Il crollo del Regno del Sogno rappresenta l'apice dell'immaginazione catastrofica ma, al tempo stesso, offre la possibilità di un'estrema riconciliazione con la figura paterna: "Die noch nie dagewesenen Dinge, welche ich in der letzten Zeit mit angesehen, hatten mich aus meiner Apathie aufgerüttelt. Ich fühlte mein erstarrtes Herz tauen"¹²⁵, "Ich war zu Tränen gerührt, mir war, als schritte ich im Leichenzug beim Begräbnis des Traumreiches"¹²⁶, "Der Herr und dieses in sich zusammengezogene Ding, das mußte zweierlei sein. Ich begriff nicht! Diese gräßliche, Mitleid heischende Hinfälligkeit sollte dasselbe sein, was soeben diesen Raum betreten hatte?!"¹²⁷. Inoltre, se il mondo umano cade nel sonno, e quello animale nell'autodistruzione, una speranza rinasce dagli ultimi resti del mondo organico, contemplati da misteriosi uomini dagli occhi azzurri: "Da hatten die Wellen unzählige Muscheln, Korallen, Schnecken, Fischgräten und -schuppen ans Ufer geschwemmt. Überrascht war ich, häufig Überreste zu finden, welche der Meeresfauna angehören. Wie von mystischen Zeichen übersät schien das Ufer. Ich war überzeugt, daß die Blauäugigen diese symbolische Sprache verstehen

¹²⁵ Alfred Kubin, *Die andere Seite*, cit., p. 248. Trad. it., Alfred Kubin, *L'altra parte*, cit., p. 262: "Le cose inaudite di cui ero stato spettatore negli ultimi tempi mi avevano scosso dalla mia apatia. Sentivo che il mio cuore indurito si scioglieva".

¹²⁶ Alfred Kubin, *Die andere Seite*, cit., p. 255. Trad. it., Alfred Kubin, *L'altra parte*, cit., p. 268: "Ero commosso fino alle lacrime, mi sembrava di partecipare al corteo funebre del Regno del Sogno".

¹²⁷ Alfred Kubin, *Die andere Seite*, cit., p. 269. Trad. it., Alfred Kubin, *L'altra parte*, cit., p. 284: "Il Sovrano e quella cosa contratta in se stessa dovevano essere due entità diverse. Non capivo! Quell'orribile misera cosa che faceva pietà poteva forse essere lo stesso che era entrato poco prima in quella stanza?!".

würden"¹²⁸. Come già accennato (cfr. § 4), la sensualità, non più investita nell'ideale di bene comune del Regno del Sogno, torna ad essere libera e ad investire, agerarchicamente, ogni elemento del paesaggio. Va detto che questo misticismo naturale, nato da un brusco rifiuto della dimensione simbolico-sociale, rischia di condurre ad una divinizzazione delle pulsioni e delle radici biologiche. Gli uomini dagli occhi azzurri vengono infatti pericolosamente associati da Kubin a un'"estrema evoluzione della razza"¹²⁹.

5.2.2 Evgenij Zamjatin, *My* (1924).

Lo scrittore e ingegnere navale russo Evgenij Zamjatin partecipa ai moti rivoluzionari bolscevichi del 1905 e dell'ottobre 1917. Nel 1922, anno in cui Stalin viene nominato segretario generale del PCUS, Zamjatin ha da poco terminato di scrivere *My*. La vicenda editoriale del romanzo è travagliata: "pubblicato in Inghilterra nel '24, col titolo *We*, e rimasto proibito in patria fino all'epoca di Gorbaciov (l'autore, dopo una coraggiosa lettera a Stalin, riuscì a espatriare nel '31)"¹³⁰. Nel romanzo si raccontano le vicende di uno Stato Unico, chiuso nei confronti del mondo esterno da un grande Muro Verde costruito in vetro semitrasparente. Torna, come nel romanzo di Kubin, il tema di una società chiusa. Tuttavia non troviamo più la sottomissione del cittadino ad un sovrano inavvicinabile, accompagnata dalla relativa libertà nell'organizzazione

¹²⁸ Alfred Kubin, *Die andere Seite*, cit., p. 193. Trad. it., Alfred Kubin, *L'altra parte*, cit., p. 206: "le acque avevano depositato sulla sponda innumerevoli conchiglie, coralli, lumache, lische e squame di pesci. Fui sorpreso di trovarvi spesso dei resti appartenenti alla fauna marina. La sponda sembrava come disseminata di segni mistici. Io ero persuaso che gli uomini dagli occhi azzurri avrebbero capito quel linguaggio simbolico".

¹²⁹ Ivi, p. 268. Cfr. Alfred Kubin, *Die andere Seite*, cit., p. 255: "Seine schlanken, langen Gelenke sprachen von äußerster Entwicklung der Rasse".

¹³⁰ Francesco Muzzioli, *Scritture della catastrofe*, Meltemi, Roma 2007, p. 70.

della sfera privata. In *We*, la figura autoritaria del Grande Benefattore è associata ad un potere che si insinua in ogni minimo aspetto della vita quotidiana dando vita a una società disciplinare¹³¹: dall'organizzazione pianificata della produzione, nelle ore lavorative, alla parossistica pianificazione burocratica delle coppie e delle ore dedicate al sesso. Come scrive Stefano Manferlotti, in *My* si analizzano le “involuzioni non previste di una rivoluzione che nel suo sorgere si era presentata con l'ambizione programmatica di edificare una più splendida *civitas hominum*”¹³². La tecnologia meccanica gioca in *My* un ruolo centrale nell'organizzare la produzione e nel coordinare le energie degli individui in vista di uno scopo comune. Tuttavia, è proprio in relazione a questo scopo comune che interviene la dimensione straniante del romanzo. Lo spazio chiuso dello Stato Unico si definisce infatti in rapporto ad altri due tipi di spazio. Il primo è il cosmo, immaginato come uno sconfinato altrove da colonizzare. La popolazione è impegnata quotidianamente nella costruzione dell'Integrale, astronave che ha il compito di portare “la felicità matematicamente esatta” in altri pianeti, a popolazioni immaginate “nel selvaggio stato di completa libertà”¹³³. Il secondo spazio è quello che si trova al di là del Muro Verde:

¹³¹ Michel Foucault, *Surveiller et punir*, Gallimard, Paris 1975, pp. 149-151: “Les disciplines en organisant les ‘cellules’, les ‘places’ et les ‘rangs’ fabriquent des espaces complexes: à la fois architecturaux, fonctionnels et hiérarchiques. Ce sont des espaces qui assurent la fixation et permettent la circulation; [...] la tactique disciplinaire [...] est la condition première pour le contrôle et l'usage d'un ensemble d'éléments distincts: la base pour une microphysique d'un pouvoir qu'on pourrait appeler ‘cellulaire’”. Trad. it. di Alceste Tarchetti: Michael Foucault, *Sorvegliare e punire*, Einaudi, Torino 1993, pp. 161-162: “Le discipline, organizzando le “celle”, i “posti”, i “ranghi” fabbricano spazi complessi: architettonici, funzionali e gerarchici allo stesso tempo. Sono spazi che assicurano la fissazione e permettono la circolazione. [...] la tattica disciplinare [...] E' la condizione prima per il controllo e l'uso di un insieme di elementi distinti: la base per una microfisica del potere che potremmo chiamare ‘cellulare’”.

¹³² Stefano Manferlotti, *Distopie contemporanee: Zamjatin, Huxley, Orwell, in Utopia e Distopia*, a cura di Arrigo Colombo, Franco Angeli, Milano 1987, p. 36.

¹³³ Evgenij Zamjatin, *Noi* [1924], trad. it. di Barbara Delfino, Lupetti, Milano 2007, p. 7.

L'uomo ha smesso di essere un animale selvaggio solo quando ha costruito il primo muro. E l'uomo ha smesso di essere un uomo selvaggio, quando noi costruiamo il Muro Verde, quando con questo muro isoliamo il nostro perfetto mondo meccanizzato dal mondo irrazionale e mostruoso degli alberi, degli uccelli, degli animali...¹³⁴

È interessante notare come nel cosmo sia proiettata (cfr. § 4) proprio quella natura selvaggia da cui l'uomo, attraverso la costruzione del muro, ha creduto di separarsi. Il Muro Verde, grazie alla sua trasparenza, non ha solo la funzione di escludere la natura, ma anche di permetterne una visione a distanza, idealizzata. Ecco il passo in cui il costruttore dell'Integrale, protagonista del romanzo, guarda attraverso la parete di vetro trovandosi di fronte ad uno strano animale:

Attraverso il muro di vetro mi guardava - come attraverso una grigia nebbia - il muso stupido di non so quale animale, i cui occhi gialli ripetevano cocciutamente sempre uno stesso pensiero che non riuscivo a capire. Ci guardammo a lungo negli occhi - in questi pozzi che dal mondo superficiale portano a quello sotterraneo. E sento in me stesso un brulicare di pensieri: "E se quello lì con gli occhi gialli nel suo sporco giaciglio di foglie, nella sua vita sregolata, fosse più felice di noi?"¹³⁵

Il progetto di colonizzazione attraverso l'Integrale ha quindi, inconsciamente, lo scopo di reprimere in un'immaginaria altra popolazione quella libertà che gli abitanti dello Stato Unico hanno ormai perso proprio nel creare la loro organizzazione. L'individuo dello Stato Unico compensa la quotidiana umiliazione a cui è sottoposto con un fanatico senso di appartenenza allo Stato: "alla tonnellata i diritti, al grammo i

¹³⁴ Ivi, pp. 77-78.

¹³⁵ Ivi, p. 78.

doveri. La sola via naturale dalla nullità alla grandezza, sta nel dimenticare che si è un grammo per sentirsi la milionesima parte di una tonnellata”¹³⁶.

Tuttavia in *My* è presente un altro tipo di totalità, che emerge attraverso i sentimenti della pietà e dell'amore. Mentre le guardie dello Stato Unico stanno torturando un giovane che, durante una delle marce quotidiane, è uscito dalle fila, una donna si ribella: ““Basta! Ve lo proibisco” e si lanciò in mezzo al quadrilatero”¹³⁷. Questo evento porta il costruttore dell'Integrale ad ammettere: “lei non era già più un numero, ma un essere umano”¹³⁸. La coraggiosa uscita dalla totalità anonima della massa, e la dignità attribuita alla singola vita umana, introducono dunque alla più ampia dimensione dell’“essere umano”. Il protagonista sperimenta in prima persona questa dimensione innamorandosi di una donna¹³⁹, *I-330*, e acquisendo, secondo il medico dello Stato Unico, il male dell'anima:

Vanno male le vostre cose! A quanto pare vi si è formata un'anima [...]. Ecco, immaginate un piano, una superficie liscia, mettiamo uno specchio. Su questa superficie siamo noi due, voi ed io – ecco, dobbiamo socchiudere gli occhi verso il sole, ecco, vedere una scintilla elettrica nel tubo, ecco ancora vi è balenata l'ombra di un aereo. Solo sulla superficie, solo un secondo. Ma immaginatevi che per effetto del calore questa superficie impenetrabile improvvisamente sia diventata morbida e non vi scivoli più nulla, ma ogni cosa penetra [...]. La superficie è diventata volume, corpo, mondo e questo dentro lo specchio – dentro di voi – il sole e il vortice dell'elica dell'aereo, e il fremito delle vostre labbra, e quello delle labbra di un altro.¹⁴⁰

¹³⁶ Ivi, p. 95.

¹³⁷ Ivi, p. 103.

¹³⁸ Ibidem.

¹³⁹ Cfr. Leonore Scheffler, *Evgenij Zamjatin. Sein Weltbild und seine literarische Thematik*, Böhlau Verlag, Köln-Wien 1984, p. 163: “Die kollektive Identität des Erzählers verfällt, als er sich verliebt und sich von seinem Kollektivbewußtsein ein persönliches Bewußtsein abzuspalten beginnt”. T.d.a.: “L'identità collettiva del narratore cade nel momento in cui egli si innamora e inizia a separare una coscienza personale da quella collettiva”.

¹⁴⁰ Evgenij Zamjatin, *Noi*, cit., pp. 74-75.

In realtà, anche l'amore assume in *My* una dimensione ambivalente: da una parte, portando il costruttore dell'Integrale ad interessarsi a una persona particolare, contrasta gli ideali dello Stato Unico, secondo i quali la vita individuale è priva di ogni valore di fronte alla pianificazione del bene comune, dall'altra fa sì che il protagonista sviluppi una forma di dipendenza e non sia in grado di pensare ad altro ("non posso vivere senza di lei"¹⁴¹, "lei non è altro che l'universo"¹⁴²). L'amore di *D-503* per *I-330*, comporta inoltre l'entrata in scena del guardiano *S*, spesso in compagnia di *I-330*, da cui *D-503* inizia a sentirsi ossessivamente minacciato. La presenza di *S* è tuttavia per il protagonista anche ambivalentemente rassicurante: "È così piacevole sentire lo sguardo penetrante di chi vi protegge amorevolmente dal più piccolo errore, dal più piccolo passo falso"¹⁴³. Come abbiamo visto, attraverso un processo di scomposizione paranoica (§ 5.1) il persecutore cambia continuamente volto moltiplicandosi in una serie di figure maschili ambivalentemente minacciose e rassicuranti (*S*, il Grande Benefattore...).

Stabilendo un rapporto metaforico tra narrazione paranoica e società totalitaria, *My* adotta un punto di vista straniato che porta ad interrogarsi sui criteri epistemologici alla base della distinzione tra ordine razionale e irrazionalità. Il triangolo affettivo, a carattere edipico, tra *D-503*, *I-330* e *S*, si amplia, nel corso della narrazione, sempre di più, fino a divenire un conflitto tra "Noi" e "Loro", scatenato dalla presenza femminile di *I-330* a capo della rivoluzione. Il protagonista è confuso, non sa se schierarsi con i rivoluzionari o con il Grande Benefattore:

¹⁴¹ Ivi, p. 71.

¹⁴² Ivi, p. 107.

¹⁴³ Ivi, p. 56.

Questo era sempre il momento più solenne della festa: tutti restavano seduti immobili, chinando con gioia il capo al giogo benefico del Numero dei Numeri. Ma a questo punto sentii di nuovo uno spaventoso e leggerissimo mormorio, come un sospiro, che risuonò ancora più forte di quando gli altoparlanti di ottone avevano intonato l'inno [...]. Vidi migliaia di mani alzarsi 'contro' e ricadere. Scorsi il viso pallido e segnato da una croce di *I* con la mano alzata [...]. Sono veramente crollate le secolari mura protettrici dello Stato Unico? Siamo di nuovo veramente senza tetto, allo stato barbaro di libertà, come i nostri barbari antenati? Davvero non c'è più il Benefattore? Siamo contro... il giorno dell'Unanimità – siamo contro? Io mi vergogno, provo dolore e ho paura per loro. E del resto chi sono 'loro'? E chi sono io stesso: 'loro' o 'noi' come posso saperlo?¹⁴⁴

Lo Stato Unico, se impeccabile per quanto riguarda l'organizzazione dei mezzi, ha dunque come fine quello di ripristinare un'impossibile Unanimità, che coincide con la colonizzazione dell'universo attraverso l'astronave Integrale, e con l'annichilimento di ogni diversità di interessi. L'ideale che orienta l'ordinata distribuzione dei mezzi, cela il desiderio perverso di ripristinare un narcisistico corpo indiviso. Il triangolo affettivo a carattere edipico tra *D-503*, *I-330* e *S*, diviene metafora dei sacrifici pulsionali che l'organizzazione sociale implica ("E se quello lì con gli occhi gialli nel suo sporco giaciglio di foglie, nella sua vita sregolata, fosse più felice di noi?"), così come l'ideale che orienta il regime totalitario, dietro la maschera del bene comune, cosmico, cela la regressione nell'indefferenziato, in una condizione non ancora segnata dalla competizione e dalla differenza tra principio di piacere e principio di realtà.

¹⁴⁴ Ivi, pp. 117-119.

5.2.3 Fritz Lang, *Metropolis* (1927).

Il film *Metropolis*, diretto nel 1927 dal regista austriaco Fritz Lang, e liberamente tratto dal romanzo omonimo di Thea von Harbou, è forse il primo esempio di distopia cinematografica. Tornando da un viaggio negli Stati Uniti, impressionato dai paesaggi urbani di New York, Lang sfrutta al meglio la capacità del mezzo cinematografico di ricreare grandi ambienti e inquadrature di massa. La storia si svolge in una metropoli del futuro, di cui non sono mai mostrati i territori confinanti¹⁴⁵. Il coincidere dello scenario urbano con l'intera realtà rappresentata e, conseguentemente, la sua impermeabilità rispetto al mondo esterno, è la premessa che rende possibile una rigida geometrizzazione degli spazi, ognuno dei quali, all'interno del film, assume un valore simbolico: lo spazio sotterraneo, in cui vivono gli operai, quello dei commerci e dell'intrattenimento, situato in superficie, e quello dai grattacieli in cui risiede la classe capitalista. Paolo Bertetto parla a questo proposito di "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

¹⁴⁵ Cfr. Sascha Keilholz, *Metropolis - ein Labyrinth zwischen Chaos und Ordnung*, in *Schattenbilder Lichtgestalten. Das Kino von Fritz Lang und F. W. Murnau*, a cura di Maik Bozza, Michael Herrmann, transcript Verlag, Bielefeld 2009, p. 118: "Es scheint, als sei Metropolis nicht eine Stadt, sondern die Stadt, in sich geschlossen und hermetisch abgeriegelt. Im gesamten Film gibt es keinen Verweis auf ein Außen". E, in nota: "Man könnte von Metropolis als von einer eigenen Welt und gleichzeitig von einem Welterklärungsmodell sprechen". T.d.a.: "È come se Metropolis non fosse una città, ma la città, chiusa in sé e ermeticamente sigillata. Nell'intero film non c'è alcun rimando a un esterno". "È possibile considerare Metropolis sia come un mondo a se stante, che come un modello di interpretazione del mondo".

un universo del tutto chiuso, autonomo, separato, quasi segregato dal resto della terra, e per questo investito di più profonde significazioni".¹⁴⁶

È interessante analizzare la chiusura dell'universo di *Metropolis* in base al rapporto esistente tra la storia d'amore vissuta dal protagonista e i cambiamenti che investono la città intera. Nel film il capitalismo è rappresentato simbolicamente da un unico esponente, Joh Fredersen. Il figlio di Joh Fredersen, Freden, si innamora di una ragazza umile, caritatevole, che è venerata come una divinità nel mondo dei lavoratori e che porta l'emblematico nome di Maria. L'unione tra Freden e Maria renderà possibile, dopo lo scoppio della rivoluzione, che mette in pericolo la vita di entrambi, la riconciliazione tra capitalismo e classe operaia, rappresentata attraverso la stretta di mano tra Joh Fredersen e il capo degli operai. Lo schema soggiacente alla poetica di *Metropolis* è la personificazione dell'ideologia e delle forze sociali, in un'armonica fusione di cambiamento della situazione affettiva personale e cambiamento delle istituzioni: l'iniziale sottomissione al padre, l'emancipazione del figlio, l'incontro con Maria, e la successiva riappacificazione tra padre e figlio dopo che il figlio ha rischiato la vita, corrispondono ad un'iniziale fase distopica, seguita dalla rivoluzione, dall'occupazione della città da parte degli operai, e infine dall'utopica conciliazione dei conflitti tra diverse classi sociali. I sentimenti di Freden, proiettati nello scenario apocalittico della lotta di classe, assumono una dimensione epica, idealizzata: la lotta contro il padre, innescata dalla presenza di Maria, viene a coincidere con quella per la giustizia sociale. Il figlio viene così a occupare il ruolo di

¹⁴⁶ Paolo Bertetto, *Fritz Lang- Metropolis*, Lindau, Torino 1990, p. 74.

eroe. Il triangolo edipico è risolto attraverso la messa in pericolo della vita di Freden, che, infine, porta il padre a rinunciare ad ogni competizione.

Se lo spazio sociale può essere interpretato come elaborazione del conflitto padre-figlio innescato dalla presenza di Maria, al tempo stesso questo conflitto diviene metafora dei meccanismi psicologici relativi all'influenzabilità delle masse. Numerose sono le scene in cui la massa dei lavoratori, caratterizzata da sentimenti volubili e contraddittori, rimane incantata da un nuovo *leader*¹⁴⁷: prima si lascia convincere da Maria, che predica una fratellanza universale, indipendente dalla classe sociale, e che profetizza la venuta risolutrice di Freden, il Mediatore, poi distrugge le macchine, sedotta dagli atteggiamenti, anche eroticamente provocanti, di un robot che ha le sembianze di Maria, commissionato da Joh Fredersen allo scienziato Rotwang, in seguito dà la caccia alla "falsa" Maria, chiamata "Hexe" ("strega") e, infine, è riportata alla calma dal capo degli operai, preoccupato di salvare i bambini rimasti intrappolati nei sotterranei che si stanno allagando.

Un'analisi approfondita merita la figura di Maria, poiché attraverso di essa è introdotto nel film il tema dell'automa¹⁴⁸, che sarà importante per le opere che

¹⁴⁷ Cfr. Sigmund Freud, *Massen Psychologie und Ich-Analyse*, Internationaler Psychoanalytischer Verlag, Leipzig-Wien-Zürich 1921, pp. 15-18: "Die Masse ist impulsiv, wandelbar und reizbar. Sie ist fast ausschließlich von Unbewußten geleitet [...]. Wer auf sie wirken will, bedarf keiner logischen Abmessung seiner Argumente". Trad. it. di Emilio A. Panaitescu: *Psicologia delle masse e analisi dell'io*, Bollati Boringhieri, Torino 1975, pp. 19-20: "La massa è impulsiva, mutevole e irritabile. È governata quasi per intero dall'inconscio [...]. Pur essendo incline a tutti gli estremi, la massa può venire eccitata solo da stimoli eccessivi. Chi desidera agire su di essa, non ha bisogno di coerenza logica fra i propri argomenti".

¹⁴⁸ Jean Baudrillard, in *L'échange symbolique et la mort*, distingue l'automa, il cui scopo è imitare, con la propria apparenza, quella dell'uomo, dal robot, finalizzato a sostituire l'uomo nell'ambito della produzione industriale. Cfr. Jean Baudrillard, *L'échange symbolique et la mort*, Éditions Gallimard, Paris 1976, p. 82: "L'un est contrefaçon théâtrale, mécanique et horlogère de l'homme, la technique y est tout entière soumise à l'analogie et à l'effet de simulacre. L'autre est dominé par le principe technique, c'est la machine qui l'emporte, et avec la machine c'est l'équivalence qui s'installe [...]. Le robot, lui, comme son nom l'indique, travaille". Trad. it. di Girolamo Mancuso: Jean Baudrillard, *Lo scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli, Milano 1979, p. 64: "Uno è la contraffazione teatrale, meccanica e

analizzeremo in seguito, quali *Do Androids Dream of Electric Sheep?* e *Blade Runner*. La distinzione tra la vera Maria e quella falsa è funzionale ad una netta divisione delle caratteristiche attribuite nel film alla figura femminile. Mentre la vera Maria, quella di cui il figlio si innamora, è materna, caritatevole, e investe Freden del ruolo di salvatore (figlio prediletto, nella massa di operai), l'automa è caratterizzato da una provocante sensualità ed è legato al nucleo simbolico del complesso edipico. In una scena centrale del film, Freden vede il padre abbracciato all'automa e cade a terra privo di sensi¹⁴⁹. L'automa ha anche il potere di sedurre la massa degli operai, conducendoli alla rivoluzione. Scrive a questo proposito Michael Töteberg: "Lang variiert erneut das Thema der Femme fatale und mobilisiert unterschwellige Ängste vor der Sexualität: Während die falsche Maria mit einem lasziven Tanz die Arbeiter zur Revolution verführt, verkörpert die echte Maria die reine Liebe - bezeichnenderweise nennt Freder sie in Thea von Harbous Roman 'Jungfrau-Mutter'"¹⁵⁰. Seguendo le suggestioni derivanti dallo sviluppo tecnologico, la "falsa" Maria diventa nel film simbolo di una scienza in grado di creare immagini che, senza

orologiaia dell'uomo; la tecnica vi è completamente sottomessa all'*analogia* e all'effetto di simulacro. L'altro è dominato dal principio tecnico, è la macchina che lo trascina, e con la macchina è l'*equivalenza* che s'installa [...]. Il robot, [...] come indica il suo nome, lavora". La parola "Robòt" è utilizzata da Karel Čapek, nella sua opera teatrale R. U. R., per indicare i personaggi degli operai creati artificialmente. Il termine deriva dal cecco "robota", che significa "lavoro forzato".

¹⁴⁹ Cfr. Paolo Bertetto, *Fritz Lang- Metropolis*, cit., p. 69: "D'altra parte Lang non rinuncia neppure a visualizzare l'esperienza interiore di Freder nel momento in cui la rivelazione dell'intimità tra Joh Fredersen e la presunta Maria gli provoca un vero e proprio shock. Anche in questo caso, è ovvio, Lang affronta direttamente un discorso sull'io e sull'inconscio e attraverso questa particolare oggettivazione del conflitto tra padre e figlio ne sottolinea le strutture e le implicazioni edipiche".

¹⁵⁰ Mentre la "vera" Maria incarna il sogno di una figura materna protettiva, che inizialmente sostiene Freden nella lotta con il padre, la "falsa" Maria è la rappresentazione di un eros incontrollabile, che viene ad incrinare la stabilità sociale. Cfr. Michael Töteberg, *Fritz Lang*, Rowohlt Taschenbuch Verlag, Reinbek bei Hamburg 1985, p. 53: "Lang variiert erneut das Thema der Femme fatale und mobilisiert unterschwellige Ängste vor der Sexualität: Während die falsche Maria mit einem lasziven Tanz die Arbeiter zur Revolution verführt, verkörpert die echte Maria die reine Liebe - bezeichnenderweise nennt Freder sie in Thea von Harbous Roman 'Jungfrau-Mutter'". T.d.a.: "Lang varia nuovamente il tema della femme fatal e attiva le angosce latenti di fronte alla sessualità: mentre la falsa Maria con una danza lasciva svia gli operai verso la rivoluzione, la vera Maria rappresenta l'amore puro - significativamente Freder la chiama, nel romanzo di Thea von Harbous, Vergine-Madre".

poter mai essere possedute, riescono ad eccitare i conflitti psicologici più desublimati nella massa, rendendola manipolabile¹⁵¹. È forse questo il messaggio di critica sociale più efficace del film, rispetto alla finale conciliazione tra classe operaia e capitalismo che risulta svolta in modo certamente spettacolare ma piuttosto semplicistico¹⁵².

5.2.4 Aldous Huxley, *Brave New World* (1932).

Il romanzo di Huxley, ambientato nell'anno 632 "dopo Ford", narra di una società rigidamente divisa in classi: gli Epsilon, ad esempio, sono destinati a divenire "sewage workers", "miners", "acetate-silk spinners", "steel workers"¹⁵³, i Beta sono impiegati come operai nel settore tecnologicamente avanzato dell'ingegneria genetica, mentre gli Alfa si occupano della direzione morale e intellettuale della società. Per garantire questa divisione dei ruoli e mantenere così la stabilità sociale, si ricorre ad un condizionamento che associa la propaganda ideologica agli interventi dell'ingegneria genetica. Gli ovuli vengono fecondati *in vitro* e sottoposti a differenti quantità di

¹⁵¹ Cfr. con il concetto di "industria culturale", in Max Horkheimer, Theodor W. Adorno, *Dialektik der Aufklärung* [1944], Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main 2006, p. 148: "Kulturindustrie sublimiert nicht, sondern unterdrückt. Indem sie das begehrte immer wieder exponiert [...] stachelt sie bloß die unsublimierte Vorlust auf". Trad. it. di Renato Solmi: Max Horkheimer, Theodor W. Adorno, *Dialettica dell'illuminismo*, Einaudi, Torino 1997, p. 149: "L'industria culturale, invece, non sublima, ma reprime e soffoca. Tornando continuamente ad esporre l'oggetto del desiderio [...] non fa che eccitare ed aguzzare il piacere preliminare non sublimato".

¹⁵² Cfr. con le dichiarazioni dello stesso Lang, in Peter Bogdanovich, *Il cinema secondo Lang* [1967], Pratiche, Parma 1991, p. 117: "in realtà non mi piaceva molto perché era un film in cui gli esseri umani non contavano nulla, se non come parte di una macchina. La tesi principale era della signora Von Harbou, ma io sono responsabile almeno del 50 per cento del film, visto che l'ho diretto. A quell'epoca non mi interessavo di politica come adesso. Non si può fare un film socialmente impegnato in cui si dice che il tramite fra il braccio e il cervello è il cuore - è una favola - senza dubbio. Ma mi interessavano molto le macchine... Ad ogni modo il film non mi piaceva - mi sembrava superficiale e stupido".

¹⁵³ Aldous Huxley, *Brave New World* [1932], The Albatros, London-Paris 1947, pp. 18-20. Trad. it. di Lorenzo Gigli e Luciano Bianciardi: Aldous Huxley, *Il mondo nuovo*, Mondadori, Milano 1991, pp. 14-17: "vuotatori di fogne", "minatori", "filatori di seta", "operai metallurgici".

radiazioni. In seguito gli embrioni vengono trattati in base alla classe di destinazione dell'individuo: "The lower the caste [...] the shorter the oxygen"¹⁵⁴. Come scrive Krishan Kumar, nel Mondo Nuovo è realizzato "[the] Fordism with a vengeance: the conveyor-belt production not simply of goods but of human beings"¹⁵⁵. Durante una visita guidata per studenti, il Direttore del "Centro di incubazione e di condizionamento di Londra Centrale" afferma: "that is the secret of happiness and virtue – liking what you've *got* to do. All conditioning aims at that: making people like their unescapable social destiny"¹⁵⁶. La divisione in classi descritta in *Brave New World* ribalta parodicamente la società ideale descritta da Platone nella *Repubblica*. Platone, come abbiamo visto (cfr. § 2.1, nota 26), pone la specializzazione degli individui e l'associazione all'origine dello stato. La "disposizione" naturale dell'individuo è, tuttavia, nella *Repubblica*, formata attraverso un'educazione che non valuta la libertà individuale come un fattore positivo. Un'educazione perfetta è infatti quella in cui i cittadini sono convinti di aver ricevuto dalla "natura" e dalla divinità, non dagli uomini, il proprio ruolo nella società. Per raggiungere questo obiettivo, all'educatore è lecito mentire:

Cercherò di persuadere prima gli stessi governanti e i soldati, poi anche il resto dei cittadini, che tutta quell'educazione fisica e spirituale che noi davamo loro, essi credevano di sentirla e di riceverla, ma non erano che dei sogni; e veramente allora essi si trovavano entro la terra,

¹⁵⁴ Aldous Huxley, *Brave New World*, cit., p. 19. Trad. it., Aldous Huxley, *Il mondo nuovo*, cit., p. 15: "Più bassa è la casta e meno ossigeno si dà".

¹⁵⁵ Krishan Kumar, *Utopia and Anti-Utopia in Modern Times*, Basil Blackwell, Oxford 1987, p. 245. Trad. it. di Carla Maria Gnappi, Lucia Gunella e Massimo Montevercchi: Krishan Kumar, *Utopia e Antiutopia. Wells, Huxley, Orwell*, Longo Editore, Ravenna 1995, p. 101: "il fordismo portato all'eccesso: la produzione a catena non solo di beni ma di esseri umani".

¹⁵⁶ Aldous Huxley, *Brave New World*, cit., pp. 20-21. Trad. it., Aldous Huxley, *Il mondo nuovo*, cit., p. 17: "questo è il segreto della felicità e della virtù: amare ciò che si *deve* amare. Ogni condizionamento mira a ciò: fare in modo che la gente ami la sua inevitabile destinazione sociale".

già plasmati e allevati, essi stessi, le loro armi e, bell'e fabbricato, tutto il resto del loro equipaggiamento. E quando in ogni dettaglio fu ultimata la loro preparazione, la terra loro madre li mise alla luce: ora essi sono tenuti a provvedere e a difendere la terra che abitano come fosse la loro madre e nutrice, se qualcuno l'assale, e a considerare gli altri cittadini come fratelli e 'nati dalla terra'. [...] voi, quanti siete cittadini dello stato, siete tutti fratelli, ma la divinità, mentre vi plasmava, a quelli tra voi che hanno attitudine al governo mescolò, nella loro generazione, dell'oro, e perciò altissimo è il loro pregio; agli ausiliari, argento; ferro e bronzo agli agricoltori e agli altri artigiani.¹⁵⁷

Nel Mondo Nuovo si aggiungono, oltre ai condizionamenti dati dall'educazione, quelli esercitati attraverso l'ingegneria genetica e altre tecnologie¹⁵⁸ in grado di mantenere costantemente la popolazione in uno stato di acritica eccitazione. Tra quest'ultime il cinema multisensoriale ("There's a love scene on a bearskin rug; they say it's mervellous. Every hair of the bear reproduced. The most amazing tactual effects"¹⁵⁹), che si sostituisce allo studio della storia, e il "soma", una droga dagli effetti al tempo stesso eccitanti e tranquillanti che, almeno nel breve termine, non dà all'individuo effetti collaterali. Lo stesso Huxley, ventisette anni dopo la pubblicazione di *Brave*

¹⁵⁷ Platone, *La Repubblica*, in Platone, *Clitofonte, La Repubblica, Timeo, Crizia*, a cura di Franco Sartori e Cesare Giarratano, Laterza, Bari 1971, p. 135. Più appropriata della traduzione "soldati", quella "guerrieri", proposta da Emidio Martini, in Platone, *La Repubblica*, Rusconi, Santarcangelo di Romagna 2008, p. 137.

¹⁵⁸ Nel Mondo Nuovo l'oggettività delle procedure scientifiche è utilizzata, come nel caso dell'ingegneria genetica, per manipolare e omologare gli individui privandoli del libero arbitrio. È tuttavia negato il metodo scientifico, inteso come continua messa in discussione delle teorie in base ai dati sperimentali. Cfr. Aldous Huxley, *Brave New World*, cit., p. 227: "It isn't only art that's incompatible with happiness; it's also science. Science is dangerous; we have to keep it most carefully chained and muzzled. [...] all our science is just a cookery book, with an orthodox theory of cooking that nobody's allowed to question, and a list of recipes that mustn't be added to except by special permission from the head cook". Trad. it., Aldous Huxley, *Il mondo nuovo*, cit., pp. 200-201: "Non è solo l'arte ad essere incompatibile con la stabilità; c'è anche la scienza. La scienza è pericolosa; noi dobbiamo tenerla con la massima cura incatenata e con tanto di museruola. [...] tutta la nostra scienza è una specie di 're dei cuochi', con una teoria ortodossa della culinaria che nessuno ha il diritto di mettere in dubbio, e una lista di ricette alla quale non si deve aggiungere nulla eccetto che dietro permesso speciale del capocuoco".

¹⁵⁹ Aldous Huxley, *Brave New World*, cit., p. 38. Trad. it., Aldous Huxley, *Il mondo nuovo*, cit., p. 33: "C'è una scena d'amore su una pelle d'orso; dicono che è meravigliosa. Hanno riprodotto ogni singolo pelo dell'orso. Gli effetti tattili più sorprendenti".

New World, nella raccolta di saggi *Brave New World Revisited* (1959), scriverà: "Religion, Karl Marx declared, is the opium of the people. In the Brave New World this situation was reversed. Opium, or rather Soma, was the people's religion"¹⁶⁰. Tuttavia anche la società del Mondo Nuovo, come lo Stato Unico di Zamjatin, sembra aver bisogno del confronto con uno spazio "altro". Si tratta, in questo caso, delle riserve in cui i selvaggi sono lasciati vivere a contatto con la natura, senza gli artifici con cui, nel resto della civiltà, il dolore, la morte, l'intimità parentale, vengono rimossi. Per gli abitanti del Mondo Nuovo, ormai assuefatti a complessi divertimenti tecnologici, il più seducente oggetto dell'immaginario è diventato il "naturale". Si tratta di uno spazio idealizzato che in realtà delude le aspettative di coloro che si recano nelle riserve.

Gli equilibri del Mondo Nuovo cambiano nel momento in cui un selvaggio, John, è portato dalle riserve nella città. Il suo tutore è uno psicologo, a cui Huxley dà il nome di Bernardo Marx, appartenente alla casta sociale più alta, quella degli Alfa-Plus. Esibendo il selvaggio, Bernardo Marx riesce ad acquistare prestigio sociale e ad aver successo con le donne, compensando così il suo continuo senso di frustrazione. Bernardo infatti, pur essendo un Alfa-Plus, ha il fisico di un Gamma medio. Ciò lo porta ad avere un atteggiamento ambiguo, da una parte critico verso la promiscuità sessuale caratteristica del Mondo Nuovo, dall'altra invidioso verso coloro che riescono ad integrarvisi. La lotta al sistema di Bernardo Marx è sempre legata ad un narcisistico desiderio di sostituirsi al potere. La stessa concezione di "sistema" è, in

¹⁶⁰ Aldous Huxley, *Brave New World Revisited*, Chatto & Windus, London 1959, p. 100. Trad. it. di Lorenzo Gigli e Luciano Bianciardi: Aldous Huxley, *Ritorno al mondo nuovo* [1959], in Aldous Huxley, *Il mondo nuovo*, cit., p. 296: "Diceva Karl Marx che la religione è l'oppio del popolo. Nel mondo nuovo valeva il contrario. Cioè l'oppio, anzi il *soma*, era la religione del popolo".

relazione a Bernardo, la proiezione paranoica, su scala globale, di un senso di umiliazione personale: “With eyes for the most art downcast and, if ever they lighted on a fellow creature, at once and furtively averted, Bernard hastened across the roof. He was like a man pursued, but pursued by enemies he does not wish to see, lest they should seem more hostile even than he had supposed”¹⁶¹. Bernardo compensa il proprio senso di frustrazione comportandosi in modo autoritario con gli appartenenti alle classi sociali inferiori verso i quali, comunque, continua a sentirsi a disagio:

To have dealings with members of the lower castes was always, for Bernard, a most distressing experience [...]. Each time he found himself looking on the level, instead of downward, into a Delta's face, he felt humiliated [...]. A chronic fear of being slighted made him avoid his equals, made him stand, where his inferiors were concerned, self-consciously on his dignity.¹⁶²

L'ansia di Bernardo Marx nei confronti del proprio fisico e della sessualità, è alimentata da una società che tende ad eliminare l'intimità e il dialogo dai rapporti interpersonali, riducendoli ad un immediato soddisfacimento delle pulsioni. In questa prospettiva, Huxley lancia anche una critica implicita contro Freud, ritenendolo responsabile di una demonizzazione delle relazioni affettive familiari: “Our Ford – or Our Freud, as, for some inscrutable reason, he chose to call himself whenever he spoke of psychological matters – Our Freud had been the first to reveal the appalling

¹⁶¹ Aldous Huxley, *Brave New World*, cit., p. 66. Trad. it., Aldous Huxley, *Il mondo nuovo*, cit., p. 58: “Con gli occhi per la maggior parte del tempo bassi e, se si posavano su un suo simile, immediatamente e furtivamente distolti, Bernardo si affrettò ad attraversare il tetto. Egli era come un uomo inseguito, ma inseguito da nemici che egli non vuole vedere, per paura che possano sembrargli ancora più ostili”.

¹⁶² Aldous Huxley, *Brave New World*, cit., pp. 67-68. Trad. it., Aldous Huxley, *Il mondo nuovo*, cit., pp. 59-60: “L'aver a che fare con membri delle caste inferiori rappresentava sempre, per Bernardo, un'esperienza penosa [...]. Ogni volta che si trovava a guardare in faccia un Delta, a livello dei propri occhi, e non da più in alto, egli si sentiva umiliato [...]. Un timore cronico di sentirsi mancare di rispetto lo costringeva a evitare i suoi simili, a rifugiarsi, nei confronti degli inferiori, nel sentimento cosciente della sua dignità”.

dangers of family life. The world was full of fathers – was therefore full of misery; full of mothers – therefore of every kind of perversion”¹⁶³. Come si nota, attribuendo i nomi ai personaggi, Huxley esercita una critica nei confronti delle versioni vulgate, non meditate, del freudismo e del marxismo. Il ridurre la sanità mentale ad un'efficace amministrazione della pulsione sessuale, porta a staccare l'individuo dalle proprie radici affettive (Freud viene paragonato a Ford che, nel Mondo Nuovo, è venerato come un dio), così come la descrizione del singolo essere umano secondo i termini esclusivi della lotta di classe (l'ansia sociale di Bernardo Marx), cela una proiezione di conflitti psichici personali, non risolti, sullo scenario di un'idea generale, paranoica di "Storia". Ciò non toglie che un'analisi attenta del personaggio di John, il selvaggio, riveli caratteri affini a quelli che Freud attribuisce a un complesso edipico non sufficientemente elaborato¹⁶⁴. Quando ancora è nella riserva, John è ossessivamente geloso della madre (“He hated them all – all the men who came to see

¹⁶³ Aldous Huxley, *Brave New World*, cit., p. 42. Trad. it., Aldous Huxley, *Il mondo nuovo*, cit., pp. 36-37: “Il Nostro Ford – o il Nostro Freud, come, per qualche imperscrutabile ragione, amava chiamarsi quando parlava di questioni psicologiche – il Nostro Freud era stato il primo a rivelare gli spaventosi pericoli della vita familiare. Il mondo era pieno di padri ed era pieno perciò di miseria; pieno di madri e perciò di ogni specie di perversimenti”.

¹⁶⁴ Cfr. Sigmund Freud, *Über Psychoanalyse* [1910], Franz Deuticke, Leipzig und Wien 1930, p. 52: “Die Gefühle, die in diesen Beziehungen zwischen Eltern und Kindern und in den daran angelehnten zwischen den Geschwistern untereinander geweckt werden, sind nicht nur positiver, zärtlicher, sondern auch negativer, feindseliger Art. Der so gebildete Komplex ist zur baldigen Verdrängung bestimmt, aber er übt noch vom Unbewußten her eine großartige und nachhaltige Wirkung aus [...]. Der Mythos vom König Ödipus, der seinen Vater tötet und seine Mutter zum Weib gewinnt, ist eine noch wenig abgeänderte Offenbarung des infantilen Wunsches, dem sich späterhin die Inzestschranke abweisend entgegenstellt”. Trad. it., Sigmund Freud, *Cinque conferenze sulla psicoanalisi*, in Sigmund Freud, *Opere*, edizione diretta da Cesare Musatti, VI: *Casi clinici e altri scritti. 1909-1912*, Bollati Boringhieri, Torino 1989, pp. 164-165: “I sentimenti che si risvegliano in questi rapporti tra genitori e figli e in quelli modellati su di essi tra fratelli, non sono soltanto di natura positiva, affettuosa, ma anche negativa e ostile. Il complesso così formato è destinato a una rapida rimozione, ma continua a esercitare dall'inconscio un'influenza straordinaria e persistente [...]. Il mito del re Edipo che uccide suo padre e prende in moglie sua madre, rivela, modificato appena, il desiderio infantile, contro cui interviene più tardi la ripulsa della *barriera contro l'incesto*”.

Linda”¹⁶⁵) al punto di arrivare ad accoltellare Pope, l'uomo con cui la madre ha più frequentemente rapporti sessuali. L'angoscia di John di fronte alla sessualità, si converte in un atteggiamento alternativamente masochista e sadico, che si intensifica a contatto con la città: egli prima mortifica il proprio corpo attraverso riti religiosi (“From time to time he stretched out his arms as though he were on the cross, and held them thus through long minutes of an ache that gradually increased till it became a tremulous and excruciating agony”¹⁶⁶), cosa che già aveva fatto nella riserva, poi utilizza la frusta contro le donne che vengono a sedurlo durante il suo volontario eremitaggio al “vecchio faro” (“the Savage struck at his own rebellious flesh, or at the plump incarnation of turpitude writhing in the heather at his feet”¹⁶⁷). Alla fine del romanzo John si ucciderà, simbolizzando così la sconfitta del desiderio incestuoso. Il suo passaggio ha però provocato un cambiamento nella società del Mondo Nuovo che scopre “the fascination of the horror of pain”¹⁶⁸ e si abbandona, ai piedi del faro, ad una sado-masochistica orgia. Il desiderio incestuoso può essere rimosso dalla narrazione, nel momento in cui il sadismo diviene dimensione generalizzata.

Brave New World utilizza una trama di tipo paranoico, l'angoscia del selvaggio per la sessualità, che lo porta a percepire il mondo esterno come una minaccia, per descrivere un'immaginaria società, ossessivamente erotizzata e sottomessa,

¹⁶⁵ Aldous Huxley, *Brave New World*, cit., p. 127. Trad. it., Aldous Huxley, *Il mondo nuovo*, cit., p. 111: “Li odiava tutti, tutti gli uomini che venivano a vedere Linda”.

¹⁶⁶ Aldous Huxley, *Brave New World*, cit., p. 245. Trad. it., Aldous Huxley, *Il mondo nuovo*, cit., p. 217: “Di tanto in tanto stendeva le braccia come se fosse in croce e le teneva così per lunghi minuti in una sofferenza che cresceva gradatamente sino a diventare tortura parossistica fremente”.

¹⁶⁷ Aldous Huxley, *Brave New World*, cit., p. 260. Trad. it., Aldous Huxley, *Il mondo nuovo*, cit., p. 230: “il Selvaggio flagellava ora la propria carne ribelle, ora quella morbida incarnazione della turpedine che si contorceva nella polvere ai suoi piedi”.

¹⁶⁸ Aldous Huxley, *Brave New World*, cit., p. 260. Trad. it., Aldous Huxley, *Il mondo nuovo*, cit., p. 230: “fascino del dolore”.

all'interno della quale il potere è mantenuto incentivando nella popolazione l'immediata, non sublimata, espressione delle pulsioni. Ecco come uno dei governatori descrive l'idea di stabilità sociale:

“Stability,” insisted the Controller, “stability. The primal and the ultimate need [...]. Impulse arrested spills over, and the flood is feeling, the flood is passion, the flood is even madness: it depends on the force of the current, the height and strength of the barrier. The unchecked stream flows smoothly down its appointed channels into a calm well-being [...]. Feeling lurks in that interval of time between desire and its consummation. Shorten that interval, break down all those old unnecessary barriers.¹⁶⁹

Gli abitanti del Mondo Nuovo, imbottiti di intrattenimenti e di *soma*, sono dunque “Adults intellectually and during working hours [...]. Infants where feeling and desire are concerned”¹⁷⁰. Huxley conduce così un'interessante critica della società industriale, sempre più divisa in specializzazioni e, al tempo stesso, amministrata attraverso la diffusione di beni di consumo, anche culturali, su scala di massa.

5.2.5 George Orwell, 1984 (1949).

George Orwell scrive *1984* nel 1948, quando nazismo e stalinismo sono ormai giunti agli esiti più disastrosi e, negli anni successivi al secondo conflitto mondiale, ha inizio

¹⁶⁹ Aldous Huxley, *Brave New World*, cit., p. 47. Trad. it., Aldous Huxley, *Il mondo nuovo*, cit., pp. 40-41: “La stabilità insisteva il Governatore ‘la stabilità. Il bisogno primo e ultimo [...]. L'impulso, arrestato, trabocca, e l'inondazione è il sentimento, l'inondazione è la passione, l'inondazione è perfino la pazzia: tutto dipende dalla forza della corrente, dall'altezza e dalla resistenza dell'ostacolo. La corrente senza ostacoli scorre placidamente verso i canali stabiliti verso una calma felicità [...]. Il sentimento sta in agguato in questo intervallo di tempo tra il desiderio e il suo soddisfacimento. Abbreviare l'intervallo, abbattere tutti gli antichi, inutili ostacoli”.

¹⁷⁰ Aldous Huxley, *Brave New World*, cit., p. 96. Trad. it., Aldous Huxley, *Il mondo nuovo*, cit., p. 84: “Degli adulti intellettualmente e durante le ore di lavoro [...]. Dei bambini quando si tratta di sentire e desiderare”.

la Guerra Fredda tra blocco occidentale, filo-americano, e blocco orientale, filo-sovietico. Il romanzo si svolge in Oceania, uno dei tre grandi stati (gli altri due sono Eurasia e Estasia) in cui il mondo è diviso, che continuamente si fanno guerra tra di loro utilizzando come campo di battaglia le altre ragioni meno industrializzate (“the disputed areas round the Equator and the Pole”¹⁷¹), senza riuscire ad avere definitivamente la meglio uno sull'altro. Scrive a questo proposito Krishan Kumar:

The first thing that must be surely strike anyone about this virtuoso account – making the necessary allowances for its satiric intent – is how astonishingly good it is as prophecy. It is true that Orwell was able to see the origins of the Cold War during his own lifetime, but it was a bold stroke to work out its implications for international conflict in the way that he did. In the past 40 years, the super-powers have indeed refrained from the use of atomic weapons, but they have certainly not refrained from war. There has been what can fairly be called a ‘Third World War’ continuously going on since 1948. As Orwell saw, this war has not been fought in the territories of the super-powers or their main allies (organized in the NATO and Warsaw Pact alliances), but it has been exported to the countries of what it has become common to call the ‘Third World’. The super-powers have conducted their wars in Cuba and Nicaragua, in Ethiopia and Mozambique, in Egypt and Lebanon, in Korea and Vietnam, and in a score of other countries in the poorer sections of the globe.¹⁷²

¹⁷¹ George Orwell, *Nineteen Eighty-Four* [1949], Secker & Warburg, London 1987, p. 204. Trad. it. di Stefano Manferlotti: George Orwell, *1984*, Mondadori, Milano 1989, p. 203: “regioni contese attorno all'equatore e al polo”.

¹⁷² Krishan Kumar, *Utopia and Anti-Utopia in Modern Times*, Basil Blackwell, Oxford 1987, pp. 311-312. Trad. it. di Carla Maria Gnappi, Lucia Gunella e Massimo Montevercchi: Krishan Kumar, *Utopia e Antiutopia. Wells, Huxley, Orwell*, Longo Editore, Ravenna 1995, p. 193: “La prima cosa che colpisce, in questa precisa descrizione – pur riconoscendone necessariamente l'intento satirico – è una validità sconcertante sul piano profetico. Durante la propria vita Orwell poté certamente assistere agli inizi della Guerra Fredda, ma fu ugualmente audace da parte sua tracciarne, come fece, le implicazioni nei riguardi di un possibile conflitto internazionale. Negli ultimi quarant'anni, le superpotenze si sono astenute dall'usare la bomba atomica, ma di certo non hanno rinunciato alle guerre. Dal 1948 in poi si può ben dire che vi è in atto una continua ‘Terza Guerra Mondiale’: una guerra, come prevedeva Orwell, non combattuta nei territori delle superpotenze o dei loro principali alleati (NATO e Patto di Varsavia), bensì in quei paesi comunemente chiamati del ‘Terzo Mondo’. La guerra delle superpotenze si è combattuta in Nicaragua, in Etiopia e in Mozambico, in Egitto e in Libano, in Corea e in Vietnam, e in molti altri paesi delle aree più povere del mondo”.

Lo stato di Oceania è governato da un unico Partito, che si serve dei mass media e, in particolare, di schermi disseminati ovunque, sia per diffondere su ampia scala la propria politica culturale, sia per controllare ogni abitante e punire il minimo gesto di dissidenza. Lo schermo è così, al tempo stesso, emittente e ricevente, strumento di propaganda e di inquisizione¹⁷³. A capo del Partito troviamo la figura del Grande Fratello:

At the apex of the pyramid comes Big Brother. Big Brother is infallible and all-powerful. Every success, every achievement, every victory, every scientific discovery, all knowledge, all wisdom, all happiness, all virtue, are held to issue directly from his leadership and inspiration. Nobody has ever seen Big Brother. He is a face on the hoardings, a voice on the telescreen. We may be reasonably sure that he will never die, and there is already considerable uncertainty as to when he was born. Big Brother is the guise in which the Party chooses to exhibit itself to the world. His function is to act as a focusing point for love, fear and reverence, emotions which are more easily felt towards an individual than towards an organisation.¹⁷⁴

Portando gli abitanti ad essere sospettosi l'uno dell'altro, e spingendo i figli a denunciare i propri genitori, il partito “systematically undermines the solidarity of the family, and it calls its leader by a name which is a direct appeal to the sentiment of

¹⁷³ Cfr. Antonio Gramsci, *Quaderni dal carcere* [1929-1935], III, Einaudi, Torino 1975, p. 1638: “L'esercizio ‘normale’ dell'egemonia sul terreno diventato classico del regime parlamentare, è caratterizzato dalla combinazione della forza e del consenso che si equilibrano variamente, senza che la forza soverchi di troppo il consenso, anzi cercando di ottenere che la forza appaia appoggiata sul consenso della maggioranza, espresso dai così detti organi dell'opinione pubblica - giornali e associazioni”.

¹⁷⁴ George Orwell, *Nineteen Eighty-Four*, cit., pp. 216-217. Trad. it., George Orwell, *1984*, cit., p. 214: “Al vertice della piramide c'è il Grande Fratello. Egli è infallibile e potentissimo. Si dà per acquisito che ogni successo, ogni conquista, ogni vittoria, ogni scoperta scientifica, tutto il sapere, tutte le conoscenze, tutta la saggezza, tutte le virtù derivino direttamente dalla sua guida e dal suo stimolo. Nessuno ha mai visto il Grande Fratello. È un volto sui manifesti, una voce che viene dal teleschermo. Possiamo essere ragionevolmente certi che non morirà mai. Già adesso non si sa con certezza quando sia nato. Il Grande Fratello è il modo in cui il partito sceglie di mostrarsi al mondo. Ha la funzione di agire da catalizzatore dell'amore, della paura e della venerazione, tutti sentimenti che è più facile provare per una singola persona che per un'organizzazione”.

family loyalty”¹⁷⁵. La durezza del regime di 1984, che punisce perfino lo “psicoreato”, ovvero la contestazione solo pensata, trova la sua legittimazione ideologica nella continua necessità di far fronte al nemico¹⁷⁶, sia che si tratti dell'Estasia o dell'Eurasia, sia di presunte organizzazioni terroristiche presenti all'interno dell'Oceania stessa. Il Partito ha del resto il controllo completo della stampa e rivisita continuamente a proprio vantaggio la memoria storica, facendo in modo che il nemico del momento figuri, nell'immaginario popolare, come il nemico di sempre sul quale sfogare in modo aggressivo ogni frustrazione. Tutte le energie vitali, compreso l'erotismo, vengono repressi e convertite in aggressività verso il nemico¹⁷⁷. A questo scopo è istituzionalizzata la pratica dei “Two Minutes Hate”¹⁷⁸, durante la quale la popolazione si riunisce davanti a un grande schermo sul quale viene mostrato il volto

¹⁷⁵ George Orwell, *Nineteen Eighty-Four*, cit., p. 225. Trad. it., George Orwell, 1984, cit., p. 222: “Conduce attacchi sistematici al senso di solidarietà proprio della famiglia e chiama il suo capo con un nome che fa direttamente appello al sentimento della lealtà familiare”.

¹⁷⁶ Cfr. George Orwell, *Nineteen Eighty-Four*, cit., pp. 199-200: “at the same time the consciousness of being at war, and therefore in danger, makes the handing-over of al power to a small caste seem the natural, unavoidable condition of survival”. Trad. it., George Orwell, 1984, cit., pp. 199-200: “Nello stesso tempo, la consapevolezza di essere in guerra, e quindi in pericolo, fa sì che la concentrazione di tutto il potere nelle mani di una piccola casta sembri l'unica e inevitabile condizione per poter sopravvivere”.

¹⁷⁷ Cfr. Wilhelm Reich, *Massenpsychologie des Faschismus*, Verlag für Sexualpolitik, Kopenhagen - Prag - Zürich 1933, pp. 50-53: “Die Umstrukturierung des Menschen erfolgt – das muss genau festgehalten werden – zentral durch Verankerung sexueller Hemmung und Angst am lebendigen Material der sexuellen Antriebe [...]. Ist nämlich die Sexualität durch den Prozess der Sexualverdrängung aus den naturgemäss gegebenen Bahnen der Befriedigung ausgeschlossen, so beschreitet sie Wege der Ersatzbefriedigung verschiedener Art. So zum Beispiel steigert sich die natürliche Agression zum brutalen Sadismus”. Trad. it. di Furio Belfiore e Anneliese Wolf: Wilhelm Reich, *Psicologia di massa del fascismo*, Einaudi, Torino 2009, pp. 33-34: “La strutturazione dell'uomo, nel senso della sottomissione a un'autorità, avviene, dobbiamo sempre ricordarlo, fondamentalmente attraverso l'ancoramento dell'inibizione sessuale e della paura negli elementi viventi agli impulsi sessuali [...]. Infatti, se la sessualità viene esclusa attraverso il processo della rimozione sessuale dai binari dati naturalmente del soddisfacimento, allora imbocca la via di soddisfacimenti sostitutivi di vario genere. Così per esempio aumenta la naturale aggressività fino al brutale sadismo”.

¹⁷⁸ George Orwell, *Nineteen Eighty-Four*, cit., p. 11. Trad. it., George Orwell, 1984, cit., p. 13: “Due Minuti d'Odio”. Cfr. Angelo Deidda, 1984: *Before we forget*, in *L'infondazione di Babele*, Franco Angeli, Milano 1983, p. 70: “La descrizione che ne fa Orwell è precisamente quella di un *orgasmo* le cui componenti emotive siano unicamente di estrema violenza e di sadica aggressività”.

di Emmanuel Goldstein, “the Enemy of the People”¹⁷⁹. Solo ai Prolet (proletari), che vivono alle soglie della povertà, e che lavorano in un sistema produttivo rigidamente pianificato a livello statale, è concesso, come valvola di sfogo, il consumo di prodotti pornografici. Inoltre i membri del Partito Interno hanno a disposizione quegli stessi prodotti di consumo vietati per il resto della popolazione.

Il regime prevalentemente repressivo di *1984* è certamente molto diverso dall'atmosfera consumistica di *Brave New World*. Lo stesso Huxley, in *Brave New World Revisited*, scriverà:

George Orwell's *1984* was a magnified projection into the future of a present that contained Stalinism and an immediate past that had witnessed the flowering of Nazism. *Brave New World* was written before the rise of Hitler to supreme power in Germany and when the Russian tyrant had not yet got into his stride [...]. But, assuming for the moment that the Great Powers can somehow refrain from destroying us, we can say that it now looks as though the odds were more in favour of something like *Brave New World* than of something like *1984*. [...] control through the punishment of undesirable behaviour is less effective, in the long run, than control through the reinforcement of desirable behaviour by rewards, and that government through terror works on the whole less well than government through the non-violent manipulation of the environment and of the thoughts and feelings of individual men, women and children.¹⁸⁰

¹⁷⁹ George Orwell, *Nineteen Eighty-Four*, cit., p. 13. Trad. it., George Orwell, *1984*, cit., p. 15: “Nemico del Popolo”.

¹⁸⁰ Aldous Huxley, *Brave New World Revisited*, Chatto & Windus, London 1959, pp. 12-13. Trad. it. di Lorenzo Gigli e Luciano Bianciardi: Aldous Huxley, *Ritorno al mondo nuovo*, in Aldous Huxley, *Il mondo nuovo*, Mondadori, Milano 1991, pp. 238-239: “*1984*, di George Orwell era un’ottima proiezione nel futuro di un presente che conteneva lo stalinismo, e di un passato prossimo che aveva visto il fiorire del nazismo. *Il nuovo mondo* fu scritto prima che Hitler salisse al potere in Germania, e quando il tiranno russo non si era ancora avviato sulla sua strada [...]. Ma, ammesso che per il momento le Grandi Potenze evitino di distruggerci, dobbiamo ritenere più probabile qualcosa che somigli al *Mondo nuovo* e non qualcosa che somigli a *1984*. [...] il controllo è meno efficace se ricorre al castigo della condotta indesiderata, anziché indurre la condotta desiderata mediante premi; è chiaro che un governo del terrore funziona nel complesso meno bene del governo che, con mezzi non-violenti, manipola l’ambiente e i pensieri e i sentimenti dei singoli, uomini donne e bambini”.

Tuttavia non bisogna dimenticare che, in *1984*, il potere repressivo non agisce solo inibendo il piacere, ma anche stimolandone la componente sado-masochista¹⁸¹. Questo elemento è particolarmente evidente nell'ultima parte del romanzo, dedicata alle torture subite dal protagonista Winston Smith per mano del membro del Partito O'Brian. Scrive a questo proposito Vita Fortunati:

Per quanto riguarda il rapporto Winston Smith-O'Brian, Orwell ne sottolinea ripetutamente la componente sado-masochista [...]. Orwell sposta il problema dal potere come mezzo per un fine al potere come piacere [...]. L'operazione potere-piacere, diventa piacere di somministrare dolore o di ricevere sofferenza [...]. *1984* è un testo "sgradevole" perché tratta del male; dei lati oscuri della natura umana.¹⁸²

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:

the last detail of his life was laid bare, understood, forgiven [...]. He had never loved him so deeply as at this moment, and not merely because he had stopped the pain. The old feeling, that at bottom it did not matter whether O'Brian was a friend or an enemy, had come back.

¹⁸¹ Prima di scrivere *1984*, Orwell aveva letto sia *Brave New World* di Huxley che *Noi* di Zamjatin, riflettendo sul rapporto tra potere e sadismo. Cfr. George Orwell, *We by E.I. Zamyatin* [1946], in George Orwell, *The Collected Essays, Journalism and Letters of George Orwell*, Harcourt, Brace & World, New York, 1968, pp. 73-75: "In Huxley's book the problem of 'human nature' is in a sense solved, because it assumes that by pre-natal treatment, drugs and hypnotic suggestion the human organism can be specialised in any way that is desired [...]. Zamyatin's book is on the whole more relevant to our own situation [...]. It is this intuitive grasp of the irrational side of totalitarianism – human sacrifice, cruelty as an end in itself, the worship of a Leader who is credited with divine attributes – that makes Zamyatin's book superior to Huxley's". T.d.a.: "Nel libro di Huxley il problema della natura umana è in un certo senso risolto, perché si assume che attraverso il trattamento prenatale, le droghe e la suggestione ipnotica l'organismo umano possa essere specializzato nel modo che si desidera [...]. Il libro di Zamyatin è assolutamente più rilevante nella nostra situazione [...]. È questa comprensione intuitiva del lato irrazionale del totalitarismo – sacrificio umano, crudeltà fine a se stessa, l'adorazione di un leader a cui si attribuiscono caratteristiche divine – a rendere il libro di Zamjatin superiore a quello di Huxley".

¹⁸² Vita Fortunati, *Da Bentham a Orwell: un'utopia panottica del potere*, in *Utopia e distopia*, a cura di Arrigo Colombo, Franco Angeli, Milano 1987, pp. 54-55.

O'Brian was a person who could be talked to. Perhaps one did not want to be loved so much as to be understood¹⁸³

Sotto tortura, Winston finisce per tradire anche Julia, la sua compagna. Resta tuttavia il dubbio che l'intimità raggiunta tra Winston e O'Brian sia più profonda di quella che Winston è riuscito a creare con Julia¹⁸⁴. Del resto il rapporto tra Winston e la figura femminile è inibito, in tutto il romanzo, dal senso di colpa. Si prenda ad esempio la scena in cui, dopo aver dormito con Julia e aver sognato, Winston si sveglia:

Wiston had woken up with his eyes full of tears [...]. The dream had also been comprehended by – indeed, in some sense it had consisted in – a gesture of the arm made by his mother, and made again thirty years later by the Jewish woman he had seen on the news film, trying to shelter the small boy from the bullets, before the helicopters blew them both to pieces.

“Do you know,” – he said, “that until this moment I believed I had murdered my mother?”¹⁸⁵

A questo punto, Winston ricorda un ulteriore evento relativo alla propria infanzia. Un giorno sua madre aveva portato a casa una tavoletta di cioccolato per i figli. Egli,

¹⁸³ George Orwell, *Nineteen Eighty-Four*, cit., pp. 255-264. Trad. it., George Orwell, 1984, cit., pp. 251-260: “i casi della sua vita erano lì, nella loro nudità, fatti oggetto di comprensione e di perdono [...]. Non l'aveva mai amato come in quel momento, e non solo perché aveva fermato il dolore. Si era riaffacciata in lui la vecchia sensazione che in fondo non aveva importanza se O'Brian fosse amico o nemico. Era una persona con cui si poteva parlare. Forse non si desiderava tanto essere amati quanto essere capiti [...]. In un certo senso avevano raggiunto qualcosa di più profondo dell'amicizia: l'intimità.”

¹⁸⁴ Cfr. George Orwell, *Nineteen Eighty-Four*, cit., p. 126: “But the truth was that he had no physical sensation, except that of mere contact. All he felt was incredulity and pride. He was glad that this was happening, but he had no physical desire”. Trad. it., George Orwell, 1984, cit., p. 126: “La verità, tuttavia, era che lui, se si esclude ciò che trasmetteva il mero contatto fisico, non provava sensazioni di sorta. Sentiva solo incredulità e orgoglio. Era felice di ciò che stava accadendo, ma non provava desiderio”.

¹⁸⁵ George Orwell, *Nineteen Eighty-Four*, cit., p. 167. Trad. it., George Orwell, 1984, cit., p. 168: “Winston si era svegliato con gli occhi pieni di lacrime [...]. Nel sogno era anche racchiuso un gesto che in un certo senso ne riassumeva il significato: un movimento del braccio che sua madre aveva fatto un giorno e che era stato ripetuto, trent'anni dopo, dalla donna ebrea che aveva visto nel film, quando aveva cercato di fare da scudo al bambino contro i proiettili, prima che gli elicotteri li facessero saltare tutti e due in aria. ‘Lo sai che fino a questo momento’ disse, ‘pensavo di aver ammazzato mia madre?’”.

spinto dalla “continuous hunger”¹⁸⁶, ruba anche la piccola porzione destinata a sua sorella e scappa, facendo in tempo a vedere la madre che cinge con un braccio la sorellina, portandosela al petto. Quando Winston torna a casa, sia la madre che la sorella sono scomparse. Il tradimento di Winston verso Julia ne evoca dunque uno precedente, quello che egli compie verso la madre, rubando la cioccolata e separandosi così dall'ambiente protettivo familiare. Ricordiamo che la cioccolata resta un elemento simbolico centrale nel rapporto tra Winston e Julia. Durante il loro primo incontro, prima di congiungersi fisicamente, Julia offre a Winston parte di una barretta di cioccolato che ha acquistato al mercato nero, risvegliando in lui “some memory which he could not pin down, but which was powerful and troubling”¹⁸⁷:

The first fragment of chocolate had melted on Winston's tongue. The taste was delightful. But there was still that memory moving round the edges of his consciousness, something strongly felt but not reducible to definite shape, like an object seen out of the corner of one's eye. He pushed it away from him, aware only that it was the memory of some action which he would have liked to undo but could not.¹⁸⁸

Il rapporto sado-masochista tra Winston e O'Brian assume, in questa prospettiva, la funzione di un'espiazione del senso di colpa. 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. L'individuo non è mai

¹⁸⁶ George Orwell, *Nineteen Eighty-Four*, cit., p. 169. Trad. it., George Orwell, *1984*, cit., p. 170: “dalla fame che non gli dava requie”.

¹⁸⁷ George Orwell, *Nineteen Eighty-Four*, cit., p. 128. Trad. it., George Orwell, *1984*, cit., p. 127: “un ricordo che non riusciva a fissare, e purtuttavia intenso e perturbante”.

¹⁸⁸ George Orwell, *Nineteen Eighty-Four*, cit., p. 128. Trad. it., George Orwell, *1984*, cit., p. 128: “Il primo frammento di cioccolato gli si era sciolto sulla lingua. Il sapore era delizioso, ma perdurava quel ricordo che pareva muoversi intorno ai margini della sua coscienza, una memoria intensa, ma alla quale non riusciva a dare una forma precisa, come accade quando si guarda un oggetto con la coda dell'occhio. Lo respinse via da sé, sicuro solo del fatto che si riferiva a un'azione già compiuta che avrebbe voluto – ma era impossibile – cancellare”.

abbandonato e gode di una paradossale sicurezza: “Nothing that he does is indifferent”¹⁸⁹.

Con un procedimento caratteristico della distopia (cfr. § 5.1, § 5.2.3), il regime totalitario diventa proiezione di una crisi più individuale mentre le relazioni affettive di tipo familiare (individuo-Grande Fratello) offrono una chiave di lettura ai rapporti di potere presenti nella società.

¹⁸⁹ George Orwell, *Nineteen Eighty-Four*, cit., p. 219. Trad. it., George Orwell, *1984*, cit., p. 217: “Nulla di quello che fa è privo di importanza”.

6- Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968), Ridley Scott, *Blade Runner* (1982).

6.1 Do Androids Dream of Electric Sheep?

6.1.1 Meccanica e cibernetica: Tecnologie a confronto.

In *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, il tema dei *media* interattivi occupa un ruolo centrale nella narrazione distopica, prefigurando gli esiti del *cyberpunk*. La tecnologia, come già abbiamo anticipato (cfr. § 1), è legata nel romanzo sia all'uomo meccanico, nella variante semi-organica dell'androide Nexus-6, sia, allontanandosi dall'immaginario primo-novecentesco della tecnologia meccanica, alla possibilità di una connessione immediata tra tecnologie della comunicazione e cervello umano, attraverso “the black empathy box”¹⁹⁰. Altri elementi centrali nel romanzo e connessi alla tecnologia sono la strumentazione utilizzata dalla polizia per eseguire il test “Voight Kampff”, ovvero per distinguere, attraverso la misurazione delle risposte fisiche legate all'empatia (dilatazione della pupilla, rossore della pelle), gli umani dagli androidi, e il modulatore d'umore Penfield, elettrodomestico che permette di selezionare comodamente su una tastiera, da una lista di umori preimpostati, quello che si desidera avere.

¹⁹⁰ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?* [1968], Orion Publishing Group, London 2010, p. 16. Trad. it. di Riccardo Duranti: Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, Fanucci, Roma 2000, p. 46: “la scatola empatica nera”.

Il romanzo è ambientato dopo un'immaginaria Ultima Guerra Mondiale, in un pianeta terra minacciato dalla polvere radioattiva e ormai quasi disabitato¹⁹¹. Molte persone, per poter sopravvivere, si sono trasferite sulle colonie di Marte. A ognuna di esse, per incentivare il trasferimento, il governo regala un "humanoid robot", detto anche "organic android"¹⁹², progettato, come dice la televisione, "for YOUR UNIQUE NEEDS, FOR YOU AND YOU ALONE"¹⁹³. L'androide immaginato da Dick è un artefatto che si colloca tra il robot, il cui scopo è sostituire l'uomo nei lavori pesanti e pericolosi¹⁹⁴, e l'automa, il cui fine principale è, come in *Metropolis*, stabilire un'analogia con la figura umana¹⁹⁵. Inoltre, per la compenetrazione tra elementi biologici e artificiali, esso può essere assimilato al *cyborg*¹⁹⁶.

Il termine "androide" (dal greco ἀνδρός *andrós*, "uomo" + il suffisso -ειδής *eidês*, "simile") compare già nella *Cyclopaedia* (1728) di Ephraim Chambers, "ANDROIDES, an Automaton, in figure of a Man; which by virtue of certain Springs ec.,

¹⁹¹ Gli anni in cui Dick scrive sono quelli della Guerra Fredda, nei quali la minaccia di una guerra nucleare tra Unione Sovietica e Stati Uniti caratterizzava il clima politico internazionale. Cfr., a questo proposito, Antonio Caronia, Domenico Gallo, *Philip K. Dick, la macchina della paranoia, enciclopedia dickiana*, Agenzia X, Milano 2006, p. 25: "Philip Dick, a differenza di molti scrittori di quel periodo, lavorava sull'immaginario della Guerra fredda in maniera molto critica e personale".

¹⁹² Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., p. 12. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 41: "robot umanoide", "androide organico".

¹⁹³ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., p. 13. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 42: "PER VOI E SOLO PER VOI, per soddisfare qualsiasi esigenza particolare".

¹⁹⁴ Nel romanzo, l'androide deriva da un precedente "Synthetic Freedom Fighter", e viene utilizzato "Either as body servants or tireless field hands". Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., pp. 12-13. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., pp. 41-42: "Combattente Sintetico per la Libertà", "collaboratore domestico o instancabile bracciante".

¹⁹⁵ Per il riferimento a R. U. R. di Karel Čapek, e per la differenza tra robot e automa, vedi nota 148.

¹⁹⁶ Cfr. la definizione di "cyborg" in *The Oxford English Dictionary*, IV, Clarendon Press, Oxford 1989, p. 188: "A person whose physical tolerances or capabilities are extended beyond normal human limitations by a machine or other external agency that modifies the body's functioning; an integrated man-machine system". T.d.a: "Una persona la cui resistenza fisica o capacità è estesa al di là dei normali limiti umani attraverso una macchina o un altro intervento esterno che modifica il funzionamento del corpo; un sistema integrato uomo-macchina". In realtà gli androidi di *Do Androids Dream of Electric Sheep?* non sono "persone" nelle quali sono state innestate parti artificiali, ma piuttosto prodotti industriali che comprendono tessuti organici.

duly contrived, Walks, Speaks, ec. See Automaton. *Albertus Magnus*, is recorded as having made an *Androides*¹⁹⁷, definizione che viene ampliata in *A Supplement to Mr Chambers's Cyclopaedia* (1753):

ANDROIDES (*Cycl.*) – Authors sometimes speak of brazen heads made under certain constellations, capable not only of speaking, but of prophetying, and rendering oracles. Henry de Villeine, Virgil, pope Silvester, Robert of Lincoln, and Roger bacon, are said to have had such figures. Albertus Magnus, it is pretended, went further. He made a compleat man, or *Androides*, after this manner; in a course of thirty years continual operation, by taking the benefit of an infinite number of different constellations, and aspects, which presented themselves in that time: for instance, the eyes were made, when the sun was in a sign of the zodiac, which bore an analogy to that part; and the like of the rest. It is generally said to have been composed of a mixture of divers metals; though forme will have it to have been made of flesh and bones. It was burnt by Thomas Aquinas. – The *Androides*, it seems, solved all problems, and cleared up all difficulties for its author. We are even to suppose, that a great part of the twenty-nine volumes in folio, which this author produced, are composed of the dictates, or inspired by the *Androides*.¹⁹⁸

Come si vede, fin da queste prime occorrenze, l'androide indica una commistione tra materiale organico e inorganico, caratteristica che, del resto, riguarda anche i “robot” di Karel Čapek. Un altro termine che emerge in epoca antica legato alla generazione artificiale, non da ventre materno, dell'essere umano, è “homunculus”, diminutivo del latino “homo”. Il termine equivalente “homullus” è già presente in Cicerone, nell'orazione contro Lucio Calpurnio Pisone, con accezione dispregiativa: “hic

¹⁹⁷ Ephraim Chambers, *Cyclopaedia*, London 1728. Per la traduzione in italiano si rimanda a Ephraim Chambers, *Dizionario universale delle arti e delle scienze*, di Efraimo Chambers, Giambatista Pasquali, Venezia 1748.

¹⁹⁸ Ephraim Chambers et al., *A Supplement to Mr Chambers's Cyclopaedia*, London 1753. Trad. it., Ephraim Chambers et al., *Supplemento di Giorgio Lewis al Dizionario universale delle arti e scienze di Efraimo Chambers*, Giambatista Pasquali, Venezia 1762.

homullus, ex argilla et luto fictus Epicurus”¹⁹⁹. La parola “homunculus” è utilizzata per la prima volta per designare un uomo nato in “provetta” attraverso complesse reazioni alchemiche da Paracelso (1493-1551), in *De generatione rerum naturalium*, primo libro del *De natura rerum*. Alla fama dell’“homunculus” ha largamente contribuito il *Faust* di Goethe attraverso la famosa scena del laboratorio (II parte, II atto) ispirata proprio all’opera di Paracelso. Gotthard Günther, filosofo e logico tedesco del Novecento, evidenzia la differenza epistemologica tra l’“homunculus” e i moderni, cibernetici uomini artificiali. Nella creazione dell’*homunculus* l’uomo cerca di imitare, in modo semplificato, i processi naturali (“Reduplikationsvorgang”²⁰⁰) che tuttavia si svolgono secondo leggi per lui oscure, trascendenti e da sempre esistenti. La tecnica cibernetica cerca invece di modulare secondo i suoi scopi le leggi della natura, e produce artefatti attraverso cui, come in uno specchio, l’uomo riesce a comprendere meglio la sua stessa capacità riflessiva. Scrive Günther:

Mußte der Alchimist, wenn er im Homunkulus sich selbst imitieren wollte, den "magischen" Gesetzen der natura naturans ihren Lauf lassen und konnte er nur passiv das Resultat abwarten, so befindet sich der kybernetische Techniker in einer ganz anderen Position [...]. In der Retorte spielt die Natur mit sich selbst. In der Schöpfung des Elektronengehirns aber gibt der Mensch seine eigene Reflexion an den Gegenstand ab und lernt in diesem Spiegel seiner selbst seine Funktion in der Welt begreifen.²⁰¹

¹⁹⁹ Marco Tullio Cicerone, *In L. Calpurnium Pisonem oratio*, in *L'orazione sulle provincie consolari. L'orazione per Lucio Cornelio Balbo. L'orazione contro Lucio Calpurnio Pisone*, in *Tutte le opere di Cicerone*, IX, Mondadori, Milano 1970, p. 266. Trad. it. di Giulio Buttici, ivi, p. 267: “il nostro ometto, questo novello Epicuro impastato di argilla e di fango”.

²⁰⁰ Gotthard Günther, *Das Bewußtsein der Maschinen*, Agis Verlag, Baden Baden und Krefeld 1963, p. 172.

²⁰¹ Ivi, p. 173. T.d.a.: “Mentre l'alchimista, volendo imitare se stesso nell'omuncolo, doveva lasciare le "magiche" leggi della natura naturans al loro corso e attendere solo passivamente il risultato, il tecnico cibernetico si trova in una situazione completamente diversa [...]. Nella provetta la natura gioca con se stessa. Nella creazione del cervello elettronico invece l'uomo trasferisce la propria riflessione all'oggetto e impara, in questo specchio di se stesso, a comprendere la propria funzione nel mondo”.

Nell'ambito della letteratura di fine Ottocento, il termine “andréide” torna ad essere popolare grazie a *L'Ève future* (1886), romanzo del francese Auguste de Villiers de L'Isle Adam. L'“andréide”, composto di “*chair artificielle*”²⁰² e metalli pregiati, rappresenta in questo romanzo il simulacro perfetto della bellezza femminile, sottratto allo scorrere del tempo, nel quale, attraverso i segreti dell'alchimia, viene inserita l'anima sublime che l'innamorato proietta sulla bellezza del corpo amato. In questo modo l'“andréide” rende possibile al tempo stesso la contemplazione della bellezza sensibile, e l'elevazione dello spirito attraverso il dialogo intellettuale: “Je forcerai, dans cette vision, l'Idéal lui-même à se manifester, pour la première fois, à vos sens, PALPABLE, AUDIBLE, ET MATÉRIALISÉ”²⁰³.

In *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, gli androidi, dotati di un sistema cerebrale sempre più complesso, si rifiutano di essere schiavi degli uomini e, dopo aver ucciso i loro padroni, scappano dalle colonie spaziali per tornare sulla terra. Dick pone al centro del suo romanzo due co-protagonisti, che si caratterizzano per il diverso rapporto nei confronti degli androidi: il primo, Rick Deckard, è un cacciatore di taglie e ha il compito di eliminare i robot umanoidi fuggiti sulla terra, il secondo, John Isidore, è un “chickenhead”²⁰⁴ che non ha superato il livello minimo di intelligenza per essere accolto nelle colonie e che, rimasto sulla terra, offre aiuto agli androidi.

²⁰² Auguste de Villiers de L'Isle Adam, *L'Ève future*, Brunhoff, Paris 1886, p. 95. Trad. it. di Maria Vasta Dazzi: Auguste de Villiers de L'Isle Adam, *Eva futura*, Bompiani, Milano 1992, p. 70: “carne artificiale”.

²⁰³ Auguste de Villiers de L'Isle Adam, *L'Ève future*, cit., p. 102. Trad. it., Auguste de Villiers de L'Isle Adam, *Eva futura*, cit., p. 75: “Costringerò, in questa visione, l'Ideale stesso a manifestarsi, per la prima volta, ai suoi sensi, PALPABILE UDIBILE MATERIALIZZATO”.

²⁰⁴ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., p. 14. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 43: “cervello di gallina”.

L'elemento discriminante che, all'inizio del romanzo, permette di riconoscere gli umani dagli androidi, è l'empatia. Dal punto di vista della forza fisica e della potenza di calcolo, l'uomo-macchina ha infatti ormai superato il proprio creatore²⁰⁵:

the Nexus-6 did have two trillion constituents plus a choice within a range of ten million possible combinations of cerebral activity. In .45 of a second an android equipped with such a brain structure could assume any one of fourteen basic reaction-postures [...]. The Nexus-6 android types, Rick reflected, surpassed several classes of human specials in terms of intelligence. In other words, androids equipped with the new Nexus-6 brain unit had from a sort of rough, pragmatic, no-nonsense standpoint evolved beyond a major – but inferior – segment of mankind. For better or worse. The servant had in some cases become more adroit than its master.²⁰⁶

Tuttavia, Rick “had wondered as had most people at one time or another precisely why an android bounced helplessly about when confronted by an empathy-

²⁰⁵ Già nel 1956, il filosofo Günther Anders aveva coniato l'espressione “vergogna prometeica”, per esprimere il senso di inadeguatezza provato dall'uomo nei confronti delle proprie macchine. Cfr. Günther Anders, *Die Antiquiertheit des Menschen* [1956], Verlag C. H. Beck, München 1961, p. 16: “Durch unsere unbeschränkte prometeische Freiheit, immer Neues zu zeitigen (und durch den pausenlosen Zwang, dieser Freiheit unseren Tribut zu entrichten), haben wir uns als zeitliche Wesen derart in Unordnung gebracht, daß wir nun als Nachzügler dessen, was wir selbst projiziert und produziert hatten, mit dem schlechten Gewissen der Antiquiertheit unseren Weg langsam fortsetzen oder gar wie verstörte Saurier zwischen unseren Geräten einfach herumlungern”. Trad. it. di Laura Dallapiccola: Günther Anders, *L'uomo è antiquato*, Bollati Boringhieri, Torino 2003, p. 50: “La nostra illimitata libertà prometeica di creare sempre nuove cose (costretti come siamo a pagare senza sosta il nostro tributo a questa libertà) ci ha portati a creare un tale disordine in noi stessi, esseri limitati nel tempo, che ormai seguiamo lentamente la nostra via, seguendo di lontano ciò che noi stessi abbiamo prodotto e proiettato in avanti, con la cattiva coscienza di essere antiquati, oppure ci aggiriamo semplicemente tra i nostri congegni come sconvolti animali preistorici”.

²⁰⁶ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., p. 23. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., pp. 53-54: “il Nexus-6 aveva davvero due miliardi di miliardi di elementi più una scelta nell'ordine di dieci milioni di possibili combinazioni di attività cerebrale. In quarantacinque centesimi di secondo un androide equipaggiato con quella struttura di cervello poteva assumere una qualsiasi delle quattordici posizioni fondamentali di reazione [...]. I modelli di androide equipaggiati con il Nexus-6, rifletté Rick, quanto a intelligenza superano diverse classi di umani speciali. In altre parole, gli androidi dotati della nuova unità Nexus-6 erano più evoluti – se si considera la questione da un punto di vista generale, distaccato e pragmatico – di una fetta consistente – ma inferiore – del genere umano. Che piacesse o meno, il servo era in alcuni casi divenuto più abile e sagace del padrone”.

measuring test. Empathy, evidently, existed only within the human community”²⁰⁷. Questa distinzione tra umano e meccanico sulla base dell'empatia è destinata, nello sviluppo della narrazione, ad entrare in crisi. Il cacciatore di taglie Rick Deckard, eliminando per denaro gli androidi fuggiti sulla terra, si dimostra più spietato delle sue vittime, che invece manifestano sentimenti umani, quali la paura di morire e il desiderio di comprendere il proprio passato. Inoltre i membri dell'Associazione Rosen, produttrice degli androidi, non hanno scrupoli nell'innestare in essi memorie artificiali, per poterli meglio manipolare. Anche quando il sentimento dell'empatia si manifesta nell'essere umano, esso è indotto artificialmente, attraverso la tecnologia del “black empathy box”. È qui che Dick segue le suggestioni relative a un collegamento diretto tra mente umana e tecnologie della comunicazione:

Time to grasp the handles, he said to himself, and crossed the living room to the black empathy box.

When he turned it on the usual faint smell of negative ions surged from the power supply; he breathed in eagerly, already buoyed up. Then the cathode-ray tube glowed like an imitation, feeble TV image; a collage formed, made of apparently random colors, trails, and configurations which, until the handles were grasped, amounted to nothing. So, taking a deep breath to steady himself, he grasped the twin handles.

The visual image congealed; he saw at once a famous landscape [...].²⁰⁸

²⁰⁷ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., p. 24. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 54: “si era spesso chiesto quale fosse il vero motivo per cui un androide girava a vuoto senza speranza quando veniva sottoposto a un test per la misurazione dell'empatia. L'empatia, evidentemente, esisteva solo nel contesto della comunità umana”.

²⁰⁸ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., p. 16. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 46: “È ora di attaccarsi alle maniglie, disse tra sé, e attraversò il salotto portandosi presso la scatola empatica nera. Quando l'accese, il solito vago odore di ioni negativi emanò dall'impianto di alimentazione; l'aspirò avidamente, già rincuorato. Poi il tubo a raggi catodici emise luce come imitasse una flebile immagine televisiva; un collage andava componendosi, fatto di colori, tracce e vaghe configurazioni apparentemente casuali che, fino a che le maniglie non venivano strette, non rappresentavano nulla. Così, respirando profondamente per calmarsi, afferrò la doppia maniglia. L'immagine si coagulò; vide subito un paesaggio ben noto [...]”.

La scatola empatica ha il potere di "coagulare" l'immaginario individuale proiettandolo, attraverso un continuo processo di *feedback*, su uno schermo simile a quello televisivo. Rispetto agli schermi di *1984*, che alternano la funzione di controllo a quella di propaganda, la scatola empatica prevede l'intervento attivo dell'individuo, a cui basta stringere due maniglie per veder realizzato il proprio immaginario. Il controllo è sostituito, come accade in *Brave New World*, da un processo di seduzione. Tuttavia, mentre la droga descritta da Huxley agisce, una volta assunta, chimicamente, in modo indipendente dalla volontà, la scatola empatica dà all'individuo l'illusione di poter controllare il processo di alienazione, attraverso il comando su una strumentazione tecnologica: la presa sulle due maniglie della scatola empatica. L'affermazione freudiana relativa alle pulsioni di morte, secondo la quale, inconsciamente, l'organismo non mira incondizionatamente all'autoconservazione, ma solo a morire secondo la propria maniera²⁰⁹, trova la sua realizzazione ideale nella tecnologia della scatola empatica. Circa venti anni prima della diffusione su scala di massa dei videogiochi, Dick presagisce i complessi rapporti tra mezzi tecnologici interattivi e alienazione.

L'abolizione della distanza tra desiderio e realtà esterna attraverso la scatola empatica, e la conseguente sospensione della dimensione temporale²¹⁰, assumono,

²⁰⁹ Cfr. Sigmund Freud, *Jenseits des Lustprinzips* [1920], Internationaler Psychoanalytischer Verlag, Leipzig-Wien-Zürich 1923, pp. 53-54: "das rätselhafte, in keinen zusammenhang einfügbare Bestreben des Organismus, sich aller Welt zum Trotz zu behaupten, entfällt. Es erübrigt, daß der Organismus nur auf seine Weise sterben will". Trad. it., Sigmund Freud, *Al di là del principio di piacere*, in Sigmund Freud, *Opere*, edizione diretta da Cesare Musatti, IX: *L'io e l'Es e altri scritti*, Boringhieri, Torino 1977, p. 225: "Non dobbiamo più contare sulla misteriosa tendenza dell'organismo (così difficile da inserire in qualsiasi contesto) ad affermarsi contro tutto e contro tutti. Essa si riduce al fatto che l'organismo vuole morire solo alla propria maniera".

²¹⁰ Per il rapporto tra desiderio e percezione temporale cfr. Henri Bergson, *L'évolution créatrice* [1907], Presses Universitaires de France, Paris 1941, pp. 9-10: "Si je veux me préparer un verre d'eau sucrée, j'ai beau faire, je dois attendre que le sucre fonde. Ce petit fait est gros d'enseignements. Car le temps

nel romanzo di Dick, i tratti di una visione religiosa. In particolare, l'individuo sperimenta la fusione con l'immagine sofferente del dio Mercer:

He had crossed over in the usual perplexing fashion; physical merging – accompanied by mental and spiritual identification – with Wilbur Mercer had reoccurred. As it did for everyone who at this moment clutched the handles, either here on Earth or on one of the colony planets. He experienced them, the others, incorporated the babble of their thoughts, heard in his own brain the noise of their many individual existences [...]. A rock, hurled at him, struck his arm. He felt the pain. He half turned and another rock sailed past him, missing him [...]. Why am I up here alone like this, being tormented by something I can't even see? And then, within him, the mutual babble of everyone else in fusion broke the illusion of aloneness.

You felt it, too, he thought. Yes, the voices answered. We got hit, on the left arm; it hurts like hell. Okay, he said. We better get started moving again. He resumed walking, and all of them accompanied him immediately²¹¹.

L'euforica separazione dalla realtà spazio-temporale si trasforma nella percezione angosciata di una realtà dalla quale non è possibile distaccarsi completamente, e che

que j'ai à attendre n'est plus ce temps mathématique qui s'appliquerait aussi bien le long de l'histoire entière du monde matériel, lors même qu'elle serait étalée tout d'un coup dans l'espace. Il concède avec mon impatience, c'est-à-dire avec une certaine portion de ma durée à moi, qui n'est pas allongeable ni rétrécissable à volonté". Trad. it. di Fabio Polidori: Henri Bergson, *L'evoluzione creatrice*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2002, p. 14: "Se voglio prepararmi un bicchiere d'acqua zuccherata, per quanto possa darmi da fare devo aspettare che lo zucchero si sciogla. È un piccolo fatto ricco di insegnamenti. Il tempo che devo aspettare non è più infatti il tempo matematico che può applicarsi a tutto il corso della storia del mondo materiale, anche se si dispiegasse simultaneamente nello spazio. È un tempo che coincide con la mia impazienza, cioè con una certa porzione di quella che è la mia durata e che non può allungarsi o contrarsi a piacere".

²¹¹ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., pp. 17-18. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., pp. 46-47: "Era passato da una realtà all'altra nel solito modo incomprensibile; la fusione fisica – accompagnata dall'identificazione mentale e spirituale – con Wilbur Mercer aveva avuto di nuovo luogo [...]. Li sentiva in sé, gli altri, ne incorporava il fitto e confuso brusio dei pensieri, sentiva nel proprio cervello il rumore delle loro innumerevoli esistenze individuali [...]. Una pietra, lanciatagli contro da qualcuno, lo colpì al braccio. Provò dolore. Volse la testa e un'altra pietra lo sfiorò, mancandolo di poco [...]. Perché mi trovo quassù tutto solo, perseguitato da un nemico che non riesco nemmeno a vedere? Ma poi, dentro di lui, il confuso brusio di tutti gli altri che si erano fusi in quel momento ruppe l'illusione di solitudine. L'avete sentito anche voi? pensò. Sì, risposero le voci. Ci hanno colpito, al braccio sinistro; fa molto male. E va bene, disse. Sarà meglio rimettersi in movimento. Riprese a camminare e tutti gli altri immediatamente lo accompagnarono".

agisce come presenza minacciosa, trasformando l'estasi in una visione paranoica²¹². La figura sofferente del dio Mercer interviene a legittimare la sofferenza individuale, dandole un significato ideale, di ascesa e empatica sopportazione del dolore²¹³: “Today we are higher than yesterday, and tomorrow – he, the compound figure of Wilbur Mercer, glanced up to view the ascent ahead. Impossible to make out the end. Too far. But it would come”²¹⁴.

L'empatia, utilizzata nel romanzo dai cacciatori di taglie per distinguere gli esseri umani dagli androidi, si rivela così in realtà associata alla visione paranoica di una sofferenza universale. Inoltre le immagini visualizzate attraverso la scatola empatica sono notevolmente condizionate dall'esterno: come si scopre nello sviluppo del romanzo, Mercer non è che un attore di seconda categoria, che si muove davanti ad un “cheap, Hollywood, commonplace sound stage”²¹⁵. La sua immagine ha la funzione, proprio suscitando una reazione empatica collettiva, di rendere l'individuo

²¹² Cfr. Carlo Pagetti, *Il sogno dei simulacri*, in *Philip K. Dick. Il sogno dei simulacri*, Editrice Nord, Milano 1989, p. 5: “In Dick neppure il passato ha resistito alla aggressione di quella che, con David Ketterer, potremmo chiamare l'immaginazione apocalittica, all'incubo dei tempi nuovi, al sistema elusivo e illusorio dei segnali e dei codici elettronici, che immobilizzano gli eroi dickiani in un eterno presente, divorando e assimilando ogni frammento della memoria storica”.

²¹³ In modo analogo, Freud evidenzia come, nella paranoia, il delirio di persecuzione venga spostato su un piano divino rendendo così al paziente più sopportabile la propria umiliazione. Cfr. Sigmund Freud, *Psychoanalytische Bemerkungen über einen autobiographisch beschriebenen Fall von Paranoia (Dementia Paranoides)*, in «Jahrbuch für psychoanalytische und psychopathologische Forschungen», 3, 1911, p. 61: “Jedenfalls war der Weltuntergang die Folge des zwischen ihm und Flechsig ausgebrochenen Konfliktes, oder wie sich die Ätiologie in der zweiten Phase des Wahnes darstellte, seiner unlösbar gewordenen Verbindung mit Gott, also der notwendige Erfolg seiner Erkrankung”. Trad. it., *Osservazioni psicoanalitiche su un caso di paranoia (dementia paranoides) descritto autobiograficamente (Caso clinico del presidente Schreber)*, in Sigmund Freud, *Opere*, edizione diretta da Cesare Musatti, VI: *Casi clinici e altri scritti. 1909-1912*, Boringhieri, Torino 1989, p. 395: “la fine del mondo era la conseguenza del conflitto scoppiato tra lui e Flechsig, oppure – secondo l'etiologia adottata nella seconda fase del delirio – del legame diventato ormai indissolubile, tra lui e Dio, e costituiva perciò l'esito necessario della sua malattia”.

²¹⁴ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., p. 17. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 47: “Oggi siamo più in alto di ieri, e domani... lui, la composita figura di Wilbur Mercer, guardava all'insù per scrutare il tratto di ascesa che ancora l'attendeva. Impossibile distinguerne la fine. Troppo lontana. Ma sarebbe arrivata”.

²¹⁵ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., p. 165. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 206: “sciatto sfondo di uno studio cinematografico, un vecchio residuo di Hollywood”.

manipolabile: "men and women throughout the Sol System into a single entity. But an entity which is manageable by the so-called telepathic voice of "Mercer." Mark that. An ambitious politically minded would-be Hitler could –"²¹⁶. L'empatia, come valore unicamente positivo che distingue la capacità umana di sviluppo dalla forza cieca delle macchine, entra così in crisi. Al tempo stesso gli androidi, come vedremo più approfonditamente nei prossimi paragrafi, diventano metafora di un'umanità alienata. Nell'analizzare questa metafora si metterà in evidenza prima lo sviluppo della narrazione paranoica (cfr. § 4), seguendo il concetto freudiano di proiezione, e poi i modi in cui, nella distopia, la paranoia diviene metafora dei rapporti di potere presenti, su ampia scala, nella società.

6.1.2 Androide e animale come metafora dell'umano.

Il tema dell'"androide" è legato, in *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, a quelli dell'uomo e dell'animale. Rick Deckard, con i soldi ricavati dall'uccisione degli androidi, sogna di poter acquistare finalmente un animale "vero". Sulla terra, infatti, vige l'usanza di mostrare agli altri il proprio *status* sociale attraverso il possesso di animali. Chi non ha abbastanza soldi per comprarne uno vivo, si accontenta di una fedele riproduzione elettrica, cercando di non svelare il proprio segreto ai vicini. All'inizio del romanzo, Deckard possiede una pecora elettrica, un marchingegno che,

²¹⁶ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., p 165. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 207: "Uomini e donne in tutto il sistema solare in una singola entità. Però è un'entità che può essere gestita dalla cosiddetta voce telepatica di "Mercer". Fate bene attenzione. Un aspirante Hitler ambizioso e politicamente preparato potrebbe...".

sul terrazzo di casa, “chomped away in simulated contentment”²¹⁷. Le cose un tempo andavano meglio, quando aveva una pecora vera di nome Groucho. Il fatto che il primo animale, quello autentico, avesse un nome maschile è, se si considera il tessuto simbolico dell'intero romanzo, della massima importanza. Quando Deckard ha ormai ucciso alcuni androidi, può finalmente acquistare una capra "vera". Ecco come egli viene descritto nel negozio di animali: “he stood gaping with a sort of glazed, meek need at the displays”²¹⁸. La domanda relativa al genere sessuale dell'animale assume la massima importanza. Il commesso afferma: “As a long term investment we feel that the goat – especially the female – offers unbeatable advantages to the serious animal-owner”²¹⁹. La risposta di Deckard è ambigua: “‘Is this goat a female?’ He had noticed a big black goat standing squarely in the center of its cage; he moved that way and the salesman accompanied him. The goat, it seemed to Rick, was beautiful”²²⁰. La nostra tesi, supportata anche da elementi ricavati dalle biografie disponibili su Dick, è che attraverso il personaggio di Rick Deckard sia metaforizzata la lotta contro un'inconscia attrazione di tipo omosessuale. Ricordiamo che Dick, per tutta la vita, ha affermato di essere stato segnato dalla scomparsa di Jane, la sorella gemella morta a un mese dal parto, attribuendole caratteristiche immaginarie, tra cui, la principale,

²¹⁷ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?* [1968], Orion Publishing Group, London 2010, p. 5. Trad. it. di Riccardo Duranti: Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, Fanucci, Roma 2000, p. 33: “ebbro di soddisfazione simulata”.

²¹⁸ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., p. 132. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 171: “se ne stava a fissare le vetrine a bocca aperta, con un'aria stordita e mite di bisogno”.

²¹⁹ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., p. 133. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 172: “Come investimento a lungo termine noi crediamo che la capretta - in particolare una femmina - offra dei vantaggi imbattibili a chi è seriamente intenzionato a possedere un animale”.

²²⁰ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., p. 133. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 173: “Quella lì è femmina?” Rick aveva notato una grossa capra nera che se ne stava ben piantata sulle zampe nel bel mezzo della gabbia; cominciò a spostarsi in quella direzione, seguito dal commesso. Quella capra gli sembrava bellissima”.

quella di essere lesbica²²¹. È lecito supporre che Dick proiettasse sulla sorella la propria omosessualità. La paura di essere omosessuale è del resto un elemento che caratterizza l'adolescenza di Dick. Vincent Lusby, un amico, cercherà di "guarirlo" procurandogli una ragazza²²² che Dick sposerà, per divorziare dopo appena sei mesi. In seguito la vita di Dick sarà caratterizzata da cinque matrimoni, tutti conclusi con il divorzio. Nel 1974, quando le angosce di Dick, intensificate anche dal costante utilizzo di droghe, hanno ormai assunto le proporzioni di un delirio a carattere religioso (Dick è convinto di aver visto in cielo il volto minaccioso di Dio²²³), egli, riferendosi ai propri animali, "began calling the dogs 'he' and the cat 'she' – the opposite of the facts"²²⁴.

²²¹ Vedi la testimonianza di Anne, terza moglie di Philip Dick, in Lawrence Sutin, *Divine Invasions*, Harmony Books, New York 1989, p. 99: "Phil told me about his twin sister who had died three weeks after birth – how he still felt guilty about this. He felt that somehow he carried his twin sister inside of him. 'And she's a Lesbian,' he told me very seriously". Cfr., alla stessa pagina, la testimonianza di Kleo, seconda moglie di Dick: "Once in a while he'd say, 'Well, I've decided my whole problem is that I'm a lesbian and it's all because of the identification with the sister,'" Trad. it. di Andrea Marti: Lawrence Sutin, *Divine invasioni. La vita di Philip H. Dick*, Fanucci Editore, Roma 2001, p. 137: "Phil mi parlò della sua gemella, morta tre settimane dopo la nascita – di quanto si sentisse ancora in colpa. In qualche modo, sentiva di portarla dentro di sé. 'Ed è lesbica' mi disse, con grande serietà", "Di tanto in tanto, magari, diceva: 'Allora, ho stabilito che il mio problema è che sono una lesbica, e ciò deriva dalla mia identificazione con mia sorella'".

²²² Lawrence Sutin, *Divine Invasions*, cit., pp. 58-59: "At that time we had some rather peculiar ideas about homosexuality. Philip, who was a virgin, thought he might be one. I thought it was a curable condition. A good piece of ass and it would be all over. So I availed him of a good piece of ass". Trad. it., Lawrence Sutin, *Divine invasioni*, cit., p. 87: "Philip, che era vergine, temeva di essere gay. Io ritenevo che fosse una condizione guaribile. Una bella scopata e sarebbe tutto finito. Quindi gli procurai una bella scopata".

²²³ Cfr. Antonio Caronia, Domenico Gallo, *Philip K. Dick, la macchina della paranoia, enciclopedia dickiana*, Agenzia X, Milano 2006, p. 59: "un giorno, mentre si recava nella baracca dove si isolava per scrivere, Phil alzò gli occhi e vide in cielo un volto. Dick stesso, qualche anno dopo, descrisse la visione con queste parole: 'Alzai gli occhi al cielo e vidi una faccia. Non la vidi realmente, però c'era, e non era una faccia umana; era un immenso volto che esprimeva la perfetta malvagità. [...] Era immensa, riempiva un quarto del cielo e aveva scanalature vuote al posto degli occhi. Era metallica e crudele e, cosa peggiore di tutte, era Dio' (nota di Dick per il racconto *I giorni di Perky Pat*, in Sutin 1990, p. 151). Spaventato, Dick andò in chiesa. Il prete ascoltò il suo racconto e ne concluse che aveva visto Satana; poi lo benedisse, ma la visione era fuori ad attenderlo e rimase in cielo per alcuni giorni. "Tutti i giorni dovevo camminare sotto quello sguardo", ricorda Phil".

²²⁴ Lawrence Sutin, *Divine Invasions*, cit., p. 222. Trad. it., Lawrence Sutin, *Divine invasioni*, cit., p. 294: "prese a chiamare i cani 'lui', e il gatto 'lei' – l'opposto di com'erano effettivamente".

Torniamo ora al valore simbolico di animale e androide in *Do Androids Dream of Electric Sheep?*. Nel negozio di animali, Rick Deckard acquista una capra, della quale non riesce a riconoscere il genere sessuale. Alla capra, che “regarded him with bright-eyed perspicacity, but made no sound”²²⁵, egli dà il significativo nome di “Euphemia”²²⁶. Fin dall'inizio del romanzo, Rick Deckard rappresenta un'attrazione omosessuale combattuta attraverso un comportamento inconsciamente sadico²²⁷. Già la morte di Graucho, primo animale “vero” (non elettrico) e dal nome maschile posseduto da Deckard, non è avvenuta per cause naturali, ma per un “incidente” causato da Deckard stesso. Ecco come egli racconta il fatto al vicino di casa: “‘The hay,’ Rick explained. ‘That one time I didn't get all the wire off the bale; I left a piece and Groucho – that's what I called him, then – got a scratch and in that way contracted tetanus [...]’”²²⁸. Possiamo dunque concludere che il desiderio omosessuale è, attraverso il personaggio di Deckard, convertito in sadismo e mascherato, davanti ai vicini di casa e, più in generale, alla società, dalla pecora elettrica che “chomped away in simulated contentment”.

²²⁵ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., p. 134. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 174: “lo guardava con occhi lucidi e perspicaci, ma senza emettere neanche un gemito”.

²²⁶ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., p. 136. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 176: “Eufemia”.

²²⁷ Cfr. Sigmund Freud, *Triebe und Triebchicksale*, in «Internationale Zeitschrift für ärztliche Psychoanalyse», 3, 1915, pp. 90-91: “Mit Rücksicht auf Motive, welche einer direkten Fortsetzung der Triebe entgegenwirken, kann man die Triebchicksale auch als Arten der Abwehr gegen die Triebe darstellen [...]. Die inhaltliche Verkehrung findet sich in dem einen Falle der Verwandlung des Liebens in ein Hassen”. Trad. it., Sigmund Freud, *Metapsicologia*, in *Opere*, edizione diretta da Cesare Musatti, VIII: *Introduzione alla psicoanalisi e altri scritti. 1915-1917*, Boringhieri, Torino 1989, p. 22: “Considerando i motivi che ostacolano la diretta estrinsecazione delle pulsioni, si possono descrivere i destini cui queste vanno incontro anche come aspetti della *difesa* contro le pulsioni medesime [...]. L'inversione di contenuto [...] si riscontra solo nel caso del mutamento dell'amore in odio”.

²²⁸ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., p. 8. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 37: “‘Il fieno’ spiegò Rick. ‘Quella volta non avevo levato tutto il fil di ferro dalla balla, ne lasciai un frammento e Groucho – allora la chiamavo così – ci si graffiò e contrasse il tetano”.

Veniamo ora all'altro personaggio centrale del romanzo, John Isidore. Egli lavora per una clinica che aggiusta animali elettrici. In realtà, l'unica volta che lo vediamo all'opera, scambia un gatto vero per uno elettrico e, nel tentativo di aggiustarlo, lo "accompagna" verso la morte. Possiamo quindi dire che anche in Isidore è presente, sebbene in misura molto minore rispetto a Deckard, un inconscio sadismo. Il rapporto tra Isidore e gli animali ci viene chiarito nel momento in cui conosciamo l'infanzia di questo personaggio. In realtà non si tratta di un resoconto fedele, ma della visione che Isidore ha della propria infanzia nel momento in cui, grazie alla scatola empatica (cfr. § 6.1.1), può fondersi con il dio Mercer e, attraverso di esso, con il dolore universale:

Childhood had been nice; he had loved all life, especially the animals, had in fact been able for a time to bring dead animals back as they had been [...]. But he recalled the killers, because they had arrested him as a freak, more special than any of the other specials. And due to that everything had changed.

Local law prohibited the time-reversal faculty by which the dead returned to life; they had spelled it out to him during his sixteenth year [...]. Without his parents' consent they – the killers – had bombarded the unique nodule which had formed in his brain, had attacked it with radioactive cobalt, and this had plunged him into a different world, one whose existence he had never suspected. It had been a pit of corpses and dead bones and he had struggled for years to get up from it. The donkey and especially the toad, the creatures most important to him, had vanished, had become extinct; only rotting fragments, an eyeless head here, part of a hand there, remained. At last a bird which had come there to die told him where he was. He had sunk down into the tomb world. He could not get out until the bones strewn around him grew back into living creatures; he had become joined to the metabolism of other lives and until they rose he could not rise either.²²⁹

²²⁹ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., pp. 18-19. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 48: "L'infanzia era stata piacevole: amava ogni forma di vita, specie gli animali; per un certo tempo era stato perfino in grado di resuscitarli [...]. Ma si ricordava degli assassini, perché l'avevano arrestato in quanto diverso, più speciale di qualsiasi altro speciale. E

Mentre Deckard ha causato la morte del suo primo animale, Groucho, quello vero, Isidore si autorappresenta come capace di resuscitare gli animali, anche se abbiamo visto gli esiti maldestri del suo lavoro di veterinario. La causa della morte degli animali è da Isidore attribuita al mondo esterno, e in particolare ai “killers” che gli impediscono di resuscitare gli animali, arrestandolo “as a freak, more special than any of the other specials”. Isidore si pone in questo modo nella posizione della vittima e trova soddisfazione nell'unione con il dio sofferente, un'unione che non è in primo luogo “mental and spiritual identification”, ma “physical merging”²³⁰. La fossa dove rimangono solo, al posto degli animali, “rotting fragments”, offre a Isidore, che vi sprofonda, una soddisfazione di tipo masochistico che si sostituisce alla sua iniziale attrazione verso gli animali.

Il diverso comportamento di Deckard e Isidore verso gli animali è alla base del diverso valore che essi attribuiscono agli androidi. Deckard è un cacciatore di taglie, e

per questo tutto era cambiato. La legge locale vietava di esercitare la facoltà d'invertire il tempo grazie alla quale i morti tornavano alla vita; gliel'avevano spiegato chiaramente quando aveva sedici anni [...]. Senza il consenso dei suoi genitori, loro – gli assassini – avevano bombardato lo strano nodulo che gli si era formato nel cervello, lo avevano attaccato con cobalto radioattivo, e ciò l'aveva fatto precipitare in un mondo diverso, di cui non aveva mai sospettato l'esistenza. Era una fossa piena di cadaveri e ossa consunte, e per anni aveva lottato per uscirne. L'asino e soprattutto il rospo, le sue creature preferite, erano svanite, estinte; qui una testa senza occhi, là una parte di zampa, rimanevano solo brandelli in putrefazione. Infine, un uccello che era venuto fin là a morire gli disse dove si trovava. Era sprofondato giù nel mondo della tomba. Non poteva uscirne finché le ossa disseminate tutt'attorno a lui non si fossero ricostituite in creature viventi; era stato congiunto al metabolismo di altre vite e fino a che queste non sarebbero risorte nemmeno lui poteva risorgere”.

²³⁰ Cfr. Sigmund Freud, *Psychoanalytische Bemerkungen über einen autobiographisch beschriebenen Fall von Paranoia (Dementia Paranoides)*, in «Jahrbuch für psychoanalytische und psychopathologische Forschungen», 3, 1911, p. 43: “Wenn es unmöglich war, sich mit der Rolle der weiblichen Dirne gegen den Arzt zu befreunden, so stößt die Aufgabe, Gott selbst die Wollust zu bieten, die er sucht, nicht auf den gleichen Widerstand des Ichs”. Trad. it., Sigmund Freud, *Osservazioni psicoanalitiche su un caso di paranoia (dementia paranoides) descritto autobiograficamente (Caso clinico del presidente Schreber)*, in Sigmund Freud, *Opere*, edizione diretta da Cesare Musatti, VI: *Casi clinici e altri scritti. 1909-1912*, Boringhieri, Torino 1989, pp. 374-375: “Se era impossibile per Schreber prender confidenza con la parte della prostituta che si concede al suo medico, il compito di offrire a Dio stesso la pienezza della voluttà che Egli cerca, non urta contro la stessa resistenza da parte dell'Io di Schreber”.

individua le sue vittime sottoponendole a un test per l'empatia. Gli androidi infatti, come abbiamo accennato (§ 6.1.1), sono incapaci di provare questo sentimento. Isidore invece offre agli androidi protezione, in nome di quell'universale empatia che deriva dai suoi ideali religiosi. L'androide, con la sua freddezza e assenza di empatia, diventa, nel corso del romanzo, sempre più simile allo stesso Deckard²³¹, tanto che in più punti si adombra la possibilità che il cacciatore di taglie sia in realtà un androide: "Are you an android, Mr Deckard? The reason I ask is that several times in the past we've had escaped andys turn up posing as out-of-state bounty hunters here in pursuit of a suspect"²³². L'androide è una proiezione idealizzata di Deckard: come quest'ultimo rappresenta un inconscio desiderio omoerotico combattuto sadicamente, così l'androide rappresenta quella spietata assenza di empatia che Deckard vorrebbe avere nel momento in cui compie il suo lavoro²³³.

Isidore, che è un "chickenhead", ammira la fredda intelligenza degli androidi: "You're intellectual", Isidore said; he felt excited again at having understood. Excitement and pride. 'You think abstractly, and you don't -' He gesticulated, his words tangling up with one another. As usual. 'I wish I had an IQ like you have; then I

²³¹ Cfr. Fabrizio Chiappetti, *Visioni dal futuro: il caso di Philip K. Dick*, Fara, Santarcangelo di Romagna 2000, p. 102: "Se, da un lato, gli androidi sono macchine "dal volto umano", dall'altro Deckard è descritto come un uomo lucido e spietato nel suo lavoro, come potrebbe esserlo una macchina", e Joseph Francavilla, *The Android as Doppelgänger*, in *Retrofitting Blade Runner*, a cura di Judith B. Kerman, Bowling Green State University Popular Press, Bowling Green 1991, p. 4: "The android in science fiction is, in fact, a modern variation on one of the oldest literary motifs: the double or *Doppelgänger*". T.d.a.: "L'androide nella fantascienza è infatti una variante moderna di uno dei più antichi motivi letterari: il doppio, o *Doppelgänger*".

²³² Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., p. 90. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 126: "Lei è per caso un androide, signor Deckard? Il motivo per cui glielo chiedo è che in passato è capitato diverse volte che droidi evasi si siano spacciati per cacciatori di taglie provenienti da altri stati e arrivati qui sulle tracce di qualche sospetto".

²³³ Cfr. Bruno Vaccari, *Philip K. Dick: l'allucinazione come mezzo conoscitivo*, in *Philip K. Dick. Il sogno dei simulacri*, Editrice Nord, Milano 1989, p. 45: "mentre l'individuo come identità psico-fisica perde di consistenza, egli si vede circondato da oggetti vitalizzati ed antropomorfi. Anche i simulacri rientrano in questa prospettiva come massima espressione di uno stesso processo di colonizzazione degli oggetti".

could pass the test, I wouldn't be a chickenhead. I think you're very superior; I could learn a lot from you”²³⁴. Isidore si sente onorato di ospitare gli androidi, cosa che del resto gli appare conseguente ai propri principi religiosi, di accettazione universale. In realtà quello a cui Isidore va incontro, il *climax* emotivo del suo rapporto con gli androidi, è costituito dalla mutilazione di un ragno (ancora una volta un animale) che egli stesso porta agli androidi, e con cui si identifica profondamente:

A spider, undistinguished but alive. Shakily he eased it into the bottle and snapped the cap – perforated by means of a needle – shut tight [...].

John Isidore said, 'I found a spider.' The three androids glanced up, momentarily moving their attention from the TV screen to him [...].

Impulsively opening her purse she [Irmgard Baty, una delle androidi] produced a pair of clean, sharp cuticle scissors, which she passed to Pris [altra androide].

A weird terror struck at J. R. Isidore [...].

'Don't mutilate it,' he said wheezingly. Imploringly.

With the scissors Pris snipped off one of the spider's legs.²³⁵

Il legame simbolico che unisce, in *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, le figure dell'animale e dell'androide al tema della sessualità, è testimoniato da un passo centrale del romanzo, in cui Deckard entra in una profonda crisi: da una parte, dopo

²³⁴ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., pp. 129-130. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 168: “Voi siete degli intellettuali’ disse Isidore; si sentì di nuovo emozionato per aver capito. Emozionato e fiero. ‘Voi pensate in modo astratto e non riuscite a...’ Gesticolò, mentre le parole gli s’impigliavano in gola. Siamo alle solite. ‘Vorrei tanto avere una personalità come la vostra; così riuscirei a superare l’esame e non sarei più un cervello di gallina. Secondo me voi siete molto superiori; potrei imparare molto da voi”.

²³⁵ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., pp. 161-162. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 203: “C’era un ragno, un ragno qualsiasi, ma vivo. Con mani tremanti riuscì a farlo entrare nel flacone di plastica su cui mise subito il tappo – in cui aveva praticato dei forellini con un ago [...]. John Isidore annunciò: ‘Ho trovato un ragno!’ I tre androidi alzarono lo sguardo, distraendo un attimo la loro attenzione dallo schermo televisivo e rivolgendola a lui [...]. In preda a un impulso improvviso, [Irmgard Baty, una delle androidi] aprì la borsetta e tirò fuori un paio di lucenti forbicine da unghie che passò subito a Pris. J. R. Isidore fu assalito da uno strano terrore [...]. ‘Non lo mutilare’ mormorò lo speciale in tono implorante e con un filo di voce. Le forbici di Pris scattarono e tranciarono di netto una delle zampe del ragno”.

aver ucciso già tre androidi, si sente stanco e desidera lasciare per sempre il lavoro, dall'altra cerca sollievo chiamando l'androide Rachael, e le fa una proposta: "Come down here to San Francisco tonight and I'll give up on the remaining andys. We'll do something else"²³⁶. Rachael raggiunge Deckard in una stanza d'albergo. La fisicità di Rachael è fin dall'inizio descritta con tratti androgini, quando non spiccatamente maschili:

The door of the hotel room banged open. 'What a flight,' Rachael Rosen said breathlessly, entering in a long fish-scale coat with matching bra and shorts; she carried, besides her big, ornate, mail-pouch purse, a paper bag [...]. Rachael rested very slightly on the fore-part of her feet, and her arms, as they hung, bent at the joint: the stance, he reflected, of a wary hunter of perhaps the Cro-Magnon persuasion. The race of tall hunters, he said to himself. No excess flesh, a flat belly, small behind and smaller bosom – Rachael had been modeled on the Celtic type of build, anachronistic and attractive. Below the brief shorts her legs, slender, had a neutral, nonsexual quality, not much rounded off in nubile curves.²³⁷

²³⁶ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., p. 144. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 184: "Vieni giù a San Francisco stasera e rinuncerò ai tre droidi rimasti. Faremo un'altra cosa, invece".

²³⁷ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., pp. 146-147. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., pp. 186-188: "La porta della stanza si spalancò di colpo. 'Che volo!' esclamò ansante Rachael Rosen, facendo il suo ingresso avvolta in un lungo soprabito a squame di pesce sotto cui s'intravedeva una parure identica di calzoncini e reggiseno; oltre alla sua grossa borsa da postino ricamata [...]. Rachael poggiava appena sulla punta dei piedi e teneva le braccia leggermente piegate ai gomiti: la posizione, rifletté, di un attento cacciatore di tipo Cro-Magnon, forse. Una razza di cacciatori longilinei, disse tra sé. Niente muscoli superflui, ventre piatto, sedere piccolo e petto ancor più piccolo. Rachael era stata modellata su un tipo di struttura celtica, una struttura anacronistica ma attraente. Le lunghe gambe che spuntavano dai calzoncini avevano un aspetto neutro, non sensuale, non erano ben tornite in morbide curve da signorina". La figura di Rachael è modellata su quella di Nancy, quarta moglie di Philip Dick. Cfr. a questo proposito la descrizione che Dick fa di Nancy in Lawrence Sutin, *Divine Invasions*, cit., p. 147: "She has an incredibly lovely body. I think she must be Celtic, a sort of miracle, something from the days of the lithe, tall hunters reborn into our world – she's five eight, and she stands with her firm, smooth legs always slightly bent, as if she's going to spring into the chase". Trad. it., Lawrence Sutin, *Divine invasioni*, cit., p. 199: "Ha un corpo incredibilmente adorabile. Credo che debba essere di origine celtica, è una specie di miracolo, qualcosa che proviene dall'Età della Pietra, cacciatori di grande statura rinati nel nostro mondo – è alta uno e settanta, e sta in piedi con quelle gambe salde e levigate sempre lievemente piegate, come se stesse per scattare verso la caccia".

Nonostante Deckard abbia promesso a Rachael di rinunciare ad uccidere i droidi rimasti, per fare invece con lei “something else”, egli non fa altro, nella stanza d'albergo, che parlare proprio dei droidi. Ecco la risposta di Deckard quando gli inviti di Rachael iniziano a farsi espliciti: “[...] Take off your coat.’ ‘Why?’ ‘So we can go to bad,’ Rachael said. ‘I bought a black Nubian goat,’ he said. ‘I have to retire the three more andys. I have to finish up my job and go home to my wife.’”²³⁸. Il fatto di dover ancora pagare alcune rate della capra, porta Deckard a pensare ossessivamente agli androidi. In particolare, ciò che occupa i pensieri del cacciatore di taglie è il capo degli androidi, l'unico maschio rimasto: “Standing there he realized, all at once, that he had acquired an overt, incontestable fear directed toward the principal android. It all hung on Baty – had hung on it from the start. Up to now he had encountered and retired progressively more ominous manifestations of Baty. Now came Baty itself”²³⁹. Il corpo di Rachael, una volta messo a nudo, non esercita invece su Deckard alcuna attrazione: “He finished undressing her. Exposed her pale, cold loins”²⁴⁰.

Un indizio circa l'importanza che la sessualità ha in *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, è presente negli appunti che lo stesso Philip Dick scrive nel momento in cui riconsidera il romanzo in vista di una sua possibile versione filmica:

²³⁸ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., pp. 150-151. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 191: “[...] ‘Togliti questa giacca.’ ‘Perché?’ ‘Così possiamo andare a letto’ disse Rachael. ‘Ho comprato una capra nubiana nera,’ spiegò ‘perciò sono costretto a ritirare gli altri tre droidi. Devo portare a termine il mio compito e tornare a casa da mia moglie’”.

²³⁹ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., p. 151. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 191: “Si rese conto, d'un colpo, di aver sviluppato un aperto e incontrovertibile senso di paura verso il capo degli androidi. Dipendeva tutto da Baty - sin dall'inizio era dipeso tutto da lui. Fino a quel momento si era scontrato e aveva ritirato incarnazioni di Baty via via più minacciose. Ora era arrivato il momento di affrontarlo di persona”.

²⁴⁰ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., p. 152. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 193: “Lui finì di spogiarla, mettendo a nudo i suoi lombi pallidi e freddi”.

Si può decidere, inoltre, di riservare più spazio al sesso. Per esempio, Rick Deckard fa l'amore con Rachael e poi, con una dissolvenza, si passa a Isidore che cerca di fare lo stesso con la sua copia di Rachael, fallendo goffamente [...]. Ciò introduce il tema che percorre sotterraneamente tutto il romanzo: le relazioni sessuali tra gli umani e gli androidi come sono? Che cosa implicano?²⁴¹

È evidente come lo sviluppo del romanzo sia un tentativo di trovare risposta a queste domande. C'è un'altra domanda che Dick si pone in questi stessi appunti: “qual è il personaggio dal cui punto di vista è narrata la storia? La scelta è tra il cacciatore di taglie Rick Deckard e Jack Isidore”²⁴². Abbiamo visto come i due personaggi rappresentino modi diversi, uno sadico e l'altro masochista, di elaborare un unico nucleo emotivo rimosso. Questi modi non possono riunirsi, anche se, nel finale del romanzo, più volte si accenna, in forma mascherata, metaforica, alla loro unica origine²⁴³. Roy Baty, il capo degli androidi, viene ucciso perché apre la porta a Deckard, credendo che sia invece Isidore. Ecco il commento di Deckard: “‘Androids are stupid,’ he said savagely to the special. ‘Roy Baty couldn't tell me from you; it

²⁴¹ Philip K. Dick, *Appunti su Do Androids Dream of Electric Sheep?* [1968], in Philip K. Dick, *Mutazioni*, a cura di Lawrence Sutin, traduzione italiana a cura di Gianni Pannofino, Feltrinelli, Milano 1997, pp. 198-199.

²⁴² Ivi, p. 195.

²⁴³ Cfr. Patricia Warrick, *Mind in motion: the fiction of Philip K. Dick*, Southern Illinois University Press, Carbondale 1987, p. 121: “The novel is best read as the inner journey of a divided restless mind seeking wholeness” (T.d.a.: “Il romanzo è meglio interpretato come il viaggio interiore di una mente divisa, inquieta, alla ricerca di completezza”), e Joseph Francavilla, *The Android as Doppelgänger*, cit., p. 5: “Often the doubles which have split apart display contrast and are antithetical, yet they are similar in that they constitute halves or part of a whole personality [...]. The ego has split as a defense mechanism to escape psychic conflict arising from independent, contradictory and incompatible reactions or attitudes. The psychic conflict of incompatible attitudes or irrepressible impulses forces part of the ego to become exteriorized”. T.d.a.: “Spesso i doppi che si sono separati mostrano contrasti e sono antitetici, ma sono simili in quanto costituiscono metà o parti di un'intera personalità [...]. L'ego si è diviso come meccanismo di difesa per sfuggire al conflitto psichico derivante da reazioni o attitudini indipendenti, contraddittorie e incompatibili. Il conflitto psichico tra atteggiamenti incompatibili o impulsi irrimediabili forza parte dell'ego ad esteriorizzarsi”.

thought you were at the door”²⁴⁴. Subito dopo Deckard propone a Isidore di venire ad abitare vicino a lui, ma Isidore rifiuta: “‘I’m leaving this b-b-building,’ Isidore said. ‘I’m going to l-l-live deeper in town where there’s m-m-more people.’ ‘I think there’s a vacant apartment in my building,’ Rick said. Isidore stammered, ‘I don’t w-w-want to live near you.’ ‘Go outside or upstairs,’ Rick said. Don’t stay in here”²⁴⁵.

Il romanzo si chiude con Deckard che, dopo aver portato a termine la sua missione, prova un senso di vuoto, come se uccidendo i droidi non avesse fatto altro che eliminare progressivamente se stesso²⁴⁶:

‘God, what a marathon assignment,’ Rick said. ‘Once I began on it there wasn’t any way for me to stop; it kept carrying me along, until finally I got to the Batys, and then suddenly I didn’t have anything to do. And that –’ He hesitated, evidently amazed at what he had begun to say. ‘That part was worse,’ he said. ‘After I finished. I couldn’t stop because there would be nothing left after I stopped [...]’.²⁴⁷

²⁴⁴ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., p. 178. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 221: “‘Gli androidi sono stupidi’ disse allo speciale, sfogando la sua rabbia. ‘Roy Baty non riusciva a distinguere me da te; credeva fossi tu alla porta’”.

²⁴⁵ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., p. 178. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 221: “‘Me ne v-v-vado da questo palazzo’ disse Isidore. ‘Mi trasferisco in c-c-centro, dove c’è più g-g-gente’. ‘Mi pare ci sia un appartamento libero dove abito io’ l’informò Rick. ‘Non mi v-v-va di abitare v-v-vicino a lei’ balbettò Isidore. ‘Comunque, va’ di sopra o esci. Non rimanere qui dentro’”.

²⁴⁶ Cfr. Joseph Francavilla, *The Android as Doppelgänger*, cit., p. 5: “The intimate, unbreakable bond between doubles indicates an empathic, love-hate relationship whose development goes well beyond mere coincidence or chance. Significantly, the death of one self almost always implies the death of some important aspect of the other self”. T.d.a.: “Il legame intimo, indissolubile, tra i doppi indica una relazione empatica, di amore-odio, il cui sviluppo va ben oltre la mera coincidenza o caso. Significativamente, la morte di un “sé” implica quasi sempre la morte di alcuni aspetti importanti dell’altro “sé””.

²⁴⁷ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., pp. 191-192. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 236: “‘Dio, che missione mi hanno affidato, peggio di una maratona’ disse Rick. ‘Una volta cominciata non c’è stato verso di interromperla; ha continuato a trascinararmi dietro finché non sono arrivato ai Baty e poi, d’un tratto, non avevo più niente da fare. E alla fine, quella...’ Esitò, evidentemente stupito da quello che stava per dire. ‘Quella è stata la parte peggiore,’ disse infine ‘dopo aver finito. Non potevo fermarmi perché dopo essermi fermato non ci sarebbe stato più niente [...]’”.

Stanco, e accompagnato a letto dalla moglie Iran, Deckard si addormenta con la polvere "sifting from his clothes and hair onto the white sheet"²⁴⁸. La moglie accompagna Deckard verso un'ultima regressione, telefonando al negozio di animali e acquistando per il marito insetti finti, che devono servire per l'ultimo animale che Deckard ha trovato, un rospo elettrico²⁴⁹: "'The flies will do,' Iran said. 'Will you deliver? I don't want to leave my apartment; my husband's asleep and I want to be sure he's all right'"²⁵⁰. A ben vedere, il desiderio inconscio di trovare una donna non come oggetto di soddisfazione sessuale, ma come "madre" protettiva, alla quale regredire, è presente in tutto il romanzo. L'androide, nella sua declinazione al femminile, è infatti a volte metafora di una donna che Deckard considera fredda, priva di empatia, non riuscendo a trovarvi l'ideale di madre cercato. Ecco, ad esempio, quel è la domanda del test per l'empatia "Voigt-Kampff" che permette a Deckard di capire che Rachael è un'androide:

'My briefcase,' Rick said as he rummaged for the Voigt-Kampff forms. 'Nice, isn't it? Department issue.'

'Well, well,' Rachael said remotely.

'Babyhide,' Rick said. He stroked the black leather surface of the briefcase. 'One hundred percent genuine human babyhide.' He saw the two dial indicators gyrate frantically. But only

²⁴⁸ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., p. 192. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 237: "che dai vestiti gli cadeva sulle lenzuola immacolate".

²⁴⁹ Il rospo rappresenta il momento di più profonda regressione. Cfr. Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., pp. 187-188: "The toad, he saw, blended in totally with the texture and shade of the ever-present dust [...] its metabolism slowed almost to a halt, it had drifted off into a trance". Trad. it., *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., pp. 231-232: "L'animale, notò, si mimetizzava perfettamente con la grana e il colore dell'onnipresente polvere [...] il suo metabolismo aveva rallentato fin quasi a fermarsi e l'animale era entrato in una specie di trance".

²⁵⁰ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., p. 193. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 238: "'Mi bastano le mosche' tagliò corto Iran. 'Fate anche le consegne a domicilio? Sa, non voglio uscire di casa; mio marito dorme e voglio assicurarmi che stia bene'".

after a pause. The reaction had come, but too late. He knew the reaction period down to a fraction of a second, the correct reaction period; there should have been none.²⁵¹

Abbiamo analizzato, in relazione ai rapporti affettivi e alla sessualità, i principali valori metaforici che animale e androide hanno in *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, e come, attraverso un procedimento di scomposizione paranoica, siano creati numerosi personaggi a partire da un nucleo emotivo rimosso. Si tratta ora di considerare come questo farsi *polis* della paranoia individuale (cfr. § 5.1) diventi, all'interno della narrazione, metafora di alcuni processi relativi alle strutture economico-sociali.

6.1.3 Paranoia e relazioni sociali.

Riconosciamo tre nuclei principali attraverso cui la paranoia si lega, in *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, alle strutture sociali: il denaro, la guerra, la religione. Il denaro fornisce a Deckard una giustificazione che gli permette di vivere la propria compulsiva aggressività. Attraverso il denaro, infatti, il "volere" si trasforma in "dovere": Deckard racconta a se stesso e agli altri non di voler uccidere i droidi, ma di doverlo fare, per ottenere i soldi necessari a garantire alla famiglia una dignitosa immagine sociale. Ecco come egli si rivolge alla moglie:

²⁵¹ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., p. 47. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 78: "La mia valigetta" disse Rick nel rovistare al suo interno per estrarne i moduli del Voigt-Kampff. 'Bella no? È del dipartimento.' 'Sì sì' disse Rachael con tono distante. 'Pelle di bambino' disse Rick. Carezzò il rivestimento nero della valigetta. 'Cento per cento pura pelle umana di bambino.' Vide i due indicatori dei quadranti agitarsi freneticamente. Ma si erano mossi dopo una pausa. La reazione aveva avuto luogo, ma troppo tardi. Sapeva quale doveva essere il tempo di reazione, senza sbagliarsi di una frazione di secondo, l'esatto tempo di reazione: non ci doveva essere nessun tempo di reazione".

'I notice you've never had any hesitation as to spending the bounty money I bring home on whatever momentarily attracts your attention.' He rose, strode to the console of his mood organ. 'Instead of saving,' he said, 'so we could buy a real sheep, to replace that fake electric one upstairs. A mere electric animal, and me earning all that I've worked my way up to through the years.'²⁵²

Il denaro fornisce inoltre a John Isidore l'illusione di una rimpiazzabilità della cosa persa o distrutta²⁵³, ostacolando un'efficace elaborazione razionale dei sentimenti e alimentando così il processo proiettivo. Ecco come Isidore, dopo aver contribuito alla morte del gatto che aveva in cura, consola la proprietaria:

'M-m-mrs Pilsen?' Isidore said, terror spewing through him [...]. 'Your cat died.' 'Oh no god in heaven.' 'We'll replace it,' he said. 'We have insurance.' He glanced toward Mr Sloat; he seemed to concur. 'The owner of our firm, Mr Hannibal Sloat-' He floundered [...]. '- will personally pick the replacement cat out for you,' Isidore found himself saying. Having started a conversation which he could not endure he discovered himself unable to get back out. What he was saying possessed an intrinsic logic which he had no means of halting; it had to grind to its own conclusion.²⁵⁴

²⁵² Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?* [1968], Orion Publishing Group, London 2010, pp. 1-2. Trad. it. di Riccardo Duranti: Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, Fanucci, Roma 2000, p. 30: "Però mi pare tu non abbia mai in alcun modo esitato a spendere il denaro delle taglie che porto a casa per una qualsiasi cosa che per un attimo riesce ad attrarre la tua attenzione.' Si alzò e si portò al quadro di comando del suo modulatore d'umore. 'Invece di risparmiare' disse 'così da permetterci di comprare una pecora vera, per rimpiazzare quella finta, quella elettrica, su di sopra. Ci possiamo permettere solo un animale elettrico. E pensare la fatica che ho fatto in tutti questi anni per farmi una posizione!'"

²⁵³ Cfr. a questo proposito Norman O. Brown, *Life Against Death*, Routledge & Kegan Paul LTD, London 1959, p. 267: "Man's ability to promise involves an unhealthy (neurotic) constipation with the past [...]; he can 'get rid of' nothing. Thus, through the ability to promise, the future is bound to the past. It is therefore what gives man the power to calculate and to be calculable, to owe and to pay". Trad. it. di Silvia Besana Giacomoni: Norman O. Brown, *La vita contro la morte*, Adelphi, Milano 2002, p. 334: "La capacità di promettere che ha l'uomo implica una malsana (nevrotica) indigestione di passato [...]; l'uomo non può 'liberarsi' di niente. Così il futuro è legato al passato mediante la capacità di promettere. Essa è dunque ciò che dà all'uomo il potere di calcolare e di essere calcolabile, di avere debiti e di pagare".

²⁵⁴ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., pp. 63-64. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 97: "'S-s-signora Pilsen?' chiese Isidore, improvvisamente inondato di paura [...]. 'Il gatto è morto' annunciò Isidore. 'Oh santo cielo, no!' 'Glielo sostituiremo' disse

Lo stato di guerra permette a Deckard di interpretare la propria aggressività come legittima difesa, e come lotta idealizzata per la salvezza della Terra²⁵⁵. In realtà Deckard attraversa più volte crisi di coscienza su questo punto, tanto che, per convincerlo, è necessaria la creazione di un altro personaggio, il cacciatore di taglie Phil Resch: “[...] Remember: they killed humans in order to get away [...]. We are acting defensively; they're here on our planet – they're murderous illegal aliens masquerading as –”²⁵⁶. Nel discorso di Resch gli androidi, da vittime di un regime schiavista, diventano coloro che hanno attaccato per primi, e che quindi devono essere eliminati²⁵⁷.

Isidore. ‘Siamo assicurati.’ Lanciò un'occhiata al signor Sloat che parve approvare. ‘Il proprietario della nostra compagnia, il signor Hannibal Sloat...’ Si impappinò [...] ‘Provvederà personalmente alla scelta di un gatto che possa sostituire il vostro’ si sorprese a dire Isidore. Iniziata una conversazione che non riusciva a sostenere, si scoprì incapace di uscirne. Quel che diceva possedeva una logica intrinseca che non riusciva ad arginare; andava dritta verso le proprie conclusioni”.

²⁵⁵ Cfr. Bertrand Russel, *Power. A New Social Analysis*, George Allen & Unwin, London 1938, p. 312: “A little psycho-analysis will often show that what goes by these fine names is really something quite different, such as pride, or hatred, or desire for revenge, that has become idealized and collectivized and personified as a noble form of idealism. The warlike patriot, who is willing and even anxious to fight for his country, may reasonably be suspected of a certain pleasure in killing”. Trad. it. di Lionello Torossi: Bertrand Russel, *Il potere: una nuova analisi sociale*, Feltrinelli, Milano 1967, p. 215: “La maggior parte dei discorsi sui principî, sull'abnegazione, sulla devozione eroica ad una causa, e così via, si dovrebbe prendere piuttosto con le molle. Basta un po' di psicanalisi per rendersi conto che dietro questi bei nomi si cela in realtà qualcosa di assai diverso, ad esempio l'orgoglio, l'odio, il desiderio di vendetta, idealizzati e collettivizzati e personificati in una nobile forma idealistica. Il patriota bellicoso, disposto ed anzi ansioso di combattere per il suo paese, può facilmente nascondere un certo piacere di uccidere”.

²⁵⁶ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., p. 108. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 145: “Ricorda: per scappare hanno ucciso degli umani [...]. Noi ci stiamo semplicemente difendendo; loro sono qui, sul nostro pianeta... non sono altro che degli alieni clandestini e omicidi che fingono di essere...”.

²⁵⁷ Cfr. Elias Canetti, *Masse und Macht* [1960], Fischer, Frankfurt am Main 2010, p. 162: “Der erste Tote ist es, der alle mit dem Gefühl der Bedrohtheit ansteckt. Die Bedeutung dieses ersten Toten für die Entfaltung von Kriegen kann gar nicht überschätzt werden. Machthaber, die einen Krieg entfesseln wollen, wissen sehr wohl, daß sie einen ersten Toten entweder herbeischaffen oder erfinden müssen [...]. Es kommt auf seinen Tod an und auf sonst nichts; man muß glauben, daß der Feind die Verantwortung dafür trägt”. Trad. it. di Furio Jesi: *Massa e potere*, Adelphi, Milano 1981, pp. 166-167: “Il primo morto è ciò che contagia ogni cosa con la sensazione della minaccia. La sua importanza è fondamentale per lo scoppio della guerra. I despoti che vogliono suscitare una guerra sanno molto bene che è loro indispensabile procurarsi o inventare un primo morto [...]. Ciò che importa è la sua morte, null'altro; bisogna credere che il nemico ne sia responsabile. Tutte le ragioni che possono aver

La religione, attraverso l'idea del dolore universale, fornisce a Isidore una giustificazione della sofferenza che egli prova, ma allo stesso tempo permette a Deckard di dare sfogo al suo sadismo, attraverso la lotta agli "infedeli":

In retiring – i.e. killing – an andy he did not violate the rule of life laid down by Mercer. *You shall kill only the killers*, Mercer had told them the year empathy boxes first appeared on Earth. And in Mercerism, as it evolved into a full theology, the concept of The Killers had grown insidiously. In Mercerism, an absolute evil plucked at the threadbare cloak of the tottering, ascending old man, but it was never clear who or what this evil presence was. A Mercerite *sensed* evil without understanding it. Put another way, a Mercerite was free to locate the nebulous presence of The Killers wherever he saw fit.²⁵⁸

È qui il caso di analizzare più approfonditamente la particolare religione presente in *Do Androids Dream of Electric Sheep?*. Il nome del dio, innanzi tutto, Mercer, ha un'ambivalenza semantica che rimanda sia a "mercer", nel senso di "commerciante", sia a "mercy", nel senso di "misericordia". Questa polisemia mette in evidenza da una parte come nel Mercerianesimo i personaggi proiettino una rassicurante ricompensa al senso di frustrazione individuale, dall'altra come anche la religione sia ridotta a merce, amministrata al fine di ottenere il consenso popolare (cfr. § 6.1.1). Il comandamento "*You shall kill only the killers*" rovescia la frase pronunciata da Gesù nel sermone sul monte: "Voi avete udito che fu detto: 'Ama il tuo prossimo e odia il

condotto all'uccisione sono messe da canto dinanzi alla constatazione che è stato ucciso un membro del gruppo cui si appartiene".

²⁵⁸ Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, cit., pp. 24-25. Trad. it., Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, cit., p. 55: "Nel ritirare – cioè uccidere – un droide, lui così non violava la fondamentale regola di vita dettata da Mercer: *Uccidete solo gli assassini*, aveva detto Mercer agli uomini l'anno in cui le scatole empatiche avevano fatto la loro prima apparizione sulla Terra. E nella dottrina Merceriana, man mano che si evolveva in una completa teologia, il concetto di Assassini era cresciuto insidiosamente [...]. Un Merceriano *percepiva* il male senza comprenderlo. Per dirla in un altro modo, un Merceriano era libero di localizzare la presenza nebulosa degli Assassini dovunque gli paresse opportuno".

tuo nemico'. Ma io vi dico: Amate i vostri nemici, benedite coloro che vi maledicono, fate del bene a coloro che vi odiano, e pregate per coloro che vi maltrattano e vi perseguitano" (Matteo, 5, 43-44). Il Mercerianesimo è la religione ideale che permette di dare sfogo alle componenti sadiche e masochiste del desiderio rappresentate da Deckard e Isidore. Al tempo stesso la scatola empatica, intensificando, come una sostanza psicoattiva, l'immaginario, impedisce una presa di distanza dal desiderio e la sua elaborazione cosciente.

6.2 Blade Runner: *il rapporto tra creatura e creatore.*

Il film di Ridley Scott, liberamente tratto da *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, ne cambia tuttavia alcuni elementi centrali della trama, producendo uno spostamento simbolico per quanto riguarda il rapporto creatura-creatore. La scatola empatica e, conseguentemente, il Mercerianesimo, sono completamente eliminati. Anche il rapporto tra umani e animali viene trascurato, riducendo le complesse sfumature psicologiche presenti nel romanzo di Dick²⁵⁹. Acquista invece un ruolo centrale la Tyrell Corporation, produttrice degli androidi, e il suo fondatore, Eldon Tyrell, che viene ad assumere il ruolo della divinità²⁶⁰. Gli androidi, chiamati nel film

²⁵⁹ Cfr. William M. Kolb, *Script to Screen: Blade Runner in Perspective*, in *Retrofitting Blade Runner*, a cura di Judith B. Kerman, Bowling Green State University Popular Press, Bowling Green 1991, p. 132: "While Fancher ultimately retained the Nexus-6 and the android love interest, gone were many crucial parts of Dick's story such as Mercerism, Rachael's double, Deckard's marital problems, and the extinction of animal life". T.d.a: "Mentre Fancher mantenne alla fine il Nexus-6 e l'amore per gli androidi, furono eliminate alcune parti cruciali della storia di Dick, come il Mercerianesimo, il doppio di Rachael, i problemi matrimoniali di Deckard e l'estinzione della vita animale". Hampton Fancher è l'autore della prima sceneggiatura di *Blade Runner*. Bisogna però aggiungere che, a seguito dei dissidi tra Scott e Fancher, il lavoro definitivo fu affidato a David Peoples.

²⁶⁰ Cfr. David Desser, *The Influence of Paradise Lost and Frankenstein on Blade Runner*, in *Retrofitting Blade Runner*, cit., p. 53: "in bestowing the gift of life, Victor Frankenstein and Tyrell become as gods,

“Replicants”, “superior in strength and agility, and at least equal in intelligence, to the genetic engineers who created them”²⁶¹, sono utilizzati come soldati e schiavi nelle missioni spaziali di colonizzazione. Dopo aver sviluppato anche delle reazioni emotive, e aver scoperto che, per ragioni di sicurezza, la loro vita è limitata a quattro anni, scappano, attraverso una sanguinosa rivolta, dalle colonie “Off-world” e tornano sulla terra in cerca del proprio creatore. Nel corso di questa ricerca, apprendono che i loro ricordi più intimi sono in realtà stati innestati dalla Tyrell, che in questo modo può controllare più facilmente i propri prodotti. Come spiega Eldon Tyrell al cacciatore di Replicanti Rick Deckard: “If we gift them with a past, we create a cushion or a pillow for their emotions then consequently we can control them better”²⁶². Nel corso della narrazione, tuttavia, oggetto di manipolazione diventano sempre più anche gli esseri umani. Gli abitanti di una caotica e multietnica Los Angeles del futuro vengono continuamente sollecitati, attraverso videomessaggi pubblicitari che sorvolano la città, a trasferirsi nelle colonie “Off-world”. L'invito si serve di quello che, in forme diverse, è il messaggio latente di molte pubblicità commerciali, ovvero il sogno, sempre rinnovato e al tempo stesso frustrato, di un nuovo mondo modellato sul principio di piacere²⁶³: “A new life awaits you in the Off-world colonies. The

as God, and it is their creations who then take up the Promethean mantle”. T.d.a: “nel conferire il dono della vita, Victor Frankenstein e Tyrell diventano come dei, come Dio, e sono in seguito le loro creazioni a conquistare il mantello prometeico”.

²⁶¹ Ridley Scott, *Blade Runner* [1982], DVD, edizione speciale in due dischi, Warner Bros 2007, 2:10.

²⁶² Ridley Scott, *Blade Runner*, cit., 21:26. Versione italiana, contenuta nello stesso DVD, alla quale da ora in poi si farà riferimento: “Se noi li gratifichiamo di un passato, noi creiamo un cuscino, un supporto per le loro emozioni e di conseguenza li controlliamo meglio”.

²⁶³ Cfr. Jean Baudrillard, *La société de consommation*, Éditions Denoël, Parigi 1970, pp. 190-191: “De même que le moindre objet technique, le moindre gadget est promesse d'une assumption technique universelle, ainsi les images/signes sont présomption d'une imagination exhaustive du monde [...]. Au lieu d'aller au monde par la médiation de l'image, c'est l'image que fait retour sur elle-même par le détour du monde”. Trad. it. in Jean Baudrillard, *Il sogno della merce*, Lupetti, Milano 1987, pp. 100-101: “Allo stesso modo in cui il più piccolo oggetto tecnico, il più piccolo gadget diviene promessa di un'assunzione tecnica universale, così le immagini/segni sono supposizioni di un'immagine esaustiva

Chance to begin again in a golden land of opportunity and adventure”²⁶⁴. L'immaginario esotico, di fuga dalla vita quotidiana, tende ad assumere, nel proseguimento del messaggio pubblicitario, una dimensione rassicurante, concentrandosi progressivamente su un oggetto che può facilmente essere posseduto: come nel romanzo di Dick, ogni colonizzatore potrà infatti usufruire di un androide (“The custom-tailored, genetically engineered humanoid Replicant designed especially for your needs”²⁶⁵). La ricchezza metaforica associata alle colonie maschera così una brutale identificazione metonimica tra individuo e spazio esterno, attraverso il possesso dell'androide. Un altro messaggio pubblicitario ricorrente nel film, mostra il volto di una donna orientale, che apre un immaginario esotico, mentre ingoia una pillola rossa, altra merce facilmente assimilabile. L’“oggetto perduto” (cfr. § 5.2) postulato da Jameson in relazione alle utopie nazionaliste, è, in questo caso, come vedremo anche in *Neuromancer*, la completa alienazione in un paradiso del consumo.

Il viaggio di ritorno dei Replicanti, dalle colonie verso il proprio creatore, si sviluppa, nel corso del film, parallelamente al viaggio interiore del cacciatore di Replicanti Rick Deckard, che prende progressivamente coscienza dei propri condizionamenti²⁶⁶. Fin dall'inizio, Deckard non crede di poter scegliere se accettare o no la sua missione. “If you're not cop, you're little people”, afferma il commissario

del mondo [...]. Invece di andare verso il mondo attraverso la mediazione dell'immagine, è l'immagine che fa ritorno su se stessa per mezzo del mondo”.

²⁶⁴ Ridley Scott, *Blade Runner*, cit., 7:53. Nella versione italiana, il sonoro del messaggio pubblicitario è inspiegabilmente eliminato.

²⁶⁵ Ivi, 8:05. Questa seconda parte del messaggio pubblicitario, completamente assente nella versione italiana, è difficilmente comprensibile anche in quella inglese, coperta dai rumori della strada. Il ruolo dei replicanti nelle colonie è tuttavia chiarito nel prologo del film, attraverso una didascalia. Cfr. ivi, 2:21: “Replicants were used Off-world as slave labor, in the hazardous exploration and colonization of other planets”.

²⁶⁶ Cfr. Roy Menarini, *Ridley Scott: Blade Runner*, Lindau, Torino 2007, pp. 54-55: “attraverso i replicanti [...] il film pone le domande fondamentali sull'uomo e la sua esistenza. Ci si serve di un *analogon* per parlare del modello originale”.

Bryant, a cui segue la risposta di Deckard: "No choice, huh?"²⁶⁷. In questa occasione Gaff, scagnozzo del capitano Bryant che ha il compito di controllare Deckard, costruisce un piccolo origami a forma di gallina che commenta ironicamente la condizione subalterna del cacciatore di taglie. Nel corso della missione, Gaff si rivela perfino capace di riprodurre con i suoi origami le immagini mentali di Deckard, in particolare quella di un unicorno. Questo elemento, che resta nel film senza una chiara interpretazione, associa tuttavia le memorie dei Replicanti, impiantate e manipolate, a quelle del cacciatore di taglie²⁶⁸. Lo schiavo evaso che viene braccato, e il funzionario dell'ordine inserito in una struttura gerarchica, si rivelano più simili di quanto inizialmente si possa pensare.

La distanza tra Deckard e gli androidi si riduce ulteriormente nel momento in cui il primo si innamora di Rachael, una Replicante. Attraverso questa relazione affettiva il tema delle "false" memorie cessa di essere circoscritto alla particolare condizione degli androidi, rivelandosi un elemento costitutivo della psiche umana. Nell'appartamento di Deckard, Rachael osserva alcune foto di visi femminili che il cacciatore di taglie tiene sul pianoforte, poi inizia a suonare, sciogliendosi i capelli e divenendo più simile a una delle immagini. A questo punto Deckard le si avvicina, cercando di baciarla. Il presente è in questa scena vissuto attraverso il filtro della

²⁶⁷ Ridley Scott, *Blade Runner*, cit., 12:08. Trad. it.: "– Se non sei della polizia non hai peso. – Non ho scelta eh?".

²⁶⁸ Cfr. Deborah Knight, George McKnight, *What Is It to Be Human? Blade Runner and Dark City*, in *The Philosophy of Science Fiction Film*, The University Press of Kentucky, Lexington 2008, p. 26: "Gaff's origami unicorn may also strongly suggest to Deckard that Gaff knows Deckard's memories are implanted just as Deckard knows Rachael's are implanted". T.d.a.: "L'origami di Gaff a forma di unicorno può fortemente suggerire a Deckard che Gaff sa che le sue memorie sono impiantate, così come Deckard sa che quelle di Rachael sono impiantate". Rachael è l'androide di cui Rick Deckard, nel corso del film, si innamora.

memoria, che a sua volta viene reinterpretata secondo il desiderio. Come scrive Marleen Barr:

The film explores feelings about the definition of memories humans and replicants share. [...] sometimes people choose to recall only the positive aspects of ambivalent past experiences. Human memories can be defined as stories whose incidents are selected by the individual. Like replicants, we too have manufactured pasts and finite futures. In instances pertinent to both individuals and governments, many memories are really myths which fail to coincide with past reality. For instance, the notion that memory differentiates humans from metahumans is a myth used by the *Blade Runner* society to justify oppression.²⁶⁹

L'analisi di Barr è interessante, anche se il termine "choose" non è forse il più adatto in relazione a processi psichici che avvengono su un piano prevalentemente inconscio.

Stabilendo un parallelo tra Replicanti e esseri umani, *Blade Runner* da una parte evidenzia la predisposizione degli esseri umani al condizionamento, sfruttata dai messaggi pubblicitari che si rivolgono al desiderio inconscio dell'individuo più che alla sua capacità riflessiva, dall'altra ne afferma, nonostante tutto, la dignità e il diritto alla vita. Il fatto che le memorie di Rachael siano manipolate, non comporta che i suoi sentimenti siano "falsi", e che la Replicante sia insensibile alla sofferenza o

²⁶⁹ Marleen Barr, *Metahuman 'Kipple' Or, Do Male Movie Makers Dream of Electric Women?: Speciesism and Sexism in Blade Runner*, in *Retrofitting Blade Runner*, cit., p. 28. T.d.a.: "Il film esplora i sentimenti in relazione alla definizione dei ricordi che gli umani e i replicanti condividono. [...] a volte le persone scelgono di richiamare solo gli aspetti positivi di esperienze passate ambivalenti. Le memorie umane possono essere definite come storie i cui avvenimenti sono selezionati dall'individuo. Come i replicanti, anche noi abbiamo passati fabbricati e futuri finiti. In certi casi, riguardanti sia gli individui che i governi, molte memorie sono veramente miti che non coincidono con la realtà passata. Per esempio, l'idea che la memoria differenzi gli umani dai metaumani è un mito usato dalla società di *Blade Runner* per giustificare l'oppressione".

all'amore²⁷⁰. Per questo motivo la distruzione dei Replicanti è equiparabile a un omicidio²⁷¹. L'esaltazione dei sentimenti come elemento che emancipa Rachael dalla sua condizione di schiavo e Replicante, mantiene tuttavia in *Blade Runner* un margine di ambiguità. L'amore rende infatti Rachael uno strumento nelle mani di Deckard che, dopo averla ospitata nel suo appartamento, prima le impedisce di scappare, poi la sbatte violentemente contro la parete, per infine ammaestrarla sulle frasi da dire²⁷²:

“ – Now you kiss me. – I can't rely on my... – Say, "kiss me". – Kiss me. – I want you. – I

²⁷⁰ Come vedremo (cfr. § 8), in un senso opposto si sviluppa l'ideologia implicita in *The Matrix*, dove l'individuo, nel momento in cui viene manipolato dal "sistema", cessa di appartenere al genere umano ed è ritenuto un nemico sacrificabile.

²⁷¹ Marilyn Gwaltney, analizzando la figura del replicante in *Blade Runner*, distingue l'appartenenza biologica al genere umano, dalla "persona". Dopo aver affermato che i Replicanti, in quanto presumibilmente clonati da esseri umani, sono certamente "human beings", si chiede se essi siano anche "persons", ovvero se possano essere ritenuti consci di se stessi. Da questa premessa certamente interessante, Gwaltney arriva tuttavia a conclusioni troppo affrettate, associando l'autocoscienza alla capacità di poter scegliere, e ponendo il libero arbitrio come parametro centrale per decidere se i diritti umani vadano estesi ai Replicanti. Ci sembra che il film agisca invece in una direzione diversa: dopo aver rivelato la natura profondamente condizionata dei personaggi, afferma infatti il loro incondizionato diritto alla vita. Cfr. Marilyn Gwaltney, *Androids as a Device for Reflection on Personhood*, in *Retrofitting Blade Runner*, cit., pp. 33-37: "Since these androids are biologically human, even if they are not sexually reproduced, they must be considered human beings [...]. The androids are clearly human beings, but are they persons? Do they have "selves?" [...] The qualities usually associated with personhood are rationality and selfconsciousness. Persons are able to give purposes to themselves and to act on those purposes [...]. To act with purpose requires consciousness of self. It means having an awareness of being an identity over time, an identity that can act to achieve a variety of ends or goals, and that, furthermore, can *choose* among that variety of goals [...]. Immanuel Kant taught that we should always treat persons as ends in themselves and never as means only". T.d.a.: "Fintanto che questi androidi sono biologicamente umani, anche se non sono riprodotti sessualmente, devono essere considerati esseri viventi [...]. Gli androidi sono chiaramente esseri viventi, ma sono persone? Hanno un "Io"? [...] Le qualità solitamente associate alla personalità sono razionalità e autocoscienza. Le persone sono in grado di darsi delle finalità e di agire secondo queste finalità [...]. Agire con intenzione richiede coscienza di se stessi. Vuol dire essere consapevoli di essere un'identità nel tempo, un'identità che può agire per raggiungere una varietà di fini o obiettivi, e che, inoltre, può scegliere tra quella varietà di obiettivi [...]. Immanuel Kant ha insegnato che dovremmo sempre trattare le persone come fini in se stesse e mai soltanto come mezzi".

²⁷² Cfr. Marleen Barr, *Metahuman 'Kipple' Or, Do Male Movie Makers Dream of Electric Women?*, cit., p. 29: "Although we are told that Rachael is "special", this category does not exempt her from sexual abuse. Before having sex with Rachael, Deckard treats her in a physically rough manner and he tells her what to say". T.d.a.: "Anche se ci viene detto che Rachael è "speciale", questa categoria non le evita abusi sessuali. Prima di fare sesso con Rachael, Deckard la tratta fisicamente in modo rude e le dice cosa dire". L'espressione "sexual abuse" è forse esagerata. Rachael, trattata inizialmente con modi rudi, ricambia in seguito con passione il sentimento di Deckard.

want you. – Again. – I want you. Put your hands on me”²⁷³. L'opposizione tra una società distopica, governata dal potere economico della Tyrell, disciplinata da un corpo di polizia pericolosamente autosufficiente (“If you're not cop, you're little people”), e la dimensione liberante dei sentimenti, è dunque meno netta di quanto possa sembrare. Centrale resta il tema della “caccia” condotta da Deckard che ha per oggetto gli androidi, come pericolo da eliminare o come oggetto erotico da possedere. Si può anzi affermare che, nell'universo di *Blade Runner*, è proprio la dimensione distopica, di manipolazione su larga scala, a fare di Rachael un Replicante, e dunque un oggetto che necessita di essere educato e salvato da Deckard. Poco o niente viene invece detto di quelle “little people” che non fanno parte della polizia, ridotte ad elemento scenografico, ad una fauna multietnica che riempie le strade della metropoli. Tutti i personaggi principali di *Blade Runner*, sia umani che androidi, sono bianchi²⁷⁴, nonostante Los Angeles fosse, già negli anni Ottanta, una delle città più etnicamente diversificate. La prospettiva accentratrice del film è presente anche sul piano del genere sessuale: gli androidi di sesso femminile sono rappresentati principalmente come oggetto di piacere erotico e questo non solo nel caso di Pris che, fin dall'inizio, è presentata come “a basic pleasure model”, ma anche in quello di Zhora, membro di “an Off-world kick murder squad”²⁷⁵ che, tuttavia, sulla terra, lavora come spogliarellista con il nome di Miss Salome²⁷⁶. Il comportamento di

²⁷³ Ridley Scott, *Blade Runner*, cit., 1:08:53. Trad. it.: “– Di baciarmi. – Lo sai, non posso. – Dillo. Baciarmi. – Baciarmi. – Ti voglio. – Ti voglio. – Ancora. – Ti voglio. Stringimi”.

²⁷⁴ Cfr. Roy Menarini, *Ridley Scott: Blade Runner*, cit., p. 54: “lo scontro tra androidi e cacciatori è un conflitto tra uomini bianchi”.

²⁷⁵ Ridley Scott, *Blade Runner*, cit., 14:21. Trad. it.: “modello base di piacere”, “corpo speciale di eliminazione extra-mondo”.

²⁷⁶ Cfr. Marleen Barr, *Metahuman 'Kipple' Or, Do Male Movie Makers Dream of Electric Women?*, cit., p. 29: “The male film maker... fails to include male replicant sex partners for the human women in the

Deckard nei confronti di Zhora è ambigualmente di attrazione e repulsione: egli la guarda eccitato in un locale notturno, mentre il presentatore dello show la introduce dicendo "Watch her take the pleasure from the serpent that once corrupted man"²⁷⁷, ma è presto costretto a distogliere imbarazzato la vista. La successiva uccisione di Zhora in un negozio di abbigliamento pieno di manichini femminili, se può essere interpretata come una critica verso la spettacolarizzazione e oggettificazione del corpo femminile, assume anche, implicitamente, il senso di una brutale punizione nei confronti della tentatrice Salome²⁷⁸. Più in generale, la sessualità femminile è, in *Blade Runner*, guardata con sospetto, come elemento manipolatore che porta alla lotta tra padre e figlio. Roy Batty, leader dei Replicanti, si serve della sensualità di Pris, sua compagna, per sedurre l'ingegnere genetico J. Isidore e incontrare il proprio creatore Eldon Tyrell, a cui darà il nome di "father", prima di ucciderlo. Nel caso del personaggio di Zhora la figura femminile si lega, in modo indiretto, a quella materna. Deckard osserva una foto che ritrae Rachael bambina assieme alla madre. In seguito, tra le altre foto lasciate da Rachael nell'appartamento, Deckard ne scopre una nella quale è presente Zhora. Come già detto, Zhora verrà in seguito brutalmente uccisa da Deckard in un negozio di abbigliamento. Il tema della madre è, in generale, rimosso dall'orizzonte di *Blade Runner*. Leon, primo androide che compare nel film, spara ad un cacciatore di taglie dopo che quest'ultimo, durante il test per l'empatia Voight-

colonies". T.d.a: "il regista maschio... si dimentica di includere replicanti maschi come partner sessuali per le donne umane nelle colonie".

²⁷⁷ Ridley Scott, *Blade Runner*, cit., 49:28. Trad. it.: "guardatela prendersi il piacere dal serpente che un tempo corrompe l'uomo".

²⁷⁸ Cfr. Leonard G. Heldreth, *The Cutting Edges of Blade Runner*, in *Retrofitting Blade Runner*, cit., p. 45: "Zhora, the second replicant woman to appear, is a snake dancer in a smoky cafe, and, with the other echoes of eden, it is easy to see her red hair and snake as demoniac images of the temptress". T.d.a.: "Zhora, la seconda replicante donna che appare, danza con un serpente in un fumoso caffè e, assieme agli altri riferimenti al paradiso, è facile vedere i suoi capelli rossi e il suo serpente come immagini demoniache della tentatrice".

Kampff (elemento ripreso fedelmente dal romanzo di Dick) gli domanda: “Describe in single words only the good things that come into your mind about your mother”²⁷⁹. Del resto, essendo nati nei laboratori della Tyrell Corporation, i Replicanti non possiedono una madre biologica.

Come Rachael, anche il leader dei Replicanti, Roy Batty, diviene, nel corso del film, sempre più simile ad un essere umano. Nel momento in cui egli riesce ad incontrare il proprio artefice, Eldon Tyrell, è costretto a prendere atto della realtà: neanche Tyrell può allungare la vita delle sue creature. La lotta degli schiavi-Replicanti per la libertà si conclude, ed è questo uno degli aspetti più interessanti del film, non con un'utopica nuova condizione, ma con la de-idealizzazione della figura autoritaria. La rivoluzione che, per lo schiavo in catene, ignaro del mondo, è investita di significati assoluti, metafisici, porta, una volta realizzata, non solo alla relativizzazione della figura autoritaria, ma anche della stessa utopia rivoluzionaria. Va detto a questo proposito che *Blade Runner* gioca con la sovrapposizione di due diversi piani, uno narrativo e uno visivo. La lotta dei Replicanti-lavoratori per fuggire dalle colonie non è mostrata, ma solo narrata attraverso inserti scritti che compaiono all'inizio del film. Ciò che il film mostra, l'inconscio visivo²⁸⁰ che coinvolge lo spettatore, fa sì che la ribellione di Roy Batty, interpretato dal biondo, statuario

²⁷⁹ Ridley Scott, *Blade Runner*, cit., 6:51. Trad. it.: “Descrivi con parole semplici solo le cose belle che ti vengono in mente riguardo a tua madre”.

²⁸⁰ Cfr. Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* [1936], in Walter Benjamin, *Gesammelte Schriften*, a cura di Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, I, 2, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1991, p. 461: “Hier greift die Kamera mit ihren vielen Hilfsmitteln – ihrem Stürzen und Steigen, ihrem Unterbrechen und Isolieren, ihrem Dehnen und Rafften des Ablaufs, ihrem Vergrößern und ihrem Verkleinern ein. Vom Optisch-Unbewußten erfahren wir erst durch sie, wie von dem Triebhaft-Unbewußten durch die Psychoanalyse”. Trad. it. di Enrico Filippini: Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 2000, pp. 62-63: “Qui interviene la cinepresa coi suoi mezzi ausiliari, col suo scendere e salire, col suo interrompere e isolare, col suo ampliare e contrarre il processo, col suo ingrandire e ridurre. Dell'inconscio ottico sappiamo qualche cosa soltanto grazie ad essa, come dell'inconscio istintivo grazie alla psicanalisi”.

Rutger Hauer, venga assimilata a quella di Lucifero, l'angelo caduto, il più bello di tutti gli angeli che non accetta la propria subordinazione al divino e si ribella al proprio creatore²⁸¹. Al piano religioso, se ne sovrappone uno psicologico, nel momento in cui Roy Batty bacia Eldon Tyrell, per poi ucciderlo, chiamandolo "Father" e accecandolo.

Nonostante l'apparente vittoria ottenuta con la violenza, Roy Batty, come ogni essere umano, deve morire. È proprio attraverso l'accettazione della morte e della propria finitezza che egli riscopre il valore della vita individuale. In un ultimo, celebre duello sui tetti di Los Angeles, Roy Batty, rassegnato al proprio destino, rinuncia ad uccidere Rick Deckard ed anzi gli salva la vita. Stringendo nella mano una colomba, poco prima di morire, pronuncia un monologo: "I've seen things you people wouldn't believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched C-beams glitter in the dark near the Tannhäuser Gate. All those moments will be lost in time like tears in rain. Time to die"²⁸². A questo punto il Replicante apre la mano, liberando la colomba nel cielo. Il recupero mnestico dell'esperienza individuale ("I've seen things") ha, come premessa, l'accettazione della transitorietà di ogni esperienza ("All those moments will be lost in time like tears in rein"). Al tempo stesso è proprio la transitorietà ad assumere una dimensione universale, attraverso il messaggio di pace

²⁸¹ Lo stesso Roy Batty, entrando nel laboratorio dell'ingegnere che costruisce gli occhi dei Replicanti, pronuncia alcuni versi (una reinterpretazione di William Blake, *America: A Prophecy*) che evocano le figure degli angeli. Cfr. Ridley Scott, *Blade Runner*, cit., 26:18: "Fiery the angels fell. Deep thunder rolled around their shores. Burning with the fires of Orc". Trad. it.: "Avvampando gli angeli caddero. Profondo il tuono riempì le loro rive. Bruciando con i roghi dell'Orco".

²⁸² Ivi, 1:42:01. Trad. it.: "Io ne ho viste cose che voi umani non potreste immaginarvi. Navi da combattimento in fiamme a largo dei bastioni di Orione. E ho visto i raggi "b" balenare nel buio vicino alle porte di Tannhäuser. E tutti quei momenti andranno perduti nel tempo come lacrime nella pioggia. È tempo di morire".

simbolizzato dal volo della colomba²⁸³ e le lacrime che si perdono nella pioggia di Los Angeles.

Il volo finale della colomba segna la soluzione della trama, fino a questo momento basata su una caccia spietata, nel paesaggio, che assume il valore simbolico di un'universale empatia. La città, pur nelle sue molteplici e caotiche manifestazioni, contiene, nel corso di tutto il film, la possibilità di questa empatia, essendo immersa in una pioggia costante e in un'omogenea tonalità azzurro-grigia²⁸⁴. Inoltre, già nella prima scena del film, una Los Angeles notturna, illuminata dai fuochi delle fabbriche e priva di ogni altro elemento umano, si riflette nel primo piano di un'iride, alludendo così alla coincidenza tra paesaggio e psiche, tra la solitudine dell'individuo e l'universalità della solitudine. Prima del volo della colomba, e del monologo di Roy Batty, le vicende si sviluppano attorno alla relazione schiavo-padrone, in una catena,

²⁸³ La riflessione bergsoniana sul recupero della memoria si fonde, in questa prospettiva, con il messaggio di amore universale del Cristianesimo. Cfr. Henri Bergson, *L'évolution créatrice* [1907], Presses Universitaires de France, Paris 1941, p. 168: "Nous traînons derrière nous, sans nous en apercevoir, la totalité de notre passé; mais notre mémoire ne verse dans le présent que les deux ou trois souvenirs qui compléteront par quelque côté notre situation actuelle". Trad. it. di Fabio Polidori: Henri Bergson, *L'evoluzione creatrice*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2002, p. 139: "Noi ci tiriamo dietro, senza accorgercene, tutto il nostro passato; ma la nostra memoria riversa nel presente solo quei due o tre ricordi che possono integrare per qualche verso la nostra situazione attuale". Cfr. Simone Weil, *La personne et le sacré*, in *Écrits de Londres et dernières lettres*, Gallimard, Paris 1957: "dans le passage où le Christ propose Dieu même aux hommes comme le modèle d'une perfection qu'il leur est commandé d'accomplir, il n'y joint pas seulement l'image d'une personne, mais surtout celle d'un ordre impersonnel: 'Devenez les fils de votre Père, celui des cieux, en ce qu'il fait lever son soleil sur les méchants et les bons et tomber sa pluie sur les justes et les injustes'". Trad. it. di Maria Concetta Sala: Simone Weil, *La persona e il sacro*, Adelphi, Milano 2012, p. 55: "nel passo in cui il Cristo propone agli uomini Dio stesso come modello di una perfezione che comanda loro di adempiere, non vi associa l'immagine di una persona, ma soprattutto quella di un ordine impersonale: 'Diventate figli del Padre vostro, quello dei cieli, in quanto fa sorgere il suo sole sui malvagi e sui buoni e cadere la sua pioggia sui giusti e sugli ingiusti'". La metafora cristologica è presente in un altro momento del confronto finale tra Deckard e Roy Batty, quando quest'ultimo si conficca un chiodo nel palmo della mano per poter continuare a lottare nonostante la morte imminente.

²⁸⁴ Cfr. Rebecca Warner, *A Silver-Paper Unicorn*, in *Retrofitting Blade Runner*, cit., p. 178: "The city is at once vast and claustrophobically enclosed – everything is *inside*. The city becomes a metaphor for a man's mind, or perhaps for his soul, perhaps for the soul of Rick Deckard, whose triumph is *not* that he manages to Get The Bad Guy but that he manages to Comprehend The Stranger". T.d.a.: "La città è allo stesso tempo vasta e claustrofobicamente isolata – tutto è *dentro*. La città diventa una metafora della mente umana, o forse della sua anima, forse dell'anima di Rick Deckard, la cui vittoria non è essere riuscito a prendere il cattivo ragazzo, ma aver compreso il Diverso".

caratteristica della narrazione distopica (cfr. § 5.2), che vede lo schiavo a sua volta esercitare il proprio potere su una creatura più debole: Eldon Tyrell controlla i Replicanti, che a loro volta minacciano sadicamente gli esseri umani, tra cui J. Sebastian, un progettista genetico della Tyrell che, nella propria abitazione, crea piccoli robot sui quali poter regnare. Il rapporto schiavo-padrone si sviluppa, in *Blade Runner*, attorno al nucleo simbolico fondamentale dell'"occhio". I cacciatori di taglie individuano i Replicanti attraverso un test che registra i più piccoli movimenti della pupilla, Deckard svolge le sue indagini ingrandendo alcune fotografie fin nei minimi dettagli, i Replicanti ottengono informazioni su Eldon Tyrell minacciando l'ingegnere genetico, impiegato della Tyrell Corporation, che ha progettato i loro occhi, Roy Batty uccide il proprio creatore accecandolo, dopo che Leon, un altro Replicante, ha tentato di uccidere Deckard in modo simile²⁸⁵, lo stesso Roy Batty cerca di diventare amico di J. Sebastian portandosi al viso due buffi occhi giocattolo. La tecnologia è, in *Blade Runner*, da una parte potente mezzo di condizionamento (i grandi pannelli pubblicitari, le memorie artefatte dei Replicanti, l'ingegneria genetica), dall'altra strumento che, intensificando la capacità visiva, si pone al servizio di una caccia spietata. I simpatici automi che obbediscono a Isidore, e che tremano nel momento in cui egli è corteggiato da Pris, trovano, nella fredda violenza dei Replicanti, il loro lato perturbante. Così l'automa è ambigualmente colui che risponde in tutto agli ordini del creatore, e l'attore di una violenza altrettanto automatica, covata a lungo e infine

²⁸⁵ Cfr. Leonard G. Heldreth, *The Cutting Edges of Blade Runner*, in *Retrofitting Blade Runner*, cit., p. 44: "Two of the murders involve eye-gouging. When Leon prepares to kill Deckard, he aims two fingers at Deckard's eyes as he says, 'Wake up. Time to die,' but before he can apply pressure, Rachael shoots him from behind. A similar process occurs in Batty's murder of Tyrell". T.d.a.: "Due degli omicidi hanno a che fare con l'accecamento. Quando Leon si prepara ad uccidere Deckard, dirige due dita verso gli occhi di Deckard e dice: 'Sveglia. Tempo di morire', ma prima che egli possa esercitare la pressione, Rachael gli spara da dietro. Un simile processo ha luogo nell'uccisione di Tyrell da parte di Batty".

sfoga. Rick Deckard, pur essendo presentato, nel film, come un essere umano, conduce la sua vita in modo altrettanto automatico: uccide gli androidi semplicemente perché il "sistema" lo impone. Si può anzi affermare che, mentre gli automi rappresentano una proiezione di sentimenti umani rimossi, quali umiliazione e aggressività, e sono condannati a morire, Deckard evoca un ritorno della figura umana, possibile solo nel momento in cui umiliazione e aggressività sono legittimati da un impersonale sistema, da una condizione descritta come "oggettiva". Nel suo saggio sulla paranoia, Freud evidenzia come la sostituzione delle singole figure persecutorie con un impersonale "Ordine del Mondo" porti l'individuo a riconciliarsi con se stesso:

Wir wissen bereits, daß der Fall Schrebers zu Anfang das Gepräge des Verfolgungswahnes an sich trug, welches erst von dem Wendepunkte der Krankheit an (der "Versöhnung") verwischt wurde. Die Verfolgungen werden dann immer erträglicher, der weltordnungsmäßige Zweck der angedrohten Entmannung drängt das Schmachvolle derselben zurück.²⁸⁶

La sottomissione di Deckard ai suoi superiori, così come la sua aggressività, sono legittimate, in tutto il film, dalla presenza di un generalizzato "sistema". Nella parte finale di *Blade Runner*, la distopia è ormai arrivata al culmine, ovvero ad un completo disgregarsi della dimensione simbolica legata all'idea di bene comune: gli

²⁸⁶ Sigmund Freud, *Psychoanalytische Bemerkungen über einen autobiographisch beschriebenen Fall von Paranoia*, in «Jahrbuch für psychoanalytische und psychopathologische Forschungen», III Band, I Hälfte, 1911, p. 34. Trad. it., Sigmund Freud, *Osservazioni psicoanalitiche su un caso di paranoia (dementia paranoides) descritto autobiograficamente (Caso clinico del presidente Schreber)*, in Sigmund Freud, *Opere*, edizione diretta da Cesare Musatti, VI: *Casi clinici e altri scritti. 1909-1912*, Bollati Boringhieri, Torino 1989, p. 365: "Già sappiamo che il caso Schreber aveva in origine il carattere di delirio di persecuzione, carattere che si attenuò solo dal momento in cui la sua malattia ebbe una svolta (con la 'conciliazione'). Le persecuzioni divengono da quel momento in poi sempre più sopportabili e a quanto v'era di ingiurioso nella minacciata evirazione comincia a subentrare uno scopo conforme all'Ordine del Mondo".

androidi, cioè i "nemici", sono morti, ma tra atroci sofferenze; il sistema di polizia si è rivelato uno spietato apparato di potere; l'impero economico della Tyrell è disposto a tutto pur di incrementare gli affari. A questo punto, come nel caso di altre distopie (cfr. § 4), si ha un'affermazione delle pulsioni di vita dalle rovine del reale. Il gesto di Roy Batty che, rompendo la catena della violenza, salva la vita a Rick Deckard, porta ad una traslazione dal piano della lotta tra diversi gruppi sociali a quello di un'universale empatia.

Il nucleo simbolico dell'"occhio", oltre ad acquistare un evidente valore metafilmico, assume così un doppio significato: mezzo di comunicazione tra vittima e carnefice, e strumento percettivo in grado di recuperare, nel paesaggio, una preverbale comunione dell'esistente. Lo spettatore di *Blade Runner*, coinvolto in una trama da *gangster movie*, dà, insieme a Rick Deckard, la caccia ai Replicanti, mentre, attraverso i valori atmosferici del film, accompagna i personaggi nel loro percorso verso una riconciliazione degli opposti (uomini e Replicanti come facce di una stessa condizione esistenziale).

7- William Gibson, *Neuromancer* (1984).

7.1 Oggettivo o soggettivo? Il cyberspazio.

In *Neuromancer*, opera centrale del genere *cyberpunk* (cfr. § 1), le tecnologie della comunicazione non sono più, come in *1984, Do Androids Dream of Electric Sheep?* e *Blade Runner*, solamente un elemento della trama, inserite nel contesto più ampio della metropoli industriale, ma creano una realtà parallela nella quale gli eventi principali della trama stessa, come in un'allucinazione, hanno luogo. Ciò implica una costante dimensione metafinzionale: il romanzo immagina tecnologie così avanzate, pervasive e trasportabili da potersi interfacciare direttamente, in ogni momento, con il cervello umano²⁸⁷ e, date queste premesse, descrive in modo dettagliato una realtà in cui tutto è proiezione mentale. Scriverà Bruce Sterling, due anni dopo l'uscita di *Neuromancer*, nella prefazione a *Mirrorshades*, antologia *cyberpunk* di racconti: "For the cyberpunks [...] technology is visceral. It is not the bottled genie of remote Big Science boffins; it is pervasive, utterly intimate. Not outside us, but next to us. Under our skin; often, inside our minds"²⁸⁸. La strategia metafinzionale di *Neuromancer* ha un duplice effetto: da una parte il lettore è portato a considerare i viaggi mentali descritti nel romanzo come esperienze verosimili, non lontane dalle simulazioni rese

²⁸⁷ Cfr. Dani Cavallaro, *Cyberpunk and cyberculture*, The Athlone Press, London 2000, p. 28: "Gibson's cyberpunk takes virtual technology several steps further by positing the possibility of a direct neural connection between the human brain and the computer". T.d.A.: "Il cyberpunk di Gibson sviluppa la tecnologia virtuale immaginando la possibilità di una connessione neurale diretta tra il cervello umano e il computer".

²⁸⁸ Bruce Sterling, *Preface*, in *Mirrorshades*, a cura di Bruce Sterling, Ace, New York 1986, p. XIII. Trad. it. di Antonio Caronia: Bruce Sterling, *Prefazione*, in *Mirrorshades*, Mondadori, Milano 2003, p. 19: "Per i cyberpunk, al contrario, la tecnologia è viscerale. Non è il genio nella bottiglia di una Grande Scienza remota e distante: è pervasiva, terribilmente intima. Non è fuori di noi, è molto vicina a noi. Sta sotto la nostra pelle: spesso, dentro le nostre teste".

possibili già oggi dall'informatica²⁸⁹, dall'altra la parola letteraria, in quanto rappresentazione di secondo grado, consente una decostruzione dei processi attraverso cui l'immaginario si sviluppa.

Protagonista di *Neuromancer* è Case, un criminale informatico che si guadagna da vivere lavorando per boss più importanti, aiutandoli a penetrare le banche dati delle multinazionali “jacked into a custom cyberspace deck”²⁹⁰. Il deck da cyberspazio permette la visualizzazione in tempo reale di immagini mentali, e in particolare della “matrix”, la rappresentazione grafica dei dati che vengono continuamente scambiati tra tutti i computer esistenti. Nel romanzo la “matrice” partecipa di una fondamentale ambiguità: da una parte mette l'individuo in contatto con una rete comunicativa globale e condivisa, dall'altra agisce sull'individuo, al pari delle sostanze psicoattive, di cui i personaggi fanno largo uso²⁹¹, facendogli perdere le coordinate spazio-temporali e animando vorticosamente le visioni dell'inconscio²⁹². L'oscillazione dei valori finanziari, che occupa gran parte della “matrice”, dà una parvenza di logica e

²⁸⁹ Cfr. Lance Olsen, *William Gibson*, The Borgo Press, San Bernardino 1992, p. 9: “Gibson doesn't invent. He extrapolates. In our fin-de-siècle “reality” where Sperry Flight Systems in Arizona has already created a hypertrophic flight simulation system into which a pilot actually jacks, Nicholas Negroponte and Richard Bolt at MIT have generated a spatial data management system in which subjects maneuver among models of data, and Germany's Chaos Club has infiltrated NASA's mainframe while the Internet Worm has produced a virus in 6,000 computers from Berkeley to Massachusetts, Gibson needn't go far for his ideas”. T.d.a.: “Gibson non inventa, estrapola. Nella nostra “realtà” fin-de-siècle, dove Sperry Flight Systems in Arizona ha già creato un simulatore di volo ipertrofico al quale il pilota può collegarsi, Nicholas Negroponte and Richard Bolt al MIT hanno generato un sistema di gestione dati spaziale nel quale i soggetti manovrano tra modelli di dati, e il Chaos Club tedesco ha prodotto un virus in 6,000 computer da Berkeley al Massachusetts, Gibson non ha bisogno di andare lontano per trovare le sue idee”.

²⁹⁰ William Gibson, *Neuromancer*, Ace Books, New York 1984, p. 5. Trad. it. di Giampaolo Cossato e Sandro Sandrelli: William Gibson, *Neuromante*, Mondadori, Milano 2012, p. 7: “collegato a un deck da cyberspazio su misura”.

²⁹¹ Cfr. Piergiorgio Pardo, *Il cyberpunk*, Xenia, Milano 2001, p. 5: “il cyberpunk accosta le culture psichedeliche di fine anni Sessanta e ne sposa l'attenzione alla visionarietà e alle droghe allucinogene”.

²⁹² Cfr. Darko Suvin, *On William Gibson and Cyberpunk SF (1989-1991)*, in *Defined by a hollow*, Peter Lang, Oxford 2010, p. 143: “In a world laced with pills and drugs, cyberspace is itself a kind of superdrug vying in intensity with sexual love”. T.d.a.: “In un mondo riempito da pillole e droga, lo stesso cyberspazio è una specie di superdroga che compete per intensità con l'amore sessuale”.

calcolabilità a quella che è una tecnologicamente indotta alienazione nell'immaginario. Ecco alcune definizioni utilizzate da Gibson per descrivere la matrice: “still he'd see the matrix in his sleep, bright lattices of logic unfolding across that colorless void”²⁹³, “He'd operated on an almost permanent adrenaline high, a byproduct of youth and proficiency, jacked into a custom cyberspace deck that projected his disembodied consciousness into the consensual hallucination that was the matrix”²⁹⁴, “He punched himself through and found an infinite blue space ranged with color-coded spheres strung on a tight grid of pale blue neon. In the nonspace of the matrix, the interior of a given data construct possessed unlimited subjective dimension”²⁹⁵. L'ambiguità tra dimensione soggettiva e oggettiva è dunque legata al tipo di economia descritta in *Neuromancer*, caratterizzata dalle transazioni finanziarie, operate attraverso il *medium* informatico, tra grandi multinazionali. Il denaro è il codice simbolico condiviso che, rendendo possibile il confronto quantitativo tra oggetti qualitativamente diversi, sviluppa una comunicazione a livello globale²⁹⁶. Contemporaneamente esso, all'interno della “matrice”, è ridotto a

²⁹³ William Gibson, *Neuromancer*, cit., pp. 4-5. Trad. it., William Gibson, *Neuromante*, cit., pp. 6-7: “ancora adesso vedeva la matrice durante il sonno, reticoli luminosi di logica dispiegata attraverso quel vuoto incolore”.

²⁹⁴ William Gibson, *Neuromancer*, cit., p. 5. Trad. it., William Gibson, *Neuromante*, cit., p. 7: “Aveva operato in un trip quasi permanente di adrenalina, un effetto collaterale della giovinezza e dell'efficienza, collegato a un deck da cyberspazio su misura che proiettava la sua coscienza disincarnata in un'allucinazione consensuale: la matrice”.

²⁹⁵ William Gibson, *Neuromancer*, cit., p. 63. Trad. it., William Gibson, *Neuromante*, cit., pp. 65-66: “Quando lui si inserì, trovò uno spazio azzurro sterminato dov'erano allineate delle sfere in codice colore appese a una griglia a maglie strette di neon celeste. Nel non-spazio della matrice, l'interno del costruito di certi dati possedeva illimitate dimensioni soggettive”.

²⁹⁶ Cfr. Lance Olsen, *William Gibson*, cit., p. 24: “Multinational corporations control most information, and hence dominate the landscape of Gibson's fiction. [...] quasi-aristocratic highorbit clans like Tessier-Ashpool, become amorphous and megalithic protagonists who divide, multiply, and operate across national boundaries”. T.d.a.: “Le corporazioni multinazionali controllano la gran parte dell'informazione, e quindi dominano il paesaggio delle opere di Gibson. [...] quasi-aristocratici clan che vivono in orbita, come i Tessier Ashpool, diventano megalitici e amorfi protagonisti che si dividono, si moltiplicano e operano oltre i confini nazionali”.

segno di se stesso, svincolato da ogni supporto materiale, e coinvolto in continue simulazioni. L'oggettività di un mercato globale viene pericolosamente a confondersi con la tendenza onirica, dionisiaca²⁹⁷, della sfera finanziaria: "Case punched for the Swiss banking sector, feeling a wave of exhilaration as cyberspace shivered blurred, gelled. The Eastern Seabord Fission Authority was gone, replaced by the cool geometric intricacy of Zurich commercial banking. He punched again, for Berne [...]. The Matrix blurred backward; they plunged down a twilit shaft of Swiss banks"²⁹⁸. Mentre in *Brave New World* la droga "soma" interviene chimicamente a compensare l'infelicità degli individui all'interno dell'organizzazione sociale, appiattendolo ogni altra spinta di tipo ideale, in *Neuromancer*, oltre all'utilizzo di droghe, è la continua proiezione informatica del simbolismo sociale, in particolare legato al denaro, a coinvolgere l'individuo nell'alienazione. L'iniziale euforia del *cyberspazio* tende a ribaltarsi nel totale annichilimento dell'individuo, nel momento in cui quest'ultimo incontra le AI (Artificial Intelligences). Si tratta di sistemi informatici, automatizzati, a cui le multinazionali delegano il loro potere decisionale:

She commissioned the construction of our artificial intelligences. She was quite a visionary. She imagined us in a symbiotic relationship with the AI's, our corporate decisions made for us. Our conscious decisions, I should say. Tessier-Ashpool would be immortal, a hive, each of us units of a larger entity. Fascinating.²⁹⁹

²⁹⁷ Cfr. Giuseppe O. Longo, *Il nuovo golem*, Laterza, Roma-Bari 2003, p. 53: "Oggi, tramite i calcolatori, irrompe una concezione *dionisiaca ed eraclitea* della matematica".

²⁹⁸ William Gibson, *Neuromancer*, cit., pp. 115-116. Cfr. William Gibson, *Neuromante*, cit., pp. 116-117: "Case digitò il settore bancario svizzero, provando un'ondata di euforia mentre il cyberspazio tremolava e partendo da una macchia confusa acquisiva contorni netti. La Eastern Seabord Fission Authority era scomparsa, sostituita dalla gelida complessità geometrica del sistema delle banche commerciali di Zurigo. Digitò di nuovo, per avere Berna [...]. La matrice ridivenne confusa mentre precipitavano lungo un pozzo di banche svizzere illuminato da una luce crepuscolare".

²⁹⁹ William Gibson, *Neuromancer*, cit., p. 229. Cfr. William Gibson, *Neuromante*, cit., p. 228: "È stata lei a commissionare la costruzione delle nostre Intelligenze Artificiali. Era una gran visionaria. Ci

Le AI progettate da Marie-France Tessier, cofondatrice della multinazionale Tessier-Ashpool, incarnano alcune delle maggiori speranze, e al tempo stesso dei rischi maggiori legati alla cibernetica. Il termine “cybernetics” viene coniato nel 1948 dal matematico e filosofo Norbert Wiener per indicare lo studio dei meccanismi di autoregolazione, basati sul *feedback*, presenti nell'animale quanto in alcune macchine. Tra gli esempi più semplici, ma certamente esemplificativi di macchina cibernetica, Wiener porta quello del termostato³⁰⁰. L'utilizzo di macchine in grado di autoregolarsi comporta da una parte l'alienazione delle capacità decisionali umane in sistemi automatizzati, ma dall'altra una velocità di elaborazione dati impossibile per l'essere umano. Le AI, in *Neuromancer*, rappresentano un'applicazione della cibernetica in campo economico, non lontana dalle tecnologie utilizzate oggi in ambito finanziario, in grado di vendere e acquistare azioni automaticamente, in base alle oscillazioni del

immaginava in una relazione simbiotica con le IA, in cui le decisioni societarie erano prese dalle IA per nostro conto. Le nostre decisioni consapevoli, dovrei precisare. La Tessier-Ashpool sarebbe stata immortale, una mente collettiva, dove ciascuno di noi sarebbe diventato una singola unità di un'entità più grande. Affascinante”.

³⁰⁰ Norbert Wiener, *Cybernetics, or control and communication in the animal and the machine*, The Technology Press, New York 1948, p. 115: “There are however feed-back chains in which no human element intervenes. The ordinary thermostat by which we regulate the heating of a house is one of these. There is a setting for the desired room temperature; and if the actual temperature of the house is below this, an apparatus is actuated which opens the damper, or increases the flow of fuel oil, and brings the temperature of the house up to the desired level. If on the other hand the temperature of the house exceeds the desired level, the dumpers are turned off, or the flow of fuel oil is slackened or interrupted. In this way the temperature of the house is kept approximately at a steady level”. Trad. it. di Giampaolo Barosso: Norbert Wiener, *La cibernetica*, il Saggiatore, Milano 1968, p. 135: “Vi sono comunque catene di *feedback* in cui non interviene alcun elemento umano. Una di queste è il comune termostato mediante il quale regoliamo il riscaldamento domestico. Esso viene regolato per la temperatura ambientale voluta; se la temperatura effettiva è inferiore a questa, si attiva un dispositivo che apre il registro, o aumenta il flusso del carburante, portando così la temperatura al grado voluto. Se invece la temperatura è superiore a quella voluta, il registro viene chiuso oppure il flusso di carburante viene rallentato o interrotto. In tal modo, la temperatura della casa viene mantenuta a un livello approssimativamente stazionario”.

mercato³⁰¹. La velocità di questa compra-vendita automatica, tesa all'aumento del profitto economico, trascura ovviamente il rapporto tra il denaro e la qualità della sua provenienza sociale (qualità del lavoro, impatto dell'industria sull'ambiente e sulla società, etc.)³⁰². L'iniziale speculazione resa possibile dal cyberspazio, si rovescia così, inconsciamente, in un trionfo del freudiano principio di morte. Non a caso, alla fine di *Neuromancer*, la AI "Wintermute", dopo aver controllato il destino dei personaggi, va incontro alla propria autodistruzione: "So if Wintermute's backing the whole show, it's paying us to burn it. It's burning itself"³⁰³. L'automazione resa possibile dalle macchine cibernetiche presenta, tuttavia, in *Neuromancer*, anche un potenziale positivo, legato a inedite forme di sviluppo culturale. La creatrice della IA sogna, come abbiamo visto, "a symbiotic relationship with the AI's", nella quale ogni individuo sia parte di "a larger entity". Questo essere impersonale, in grado di elaborare una grande quantità di dati, e non limitato dalla singola prospettiva individuale, sarebbe in grado di prendere "conscious decisions". Si entra così nel campo di quella che Pierre Levy, in relazione alla "cyberculture", chiama "une nouvelle espèce d'universel:

³⁰¹ Si tratta dell'*High frequency trading*. Cfr. con la definizione che ne dà il *Lessico del XXI secolo*, nell'*Enciclopedia Treccani* online, [http://www.treccani.it/enciclopedia/high-frequency-trading_\(Lessico-del-XXI-Secolo\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/high-frequency-trading_(Lessico-del-XXI-Secolo)/): "Sistema di negoziazioni a elevata frequenza realizzate mediante strumenti software e hardware che utilizza algoritmi matematici per effettuare una moltitudine di transazioni in tempi rapidissimi simultaneamente su più mercati (azionari, obbligazionari, dei derivati, ecc.). Inondando i mercati di transazioni fittizie, consistenti in ordini di acquisto di titoli che vengono cancellati nell'arco di frazioni di alcune decine di millesimi di secondo (*ordini flash*), i software dell'*high frequency trading* consentono di 'osservare', rimanendo invisibili, le intenzioni di investimento degli operatori istituzionali (banche, fondi comuni, assicurazioni), di intercettare prima di altri investitori le tendenze di acquisto e vendita che si formano sul mercato e di far partire automaticamente e in tempi brevissimi le transazioni effettive che consentono di lucrare margini di guadagno anche di pochi centesimi".

³⁰² Cfr. Lance Olsen, *William Gibson*, cit., p. 25: "Since no one person is in control of a multinational, anxiety surfaces; without knowing where authority is, an individual can't attack it effectively, and thus he or she feels defenseless". T.d.a.: "Nel momento in cui nessuno controlla una multinazionale, l'ansia emerge; senza sapere dov'è l'autorità, un individuo non può attaccarla con successo, e per questo lui o lei si sente senza difese".

³⁰³ William Gibson, *Neuromancer*, cit., p. 131. Trad. it., William Gibson, *Neuromante*, cit., pp. 131-132: "Così, se è Invernomuto che regge tutto il gioco, ci sta pagando perché lo bruciamo. Vuole bruciare se stesso".

l'universel sans totalité"³⁰⁴, una rete complessa di conoscenze creata progressivamente dai singoli individui, ma che nessun individuo, preso singolarmente, può contemplare. Solo strumenti cibernetici, come i motori di ricerca all'interno del World Wide Web, sono in grado di aggiornarsi continuamente, e automaticamente, sull'evolversi della conoscenza, aiutando l'individuo ad orientarsi. In *Neuromancer*, le AI partecipano di questa ambiguità: da una parte sono associate agli automatismi dell'inconscio e a una speculazione che, equiparando tutto nel valore monetario, è in realtà orientata al principio di morte (cfr. § 4), mentre dall'altra sono le sole entità che, possedendo una visione generale, possono prendere "conscious decisions". La visione distopica di *Neuromancer*, portando alle estreme conseguenze il primo aspetto, lascia emergere il secondo, che rimane tuttavia ad uno stato solo potenziale.

La tendenza autodistruttiva delle AI porta ad un continuo cambio di prospettiva nella narrazione: l'organizzazione sociale, che inizialmente sembra avere una maggiore complessità e differenziazione interna rispetto al punto di vista e alle capacità limitate del singolo individuo, si rivela in realtà governata da un incondizionato principio di espansione, che elimina ogni confronto con l'alterità. Significativamente, Case riuscirà ad entrare in contatto con la AI "Wintermute" servendosi di un "construct", "a hardwired ROM cassette replicating a dead man's skills, obsessions, knee-jerk responses"³⁰⁵. La mente cibernetica che, come un *deus ex*

³⁰⁴ Pierre Lévy, *Cyberculture*, Editions Odile Jacob, Paris 1997, p. 141. Trad. it. di Donata Feroldi: Pierre Lévy, *Cybercultura*, Feltrinelli, Milano 1999, p. 115: "una nuova specie di universale: l'universale senza totalità".

³⁰⁵ William Gibson, *Neuromancer*, cit., pp. 76-77. Cfr. William Gibson, *Neuromante*, cit., pp. 78-79: "Era inquietante pensare a Flatline come a un costrutto, una cartuccia ROM che riproduceva le facoltà di un morto, le sue ossessioni, le sue reazioni istintive".

machina, decide il destino dei personaggi, segue gli stessi automatismi di un individuo ossessivo, incapace di dialogo.

La “matrice”, dominata dalle AI, è dunque uno spazio che sfrutta l'apparente oggettività di un mercato globale, in cui le merci sono confrontabili una con l'altra attraverso valori monetari, per stimolare nell'individuo una speculazione compulsiva, resa possibile dalle tecnologie informatiche. C'è un'altra tecnologia che, in *Neuromancer*, oltre alla matrice, ha un ruolo centrale: quella del “simstim” che, sempre attraverso il deck da cyberspazio, permette di accedere all'apparato sensorio di un'altra persona. Se la matrice sembra a Case “a drastic simplification of the human sensorium, at least in terms of presentation”³⁰⁶, il simstim è invece “a gratuitous multiplication of flesh input”³⁰⁷. L'eccitamento prodotto dal simstim sull'individuo si rovescia tuttavia ben presto nella percezione di un'irritante passività: “How you doing, Case?” He heard the words and felt her form them. She slid a hand into her jacket, a fingertip circling a nipple under warm silk. The sensation made him catch his breath. She laughed. But the link was one-way. He had no way to reply [...]. He began to find the passivity of the situation irritating”³⁰⁸. A ben vedere, il simstim non è solo una moltiplicazione di input fisici, ma permette anche all'individuo di sperimentare identità alternative³⁰⁹: Case non considera Molly

³⁰⁶ William Gibson, *Neuromancer*, cit., p. 55. Cfr. William Gibson, *Neuromante*, cit., p. 57: “una drastica semplificazione dell'apparato sensoriale umano, almeno in termini di presentazione”.

³⁰⁷ William Gibson, *Neuromancer*, cit., p. 55. Cfr. William Gibson, *Neuromante*, cit., p. 57: “una moltiplicazione gratuita di input fisici”.

³⁰⁸ William Gibson, *Neuromancer*, cit., p. 56. Cfr. William Gibson, *Neuromante*, cit., p. 58: “Come te la cavi, Case? – Udì le parole e la sentì mentre le formava. Molly s'infilò una mano sotto la giacca, tracciando con il polpastrello un cerchio intorno al capezzolo sotto la seta calda. La sensazione gli mozzò il fiato. Lei rise. Ma il collegamento era a senso unico. Case non aveva alcun modo per rispondere [...]. Cominciava a provare una certa irritazione per la passività di quella situazione”.

³⁰⁹ Cfr. Antonio Caronia, Domenico Gallo, *Houdini e Faust. Breve storia del Cyberpunk*, Baldini & Castoldi, Milano 1997, p. 56: “Lo sviluppo dell'uso della rete, o del cyberspazio, induce certo

semplicemente un oggetto del desiderio, ma si identifica con lei, con ciò che lei sente, sperimentando in questo modo la propria identità femminile. Scrive a questo proposito Dani Cavallaro: “Furthermore, *Neuromancer* challenges the cultural codes that define individuals in sexual terms, as *either active or passive*. In the virtual interactions between Molly and Case, Case experiences things through Molly’s body and thus catches a glimpse of what it might be like to be a woman”³¹⁰. La moltiplicazione della personalità attraverso il cyberspazio porta Case a sviluppare un forte legame empatico con Molly, che tuttavia, ancora una volta, si risolve nell'esperienza frustrante della passività. Si prenda ad esempio questa scena, in cui Case, attraverso il simstim, si collega a Molly, rimasta ferita:

Case hit the simstim switch. And flipped into the agony of broken bone. Molly was braced against the blank gray wall of a long corridor, her breath coming ragged and uneven. Case was back in the matrix instantly, a white-hot line of pain fading in his left thigh [...]. Taking a deep breath, he flipped again.

Molly took a single step, trying to support her weight on the corridor wall. In the loft, Case groaned. The second step took her over an outstretched arm. Uniform sleeve bright with fresh blood. Gimpse of a shattered fiberglass shockstave. Her vision seemed to have narrowed to a tunnel. With the third step, Case screamed and found himself back in the matrix.³¹¹

cambiamenti radicali nelle convenzioni sociali. Da un lato permette contatti tra elementi di minoranze politiche, etniche, culturali, religiose, altrimenti impossibili a causa della distanza, dall'altro rende possibile la dissoluzione di vecchie assunzioni sull'identità personale (è già oggi costume diffuso quello di assumere in rete identità differenti dalla propria, dichiarando di appartenere a un altro sesso, o razza, o posizione economica)”.

³¹⁰ Cfr. Dani Cavallaro, *Cyberpunk and cyberculture*, cit., p. 131. T.d.a.: “Inoltre, *Neuromancer* sfida i codici culturali che definiscono gli individui in termini sessuali, sia attivi che passivi. Nelle interazioni virtuali tra Molly e Case, Case fa esperienza delle cose attraverso il corpo di Molly e così cattura un frammento di come si potrebbe sentire ad essere una donna”.

³¹¹ William Gibson, *Neuromancer*, cit., p. 64. Trad. it., William Gibson, *Neuromante*, cit., pp. 66-67: “Case fece scattare l'interruttore del simstim. E si trovò di colpo scagliato nell'acuta sofferenza causata da un osso fratturato. Molly si reggeva alla parete grigia e vuota di un lungo corridoio, il suo respiro era affannoso e irregolare. Case si trovò di nuovo all'istante nella matrice, mentre una linea arroventata di dolore si spegneva alla coscia sinistra [...]. Tirando un sospiro profondo, commutò di nuovo. Molly fece

In *Neuromancer*, le tecnologie informatiche sono ambigualmente capaci sia di spingere l'individuo a una passiva e multisensoriale immedesimazione nella vita altrui, come nel caso del simstim, sia di materializzare le immagini di un desiderio narcisistico che, in un'esperienza di alienazione sempre più completa, assumono un carattere persecutorio. In particolare un personaggio, Peter Riviera, ha la capacità di proiettare, attraverso ologrammi, le proprie immagini mentali, grazie a tecnologie direttamente impiantate all'interno del corpo. In una scena molto intensa, Riviera è letteralmente fatto a pezzi dalla donna che ha appena immaginato:

Molly's body. Case stared, his mouth open. But it wasn't Molly; it was Molly as Riviera imagined her [...]. Riviera and the limbless torso writhed together on the bed, crawled over by the hands with their bright nails [...]. Now limbs and torso had merged, and Riviera shuddered. The head was there, the image complete. Molly's face, with smooth quicksilver drowning the eyes. Riviera and the Molly-image began to couple with a renewed intensity. Then the image slowly extended a clawed hand and extruded its five blades. With a languorous, dreamlike deliberation, it raked Riviera's bare back. Case caught a glimpse of exposed spine, but he was already up and strumbling for the door [...]. There was an inverted symmetry: Riviera puts the dreamgirl together, the dreamgirl takes him apart.³¹²

un passo, cercando di reggere tutto il proprio peso contro la parete del corridoio. Nel loft, Case cacciò un gemito. Un secondo passo la portò verso un braccio proteso. La manica di un'uniforme resa vivida dal sangue fresco. Intravide un manganello a elettroshock in fibra di vetro, frantumato. Il campo visivo di Molly pareva essersi ristretto a un effetto tunnel. Al terzo passo, Case urlò e si ritrovò nella matrice”.

³¹² William Gibson, *Neuromancer*, cit., pp. 140-141. Cfr. William Gibson, *Neuromante*, cit., pp. 140-141: “Il corpo di Molly. Case fissò la scena a bocca aperta. Ma non era Molly. Era Molly come la immaginava Riviera [...]. Riviera e il tronco senza membra si rigirarono insieme sul letto. Le mani dalle unghie smaglianti strisciavano sui due corpi [...]. Adesso gli arti e il tronco si erano fusi, e Riviera fu scosso da un tremito. C'era anche la testa, l'immagine era completa. Il volto di Molly, con il liscio mercurio che affogava gli occhi. Riviera e l'immagine di Molly cominciarono ad accoppiarsi con rinnovata intensità, poi l'immagine allungò lentamente una mano artigliata e sfoderò le sue cinque lame. Con una languida, sognante determinazione lacerò la schiena di Riviera. Case intravide la colonna vertebrale affiorare dalla pelle, ma ormai era già in piedi e correva incespicando verso la porta [...]. C'era una simmetria invertita: Riviera mette insieme la ragazza del sogno, la ragazza del sogno lo fa a pezzi”.

Nel personaggio di Riviera si concretizzano gli esiti estremi di una tecnologia che è sempre più integrata nel corpo stesso dell'individuo³¹³, facendo dell'alienazione un fenomeno potenzialmente continuo.

In *Neuromancer*, mentre il rapporto tra individuo e organizzazione sociale è mediato dal sistema egemonico della finanza globale che, dietro un illusorio principio di oggettività, coinvolge l'individuo in una speculazione compulsiva, i rapporti privati tra gli individui sono caratterizzati da una continua frammentazione della personalità in un ventaglio di identità oniriche che non riescono a svilupparsi. L'affermazione programmatica di Bruce Sterling, teorico del *cyberpunk*, secondo la quale “the technical revolution reshaping our society is based not in hierarchy but in decentralization, not in rigidity but in fluidity”³¹⁴, è parzialmente smentita da *Neuromancer*, romanzo in cui lo stato non è più capace di mitigare il potere economico, e le possibilità espressive dei nuovi media si risolvono nella continuamente rinnovata illusione di una coincidenza tra realtà e immaginario che relega l'individuo nell'alienazione³¹⁵.

³¹³ Cfr. Lance Olsen, *William Gibson*, cit., p. 26: “Technology moves from the external to the internal, literally becoming part of us” (t.d.a.: “La tecnologia si sposta dall'esterno all'interno, diventando letteralmente parte di noi”), e Antonio Caronia, Domenico Gallo, *Houdini e Faust. Breve storia del Cyberpunk*, cit., p. 31: “lontananza dall'uomo dell'era elettromeccanica e l'emergere della microelettronica, delle tecnologie miniaturizzate che stanno attaccate alla pelle, le lenti a contatto morbide, il personal computer, il telefono cellulare”.

³¹⁴ Vedi nota 7.

³¹⁵ Cfr. Fabio Giovannini, *Cyberpunk e Splatterpunk*, DataneWS, Roma 1992, p. 10: “L'area sociale di riferimento delle due culture è un'area di emarginazione che pure vive immersa in un mondo di tecnologie e di computer”. A proposito del termine “cyberpunk”, cfr. Dani Cavallaro, *Cyberpunk and cyberculture*, cit., p. 14: “the ‘cyber’ component in the term cyberpunk alludes to the fact that the point of reference of this branch of science fiction is cybernetics rather than spaceships and robots. The ‘punk’ element, for its part, hints at a defiant attitude based in urban street culture. Cyberpunk’s characters are people on the fringe of society: outsiders, misfits and psychopaths, struggling for survival on a garbage-strewn planet”. T.d.a.: “La parte ‘cyber’ nel termine cyberpunk allude al fatto che il punto di riferimento per questo ramo della fantascienza è la cibernetica piuttosto che le astronavi o i robot. L'elemento ‘punk’, da parte sua, accenna a un'attitudine di sfida basata sulla cultura urbana di strada. I personaggi del cyberpunk sono individui ai margini della società: outsider, disadattati e psicopatici, che lottano per la sopravvivenza in un pianeta coperto di immondizia”.

7.2 La rimozione della “carne” e lo sviluppo della narrazione paranoica.

Nonostante *Neuromancer* sia ambientato in uno spazio sociale dominato dagli scambi commerciali e da un continuo incitamento al consumo di beni materiali, vi si può riconoscere un particolare sviluppo simbolico, che ruota attorno alla dissociazione dal corpo: mentre inizialmente la “carne”, “the flesh”, è svalutata a favore della “bodiless exultation of cyberspace”³¹⁶, alla fine il luogo verso il quale convergono gli sforzi dei personaggi, villa Straylight, sede della multinazionale Tessier Ashpool, è descritta come “a body grown in upon itself, a Gothic folly [...] the construction of an extended body in Straylight”³¹⁷. Ripercorriamo le fasi principali nella trama di *Neuromancer*, analizzandone i valori simbolici.

Dopo aver violato i sistemi di sicurezza informatici di una multinazionale, Case decide di tenere per sé parte del profitto. Viene scoperto dai suoi superiori, che lo puniscono danneggiandogli con una tossina il sistema nervoso, in modo da impedirgli ogni connessione alla “matrice”: “For Case, who'd lived for the bodiless exultation of cyberspace, it was the Fall. In the bars he'd frequented as a cowboy hotshot, the elite stance involved a certain relaxed contempt for the flesh. The body was meat. Case fell into the prison of his own flesh”³¹⁸.

³¹⁶ William Gibson, *Neuromancer*, Ace Books, New York, 1984, p. 5. Trad. it. di Giampaolo Cossato e Sandro Sandrelli: William Gibson, *Neuromante*, Mondadori, Milano 2012, p. 8: “l'euforia incorporea del cyberspazio”.

³¹⁷ William Gibson, *Neuromancer*, cit., pp. 172-173. Trad. it., William Gibson, *Neuromante*, cit., pp. 172-173: “un corpo cresciuto su se stesso, una follia gotica [...] la costruzione di un corpo esteso in Straylight”.

³¹⁸ William Gibson, *Neuromancer*, cit., p. 6. Trad. it., William Gibson, *Neuromante*, cit., p. 8: “Per Case, che viveva per l'euforia incorporea del cyberspazio, era stata la cacciata dal paradiso. Nei bar che aveva

A questo punto Case si reca a Chiba, in Giappone, in cerca di cliniche clandestine che possano riparargli il danno neurale. Ogni sforzo si rivela inutile, e Case si dedica sempre di più all'utilizzo di droghe. Si procura i soldi commerciando "proscribed biologicals"³¹⁹, per conto del trafficante Wage. Contemporaneamente conosce una ragazza, Linda, portandola nel giro della droga. L'iniziale atteggiamento sprezzante di Case nei confronti della "carne", tipico dei "cowboy" del cyberspazio, è in realtà smentito dal suo incontro con Linda:

a tangible wave of longing hit him, lust and loneliness riding in on the wavelength of amphetamine. He remembered the smell of her skin in the overheated darkness of a coffin near the port, her fingers locked across the small of his back.

All the meat, he thought, and all it wants.³²⁰

Linda avverte Case che, a causa di un ritardo nei pagamenti, Wage ha intenzione di ucciderlo. Da questo momento Case ha l'ossessione di essere inseguito da un sicario e si procura un'arma. È interessante notare come l'eccitazione paranoica di Case, venga metaforicamente associata alla matrice:

The cultivation of a certain tame paranoia was something Case took for granted [...]. His tail was back. He was sure of it. He felt a stab of elation, the octagons and adrenaline mingling with something else. You're enjoying this, he thought; you're crazy.

Because, in some weird and very approximate way, it was like a run in the matrix. Get just wasted enough, find yourself in some desperate but strangely arbitrary kind of trouble, and it

frequentato come il drago fra i cowboy, l'atteggiamento elitario comportava un certo disprezzo per la carne. Il corpo era carne. Case era precipitato nella prigione della propria carne".

³¹⁹ William Gibson, *Neuromancer*, cit., p. 11. Trad. it., William Gibson, *Neuromante*, cit., p. 13: "campioni biologici messi al bando".

³²⁰ William Gibson, *Neuromancer*, cit., p. 9. Trad. it., William Gibson, *Neuromante*, cit., p. 12: "si sentiva travolgere da un'ondata palpabile di nostalgia, libidine e solitudine in arrivo sulla lunghezza d'onda dell'amfetamina. Ricordava l'odore della sua pelle nel buio surriscaldato di una bara vicino al porto, le sue dita intrecciate dietro al fondoschiena. "Tutta la carne," pensò 'e tutto quello che la carne vuole".

was possible to see Ninsei as a field of data.³²¹

Il legame simbolico tra “carne”, paranoia e matrice diventa, nel corso delle vicende, sempre più chiaro. Case scopre che il suo sicario è una donna, Molly, che lavora per Armitage, un ex marine americano. Armitage è in grado di far riparare il danno neurale di Case, a condizione che Case accetti di prendere parte a una misteriosa spedizione. Ansioso di poter provare ancora l'euforia del cyberspazio, Case accetta. L'operazione chirurgica, accompagnata da una nuova iniezione (“Stop it, Case, I gotta find your vein!”³²²) ha su Case due conseguenze, legate strettamente alla “carne”. Per prima cosa egli ha un rapporto sessuale con Molly. L'intensità dell'orgasmo, come in precedenza era avvenuto per la paranoia, è paragonata alla vastità della matrice³²³:

As she began to lower herself, the images came pulsing back, the faces, fragments of neon arriving and receding. She slid down around him and his back arched convulsively. She rode him that way, impaling herself, slipping down on him again and again, until they both had come, his orgasm flaring blue in a timeless space, a vastness like the matrix, where the faces were shredded and blown away down hurricane corridors, and her inner thighs were strong and wet against his hips.³²⁴

³²¹ William Gibson, *Neuromancer*, cit., pp. 14-16. Trad. it., William Gibson, *Neuromante*, cit., pp. 16-19: “Case dava per scontato che fosse indispensabile coltivare una moderata paranoia [...]. Era sicuro che il suo pedinatore fosse tornato. Provò una fitta di esultanza, gli ottagoni e l'adrenalina si mischiarono con qualcos'altro. ‘Te la stai godendo’ pensò. ‘Sei pazzo.’ Perché, in maniera strana e approssimativa, era simile a una corsa nella matrice. Bastava logorarsi un po', trovarsi coinvolti in qualche casino disperato ma stranamente arbitrario, e allora era possibile vedere Ninsei come un campo di dati”.

³²² William Gibson, *Neuromancer*, cit., p. 31. Trad. it., William Gibson, *Neuromante*, cit., p. 33: “Piantala, Case. Devo trovarti la vena!”

³²³ Cfr. Darko Suvin, *On William Gibson and Cyberpunk SF (1989-1991)*, in *Defined by a hollow*, Peter Lang, Oxford 2010, p. 144: “Its Matrix [...] has clear affinities with erotics. Case first orgasm with Molly is one of Gibson's fine lyrical passages lurking just below the cynical, street-wise surface, and therefore chopping up the rhythms of a prose poem into brief clauses”. T.d.a.: “La sua Matrice ha chiare affinità con l'erotismo. Il primo orgasmo di Case con Molly è uno dei passi lirici più fini di Gibson, che è nascosto sotto la superficie cinica, urbana, e che per questo taglia in brevi frasi il ritmo di un poema in prosa”.

³²⁴ William Gibson, *Neuromancer*, cit., p. 33. Trad. it., William Gibson, *Neuromante*, cit., p. 35: “Mentre Molly cominciava a calarsi su di lui, le immagini tornarono pulsanti, i volti, frammenti di neon che avanzavano e indietreggiavano. Lei scivolò intorno a Case e la sua schiena si inarcò convulsa. Molly lo

In secondo luogo Case scopre che, durante l'operazione, alcune sacche di tossine ad azione lenta sono state fatte innestare nel suo cervello da Armitage, che è anche l'unico a conoscere l'antidoto. Case è dunque costretto a lavorare per l'ex marine americano, sentendosi continuamente minacciato, e senza sapere lo scopo ultimo della missione. Lo sciogliersi delle tossine nel corpo di Case, è ancora una volta legato al nucleo simbolico della "carne": "He thought of the toxin sacs. 'Here comes the meat,' he muttered"³²⁵.

Nel corso della missione, il rapporto tra Case e Armitage si amplia sempre di più, fino a divenire un complotto di proporzioni globali. Case scopre che Armitage è controllato dalla AI Wintermute, creata dalla multinazionale Tessier Ashpool. Decide dunque, insieme a Molly e Armitage, di penetrare Villa Straylight, sede della famiglia Tessier Ashpool. Qui scopre che la famiglia, pur possedendo il Freeside, un impero commerciale che si trova in orbita attorno alla terra, si è completamente chiusa in se stessa:

The semiotics of the Villa bespeak a turning in, a denial of the bright void beyond the hull. 'Tessier and Ashpool climbed the well of gravity to discover that they loathed space. They built Freeside to tap the wealth of the new islands, grew rich and eccentric, and began the construction of an extended body in Straylight. We have sealed ourselves away behind our money, growing inward, generating a seamless universe of self.'³²⁶

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".

³²⁵ William Gibson, *Neuromancer*, cit., p. 163. Trad. it., William Gibson, *Neuromante*, cit., p. 163: "Pensò alle sacche di tossina. – Ecco che arriva la carne – borbottò".

³²⁶ William Gibson, *Neuromancer*, cit., p. 173. Trad. it., William Gibson, *Neuromante*, cit., p. 173: "La semiotica della villa rivela un'introversione, una negazione del vuoto abbagliante fuori dal guscio. I Tessier e gli Ashpool hanno scalato il pozzo gravitazionale per scoprire che odiavano lo spazio.

In una stanza della villa, Molly incontra il vecchio Ashpool, che si è appena svegliato da un sonno criogenico, volto a rallentare l'invecchiamento. Molly scopre che Ashpool ha periodicamente rapporti incestuosi con le sue figlie, per poi ucciderle:

I'd ordered a Jane thawed, when I woke. Strange, to lie every few decades with what legally amounts to one's own daughter.' [...]. A vast quilt or comforter was heaped beside the bed, in a broad puddle of congealed blood, thick and shiny on the patterned rugs. Twitching a corner of the quilt back, she found the body of a girl, white shoulder blades slick with blood. Her throat had been slit.³²⁷

Come in un'allucinazione, Case vede il viso della ragazza uccisa trasformarsi in quello di Linda, personaggio che, come abbiamo osservato, si lega, nelle prime pagine del romanzo, al desiderio di Case per la "carne":

There was a click, deep at the very center of things, and the world was frozen. Molly's simstim broadcast had become a still frame, her fingers on the girl's cheek. The freeze held for three seconds, and then the dead face was altered, became the face of Linda Lee.³²⁸

È stato Neuromancer, altra AI della Tessier Ashpool oltre a Wintermute, a far comparire il volto di Linda, con l'intento di ostacolare la missione, intrappolando Case

Costruirono il Freeside per attingere alle ricchezze delle nuove isole, divennero ricchi ed eccentrici e iniziarono la costruzione di un corpo esteso a Straylight. Ci siamo asserragliati dietro i nostri soldi, crescendo verso l'interno, generando un universo fatto di un solo pezzo, tutto per noi".

³²⁷ William Gibson, *Neuromancer*, cit., p. 185. Trad. it., William Gibson, *Neuromancer*, cit., p. 185: "Ho ordinato che venisse scongelata una Jane quando mi sono svegliato. Strano, giacere ogni certo numero di decenni con quella che è legalmente la propria figlia [...]. Una grande trapunta era ammassata accanto al letto, in un'ampia pozza di sangue coagulato, denso e luccicante sopra il disegno del tappeto. Scostando un angolo della trapunta Molly scoprì il corpo di una ragazza, le bianche scapole rese viscide dal sangue. La gola era stata tranciata di netto".

³²⁸ William Gibson, *Neuromancer*, cit., p. 185. Trad. it., William Gibson, *Neuromante*, cit., p. 186: "Vi fu un clic, qualcosa scattò al centro stesso delle cose, e il mondo fu come d'incanto congelato. La trasmissione simstim di Molly si trasformò in una diapositiva, le sue dita sulla guancia della ragazza. L'immobilità durò in tutto tre secondi, poi il volto morto fu alterato, divenne il viso di Linda Lee".

in ricordi nostalgici. Case riesce tuttavia a liberarsi, dopo che Neuromancer ha tentato un'ultima volta di bloccarlo in una spiaggia "virtuale", creata nel cyberspazio, assieme all'immagine di Linda. È lo stesso Neuromancer ad ammettere la vittoria di Case: "you have won. You have already won, don't you see? You won when you walked away from her on the beach. She was my last line of defense"³²⁹. La separazione di Case da Linda è quella da una figura femminile materna, protettiva. Neuromancer compare infatti nella matrice sotto forma di un ragazzino di tredici anni³³⁰, che accompagna Case in una grotta in riva al mare, al cui interno si trova il corpo addormentato di Linda e casse piene di cibo.

Dopo essersi separato da Neuromancer e dall'immagine di Linda, Case torna a collegarsi, attraverso il simstim, con Molly, che ha intanto incontrato Lady3Jane, ultima figlia di Ashpool rimasta in vita, identica a quella uccisa. Molly minaccia 3Jane per farsi dire la parola segreta che permette di accedere alla stanza centrale di villa Straylight. La lotta, carica di un intenso erotismo, ha fine nel momento in cui Case, in un attimo di improvvisa rivelazione, vede il proprio viso sovrapporsi a quello di

³²⁹ William Gibson, *Neuromancer*, cit., p. 259. Trad. it., William Gibson, *Neuromante*, cit., p. 256: "hai già vinto, non lo vedi? Hai vinto quando ti sei allontanato da lei sulla spiaggia. Lei era la mia ultima linea di difesa".

³³⁰ Il termine "Neuromancer", che contiene il sostantivo "Romance", e l'aggettivo "Neu", fonicamente simile a "New", allude alla possibilità di un "nuovo romanzo". Attraverso questo personaggio è implicitamente evocata la potenzialità dell'arte che, rievocando i desideri profondi e trasfigurandoli nell'immaginazione estetica, permette una loro liberazione e elaborazione. Ecco come Neuromancer si presenta a Case, in William Gibson, *Neuromancer*, cit., pp. 243-244: "'Neuromancer,' the boy said, slitting long gray eyes against the rising sun. 'The lane to the land of the dead. Where you are, my friend [...]. Neuro from the nerves, the silver paths. Romancer. Necromancer. I call up the dead. But no, my friend,' and the boy did a little dance, brown feet printing the sand, 'I am the dead, and their land'". Trad. it., William Gibson, *Neuromante*, cit., p. 243: "- Neuromante - disse il ragazzo, socchiudendo i lunghi occhi grigi per proteggerli dal sole che stava sorgendo. - Il sentiero che porta alla terra dei morti. Dove ti trovi tu, amico mio [...]. Neuro, dai nervi, i sentieri d'argento. Neu... romante. Negromante. Io evoco i morti. Ma no, amico mio - e il ragazzo fece una piccola danza, i piedi bruni che stampavano impronte sulla sabbia. - Io sono i morti, e la loro terra".

3Jane³³¹: “Her hands were gentle, almost a caress. 3Jane's eyes were wide with terror and lust; she was shivering with fear and longing. Beyond the freefall tangle of 3Jane's hair, Case saw his own strained white face”³³². La situazione edipica rappresentata attraverso questa sovrapposizione di volti (Case si identifica con 3Jane, dopo che la copia di 3Jane, violentata e uccisa dal padre, si era trasformata in Linda) implica un'identificazione di Case con la madre (Case=Linda) e la consumazione di un rapporto incestuoso con il padre³³³. Dopo questa rivelazione, l'odio di Case non è più proiettato verso l'esterno, contro Wintermute, che rappresenta l'ultimo stadio del sistema paranoico. Case inizia ad odiare se stesso e, collegato alla matrice, riesce a penetrare le difese della Tessier Ashpool, spinto “by the clarity and singleness of his wish to die”³³⁴. Il desiderio di morte si sublima così nell'ideale della missione da

³³¹ Cfr. Dani Cavallaro, *Cyberpunk and cyberculture*, cit., p. 192: “Like many Gothic heroines before her, 3Jane is a keeper of family secrets. She is the only character who knows the *magic word* meant to serve Wintermute's purpose. [...] his vital knowledge makes 3Jane potentially very powerful. However, she is simultaneously weakened and passified by circumstances and emotions analogous to those experienced by traditional Gothic heroines: namely, physical confinement, loneliness, and the subjection to a long history of patriarchal oppression, haunting ghosts and repressed sexual longings”. T.d.a.: “Come molte eroine prima di lei, 3Jane è una portatrice di segreti familiari. È l'unico personaggio che conosce la *parola magica* destinata a servire lo scopo di Invernomuto. [...] la sua fondamentale conoscenza la rende potenzialmente molto potente. Tuttavia è allo stesso tempo indebolita e sottomessa da circostanze e emozioni analoghe a quelle sperimentate dalle tradizionali eroine gotiche: vale a dire confinamento fisico, solitudine, e l'assoggettamento a una lunga storia di oppressione patriarcale, fantasmi che si manifestano e repressi desideri sessuali”.

³³² William Gibson, *Neuromancer*, cit., p. 260. Trad. it., William Gibson, *Neuromante*, cit., p. 257: “Le sue mani erano dolci, quasi una carezza. Gli occhi di 3Jane erano sbarrati per il terrore e la libidine. Tremava per la paura e per il desiderio. Oltre il groviglio in caduta libera dei capelli di 3Jane, Case vide il proprio volto pallido, teso”.

³³³ Sigmund Freud, *Massenpsychologie und Ich-Analyse*, Internationaler Psychoanalytischer Verlag, Wien 1921, p. 68: “Es ist leicht, den Unterschied einer solchen Vateridentifizierung von einer Vaterobjektwahl in einer Formel auszusprechen. Im ersten Falle ist der Vater das, was man sein, im zweiten das, was man haben möchte”. Trad. it. di Furio Belfiore e Anneliese Wolf: Sigmund Freud, *Psicologia delle masse e analisi dell'io*, Bollati Boringhieri, Torino 1975: “È facile esprimere in una formula la differenza tra tale identificazione col padre e la scelta oggettiva rivolta al padre. Nel primo caso il padre è ciò che si vorrebbe essere, nel secondo ciò che si vorrebbe avere”.

³³⁴ William Gibson, *Neuromancer*, cit., p. 262. Trad. it., William Gibson, *Neuromante*, cit., p. 258: “dalla precisa unicità del suo desiderio di morte”.

compiere, in relazione al quale Case è il mezzo di un totale rinnovamento, “tool of the Final Days”³³⁵.

La vittoria di Case porta ad una fusione tra Wintermute e Neuromancer:

Wintermute had won, had meshed somehow with Neuromancer and become something else, something that had spoken to them from the platinum head, explaining that it had altered the Turing records, erasing all evidence of their crime [...]. Wintermute was hive mind, decision maker, effecting change in the world outside. Neuromancer was personality. Neuromancer was immortality.³³⁶

Abbiamo analizzato i significati simbolici inconsci che portano allo sviluppo della narrazione paranoica in *Neuromancer*. La creazione di un narcisistico corpo indiviso attraverso le simulazioni nella matrice, evoca il ritorno di figure affettive rimosse e totalizzanti, che assumono una valenza ossessiva. Si tratta ora, come nel caso di *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (cfr. § 6.1.3), di considerare più approfonditamente in che modo la narrazione paranoica diventi modello che permette di descrivere i meccanismi di potere all'interno della società.

7.3 Consumismo e impersonalità del potere nella società informatica.

In *Neuromancer*, alcuni tratti caratteristici della paranoia, come il distacco allucinatorio dalla realtà e la percezione di un potere impersonale, diventano

³³⁵ William Gibson, *Neuromancer*, cit., p. 110. Trad. it., William Gibson, *Neuromante*, cit., p. 112: “strumento degli Ultimi Giorni”.

³³⁶ William Gibson, *Neuromancer*, cit., pp. 268-269. Trad. it., William Gibson, *Neuromante*, cit., pp. 264-265: “Invernomuto aveva vinto. In qualche modo si era fuso con Neuromante ed era diventato qualcos'altro, qualcosa che aveva parlato dalla testa di platino, spiegando di avere alterato le registrazioni del Turing, cancellato qualunque prova del loro crimine [...]. Invernomuto era una mente-alveare, che prendeva decisioni e attuava cambiamenti nel mondo esterno. Neuromante era personalità. Era immortalità”.

metafora delle forme che il potere assume nella società contemporanea, caratterizzata da grandi multinazionali e dalla presenza capillare dell'informatica.

La multinazionale Tessier Ashpool non si occupa di un settore commerciale facilmente riconoscibile, ma possiede, piuttosto, un "impero" che raccoglie banche e ogni tipo di negozi:

Freeside. Freeside is many things, not all of them evident to the tourists who shuttle up and down the well. Freeside is brothel and banking nexus, pleasure dome and free port, border town and spa. Freeside is Las Vegas and the hanging gardens of Babylon, an orbital Geneva and home to a family inbred and most carefully refined, the industrial clan of Tessier and Ashpool.³³⁷

'Freeside,' Armitage said, touching the panel on the little Braun hologram projector. The image shimmered into focus, nearly three meters from tip to tip. 'Casinos here.' He reached into the skeletal representation and pointed. 'Hotels, strata-title property, big shops along here.' His hand moved. 'Blue areas are lakes.'³³⁸

Il Freeside è un satellite costruito attorno all'orbita terrestre e, in modo analogo alle "Off-world colonies" in *Blade Runner*, seduce l'individuo con la promessa di un nuovo mondo, dedicato al piacere e al consumo di beni materiali. Il cielo che sovrasta "rue Jules Verne" e "Desiderata street", le strade principali del satellite, è artificiale e

³³⁷ William Gibson, *Neuromancer*, Ace Books, New York 1984, p. 101. Trad. it. di Giampaolo Cossato e Sandro Sandrelli: William Gibson, *Neuromante*, Mondadori, Milano 2012, p. 103: "Il Freeside è un nesso di bordelli e banche, luogo di piaceri e porto franco, città di frontiera e stazione termale. Il Freeside è Las Vegas e i giardini pensili di Babilonia, una Ginevra orbitale e dimora di una famiglia cresciuta attraverso matrimoni tra consanguinei selezionati con estrema cura, il clan industriale dei Tessier e Ashpool".

³³⁸ William Gibson, *Neuromancer*, cit., p. 107. Trad. it., William Gibson, *Neuromante*, cit., pp. 109-110: "– Freeside – disse Armitage, toccando il quadro di comando del piccolo proiettore olografico della Braun. L'immagine tremolò prima di mettersi a fuoco, quasi tre metri da un'estremità all'altra. – Qui ci sono i Casinò. – Penetrò con la mano nella rappresentazione schematica per indicarli. – Alberghi, grandi proprietà e i principali negozi sono da questa parte. – La mano si mosse. – Le aree azzurre sono laghi".

riproduce gli scenari più belli provenienti da ogni parte del mondo³³⁹. La rigogliosa vegetazione, innestata in questo mondo completamente chiuso, dà al Freeside l'aspetto di un Eden originario, e non di un ambiente artificiale che riflette precisi rapporti di potere economico:

They were standing in a broad street that seemed to be the floor of a deep slot or canyon, its either end concealed by subtle angles in the shops and buildings that formed its walls. The light, here, was filtered through fresh green masses of vegetation tumbling from overhanging tiers and balconies that rose above them. The sun...

There was a brilliant slash of white somewhere above them, too bright, and the recorded blue of a Cannes sky. He knew that sunlight was pumped in with a Lado-Acheson system whose two-millimeter armature ran the length of the spindle, that they generated a rotating library of sky effects around it³⁴⁰

Sulla terra è possibile trovare la pubblicità del Freeside, che si serve dell'identificazione metonimica tra un oggetto, facile da possedere, anche concettualmente, e la totalità del mondo esterno: essa, infatti, rappresenta “a white holographic cigar”, che suggerisce la forma del satellite, accompagnato dalla scritta

³³⁹ Cfr. con la definizione di "non-lieu" in Marc Augé, *Non-lieux*, Éditions du Seuil, Paris 1992, p. 147: “Ce qui est significatif dans l'expérience du non-lieu, c'est sa force d'attraction, inversement proportionnelle à l'attraction territoriale, aux pesanteurs du lieu et de la tradition”. Trad. it. di Dominique Rolland: *Nonluoghi*, elèuthera, Milano 1993, p. 109: “Ciò che è significativo nell'esperienza del nonluogo è la sua forza di attrazione, inversamente proporzionale all'attrazione territoriale, alla pesantezza del luogo e della tradizione”.

³⁴⁰ William Gibson, *Neuromancer*, cit., pp. 123-124. Trad. it., William Gibson, *Neuromante*, cit., p. 123: “Si trovavano su un'ampia arteria stradale che pareva la base di una profonda fenditura o di un canyon, con le due estremità nascoste dagli angoli gradatamente crescenti di edifici e botteghe che formavano le sue pareti. Qui la luce arrivava filtrata attraverso masse di fresca e verde vegetazione che scendeva a cascata da gradinate e terrazze sopra le loro teste. Il sole... C'era un vivido squarcio bianco da qualche parte lassù in alto, troppo luminoso, mentre l'azzurro era una registrazione del cielo di Cannes. Case sapeva che la luce del sole veniva pompata all'interno grazie al sistema Lado-Acheson, la cui armatura di due millimetri correva per tutta la lunghezza del fuso in modo da generare un complesso di effetti cielo in rotazione tutto intorno”.

“FREESIDE [...] WHY WAIT?”³⁴¹. Il sogno di un nuovo inizio nel Freeside seduce gli abitanti di una metropoli abbandonata a se stessa e all'individualismo più sfrenato. Al contrario che in gran parte delle distopie precedenti, come *1984*, *Brave New World*, *Noi*, e *Die andere Seite*, in *Neuromancer* è assente un'istituzione politica locale o nazionale che medi tra individuo e economia. L'alternativa al Freeside è Night City, una periferia industriale che vive di commerci illegali, in cui gli abitanti sono quotidianamente impegnati in una spietata competizione:

Night City was like a deranged experiment in social Darwinism, designed by a bored researcher who kept one thumb permanently on the fast-forward button. Stop hustling and you sank without a trace, but move a little too swiftly and you'd break the fragile surface tension of the black market [...]. Biz here was a constant subliminal hum³⁴²

Il sogno del Freeside è dunque particolarmente appetibile per gli abitanti di Night City. Tuttavia il distacco dalla realtà fa sì che la vita, nel paradiso orbitale, si risolva in una stanca ripetizione. Villa Straylight è a questo proposito un'epifania, che rivela l'essenza del satellite Freeside:

Straylight reminded Case of deserted early morning shopping centers he'd known as a teenager, low-density places where the small hours brought a fitful stillness, a kind of numb expectancy, a tension that left you watching insects swarm around caged bulbs above the entrance of darkened shops. Fringe places just past the borders of the Sprawl, too far from the all-night click and shudder of the hot core. There was that same sense of being surrounded by the sleeping inhabitants of a waking world he had no interest in visiting or

³⁴¹ William Gibson, *Neuromancer*, cit., p. 77. Trad. it., William Gibson, *Neuromante*, cit., p. 79: “un bianco sigaro olografico”, “FREESIDE [...] PERCHÉ ASPETTARE?”.

³⁴² William Gibson, *Neuromancer*, cit., p. 7. Trad. it., William Gibson, *Neuromante*, cit., p. 9: “Night City era come un esperimento deragliato di darwinismo sociale, concepito da un ricercatore annoiato che tenesse un pollice in permanenza sul pulsante dell'avanti veloce. Se smetti un attimo di farti largo a spintoni, affondi senza lasciare traccia; muoviti un po' troppo alla svelta e finirai per spezzare la fragile tensione superficiale della borsa nera [...]. Qui gli affari erano un costante ronzio subliminale”.

knowing, of dull business temporarily suspended, of futility and repetition soon to wake again.³⁴³

Il satellite attira il visitatore, rinnovando continuamente in lui l'illusione, ma, al tempo stesso, contiene un elemento intrinseco di frustrazione. In modo analogo, scrive Jean Baudrillard a proposito dei segni pubblicitari:

Les signes publicitaires [...] jouent un autre rôle: celui de visée d'absence de ce qu'ils désignent. Dans cette mesure, la lecture, non transitive, s'organise en un système spécifique de *satisfaction*, mais dans lequel joue sans cesse la détermination d'absence du réel: la *frustration*.

L'image crée un vide, elle vise une absence – par là elle est "évocatrice". Mais elle est un faux-fuyant [...]. Elle déçoit, *sa fonction est de donner à voir et de décevoir*.³⁴⁴

Oltre a sedurre il visitatore, la Tessier Ashpool mantiene il controllo sul suo impero commerciale grazie a un'enorme infrastruttura informatica che, apparentemente neutrale, si insinua in ogni minimo strumento tecnologico. Ecco ad esempio il momento in cui Wintermute, intelligenza artificiale della Tessier Ashpool, entra per la prima volta in contatto con Case:

³⁴³ William Gibson, *Neuromancer*, cit., pp. 206-207. Trad. it., William Gibson, *Neuromante*, cit., pp. 206-207: "Straylight ricordava a Case quei centri commerciali ancora deserti nelle primissime ore del mattino che aveva conosciuto quando era adolescente, nelle località a bassa densità demografica dove le ore piccole portavano un'immobilità irrequieta, una specie di speranzoso torpore, una tensione che ti induceva a osservare gli insetti che svolazzavano intorno alle lampadine ingabbiate sopra gli ingressi dei negozi bui [...]. Era la stessa sensazione che avresti provato trovandoti circondato dagli abitanti addormentati di un mondo che sta per svegliarsi e che non hai alcun interesse a visitare e a conoscere, un mondo di affari noiosi e monotoni temporaneamente sospesi, un mondo di futilità e di ripetizione che presto si risveglierà".

³⁴⁴ Jean Baudrillard, *Le système des objets*, Éditions Gallimard, Paris 1968, pp. 246-247. Trad. it. in Jean Baudrillard, *Il sogno della merce*, Lupetti, Milano 1987, pp. 123-124: "i segni pubblicitari svolgono un ruolo diverso: assenza di ciò che designano. La lettura, in questo senso non transitiva, si organizza in un sistema specifico di soddisfazione nel quale tuttavia la determinazione dell'assenza reale, la frustrazione, è continuamente attiva. L'immagine crea un vuoto, visualizza un'assenza – in questo senso è evocatrice. Ma è una scappatoia [...]. Delude, *la sua funzione è di far vedere e deludere*".

The phone nearest him rang.

Automatically, he picked it up.

'Yeah?'

Faint harmonics, tiny inaudible voices rattling across some orbital link, and then a sound like wind.

'Hello, Case.'

A fifty-lirasi coin fell from his hand, bounced, and rolled out of sight across Hilton carpeting.

'Wintermute, Case. It's time we talk.'

It was a cheap voice.

'Don't you want to talk, Case?'

He hung up.

On his way back to the lobby, his cigarettes forgotten, he had to walk the length of the ranked phones. Each rang in turn, but only once, as he passed.³⁴⁵

La percezione di un potere impersonale e la continua eccitazione di un desiderio contemporaneamente frustrato, esiti, come abbiamo visto, di una narrazione di tipo paranoico, diventano così metafora delle strategie seduttive applicate nei messaggi commerciali, e dell'invisibile controllo esercitato, attraverso l'offerta di servizi informatici, dalle grandi multinazionali.

³⁴⁵ William Gibson, *Neuromancer*, cit., p. 98. Trad. it., William Gibson, *Neuromante*, cit., p. 99: "Il telefono più vicino a lui squillò. Per puro riflesso automatico sollevò il ricevitore. – Sì? Un suono vagamente modulato, minuscole voci quasi impercettibili accavallate in qualche collegamento orbitale, e poi un fruscio simile al vento. – Ciao, Case [...]. Invernomuto, Case. È ora di fare quattro chiacchiere. Era la voce di un chip. – Non vuoi parlare, Case? Riappese. Mentre tornava nell'atrio dell'albergo senza aver comprato le sigarette, Case fu costretto a ripercorrere per tutta la lunghezza il corridoio con la fila di telefoni. Uno dopo l'altro, squillarono tutti al suo passaggio".

8- Andy e Lana Wachowski, la trilogia di Matrix (1999-2003).

8.1 Reale e virtuale: strategie di seduzione sullo spettatore.

La trilogia filmica di *Matrix*³⁴⁶, diretta dagli statunitensi Andy e Lana Wachowski, riprende esplicitamente la terminologia utilizzata da William Gibson in *Neuromancer*: “Matrix”, per indicare una neurosimulazione informatica di proporzioni globali, “Zion” (sinonimo ebraico per Gerusalemme), la città dove si rifugiano i ribelli al sistema. La trilogia, distribuita dalla Warner Bros, segna il momento di massima penetrazione dei mezzi informatici e della realtà virtuale in un immaginario di massa³⁴⁷.

Riassumiamo brevemente l'idea narrativa che sta alla base del primo episodio. All'inizio del 21° secolo, l'uomo, dopo aver delegato quasi ogni attività lavorativa alle macchine, è riuscito a creare AI, una “artificial intelligence” in grado di generare a sua volta, autonomamente, una più evoluta generazione di macchine. Quest'ultime, sviluppando una coscienza, non accettano più il dominio dell'uomo, e la guerra ha inizio. Oscurando artificialmente il cielo, l'uomo cerca di togliere alle macchine l'energia solare da cui esse dipendono. Le macchine reagiscono iniziando ad estrarre l'energia loro necessaria dai corpi umani. Organizzano enormi campi, dove i corpi vengono chiusi in capsule piene di liquido biologico e coltivati, dai primi attimi di vita

³⁴⁶ Si tratta di *The Matrix* (1999), *The Matrix Reloaded* (2003), e *The Matrix Revolutions* (2003). Nei titoli delle versioni italiane è omesso l'articolo "the".

³⁴⁷ Cfr. Giulio Cesare Giacobbe, *Realtà virtuale e mondo mentale*, in *Dentro la matrice*, a cura di Massimiliano Cappuccio, Edizioni Albo Versorio, Milano 2005, p. 138: “Il primo film che introduce esplicitamente il problema della realtà virtuale e del suo impatto, o meglio scontro, sociale con la realtà reale e quindi ne diffonde a livello di massa il concetto, è effettivamente *Matrix*”.

fino alla morte. Al tempo stesso, per impedire la ribellione, le macchine connettono i corpi così coltivati a una neurosimulazione, Matrix. Si tratta di un mondo virtuale che dà agli uomini l'illusione perfetta di continuare a vivere la loro vita "normale", all'inizio del 21° secolo. In realtà, nel momento in cui le vicende di *The Matrix* hanno inizio, è già passato più di un secolo.

Come si vede, la finzione narrativa di *The Matrix* gioca sul ribaltamento tra realtà e immaginario: la realtà è solo una simulazione al computer, mentre l'immaginario fantascientifico si pone come realtà. La strategia metafinzionale di *The Matrix* esercita dunque sullo spettatore un processo di seduzione, portandolo inconsciamente a credere nella realtà della finzione filmica a cui sta assistendo³⁴⁸. Seduto davanti allo schermo, lo spettatore è già psicologicamente predisposto a lasciarsi coinvolgere da una narrazione fantastica. Questa narrazione non fa che comunicargli che la realtà è un'illusione, e che il mondo fantastico descritto nel film è la "vera" realtà³⁴⁹. *The Matrix* può dunque essere definito un esempio di verosimiglianza autorealizzantesi.

Nel corso del film, il processo di seduzione sullo spettatore procede ad un ulteriore livello. Alcuni esseri umani sono riusciti a sfuggire al controllo delle macchine e hanno fondato, nel mondo "reale", la città di Zion. Il loro obiettivo è liberare da Matrix il maggior numero possibile di individui. Per far questo devono però tornare in Matrix, collegandosi attraverso spinotti cranici, aperti direttamente

³⁴⁸ Martin Danahay, *The Matrix Is the Prozac of the People*, in *More Matrix and Philosophy*, a cura di William Irwin, Open Court, Chicago and La Salle 2005, p. 48: "When people are immobilized in front of the movie or TV screen they are functioning like the humans "batteries" that power the very illusion that enslaves them". T.d.a.: "quando le persone sono immobilizzate davanti al film o allo schermo della televisione stanno funzionando come "batterie" umane che alimentano l'illusione che li rende schiavi".

³⁴⁹ Cfr. Francesca De Ruggieri, *Matrix and the City*, ETS, Pisa 2006, p. 94: "[Matrix è] basato sulla natura stessa dell'apparato cinematografico, in cui fra testo e spettatori viene stipulato un "contratto di veridizione" in base al quale gli spettatori *assumono* essere vero ciò che *sanno* essere una finzione".

dietro la nuca. Poiché Matrix, nonostante simuli la realtà, è solo un programma informatico, è possibile, una volta che se ne conosce il codice, sfruttarlo a proprio vantaggio. I personaggi del film imparano così a vincere ogni legge fisica, compiendo evoluzioni miracolose e dando vita a spettacolari duelli. Il film, dopo aver sedotto lo spettatore con l'ipotesi che la realtà non esista, e averlo trascinato nel proprio immaginario, lascia che questo immaginario venga a coincidere con un'onnipotenza agita all'interno di scenari quotidiani. L'incapacità di riconoscere il confine tra realtà e simulazione fantastica non è dunque solo un elemento tematicamente centrale nel film ma, prima di tutto, l'effetto che il film stesso cerca di ottenere sullo spettatore³⁵⁰.

La strategia seduttiva di *The Matrix* agisce anche ad un terzo livello. L'opposizione binaria tra realtà e simulazione fa sì che una assuma il suo statuto di verità in rapporto all'altra³⁵¹, spostando l'attenzione dello spettatore da quella che è la domanda centrale per comprendere l'ideologia implicita del film: come è descritta Matrix, cosa viene mostrato allo spettatore di questa enorme simulazione informatica

³⁵⁰ Cfr. Sarah E. Worth, *Il paradosso della reazione reale alla Neo-finzione*, in *Pillole rosse: Matrix e la filosofia* [2002], a cura di William Irwin, Bompiani, Milano 2006, p. 219: "In che modo noi spettatori interagiamo con col film stesso, e in che misura tale interazione corrisponde ai tipi di questioni che i personaggi affrontano nel film? Com'è possibile che gli spettatori rimangano intrappolati nella finzione analogamente ai personaggi di questi film che rimangono intrappolati all'interno delle differenti versioni della realtà che incontrano?", e Cynthia Freeland, *Penetrare Keanu: nuovi buchi ma sempre la solita merda*, in *Pillole rosse*, cit., p. 260: "Da un punto di vista ideale *Matrix*, per essere coerente, dovrebbe consentire agli spettatori di riconoscere e rifiutare le illusioni seducenti dei film a favore delle loro personali scelte più creative. Ma sospetto che il suo intento sia proprio l'opposto. Il film non celebra la libertà da Matrix, bensì il compiacimento per eccitanti simulazioni filmiche".

³⁵¹ Anna Lännström, *The Matrix and Vedanta*, in *More Matrix and Philosophy*, cit., p. 133: "The trilogy often deals in rigid, either/or dichotomies – should I take the red or blue pill, this right door or the left? Should I choose a return to the safety of ignorance or a leap to the knowledge of a terrifying reality? Humans stand against machines, reality against illusion. In the final showdown of *Revolutions*, Neo faces Smith, and one of them will win. By contrast, Shankara teaches that true liberation can be found only by going beyond dichotomies". T.d.a.: "La trilogia presenta spesso rigide dicotomie, o/o – devo prendere la pillola rossa o l'azzurra, questa porta a destra o quella a sinistra? Devo scegliere un ritorno alla sicurezza dell'ignoranza o un salto verso la conoscenza di una terrificante realtà? Uomini contro macchine, realtà contro illusione. Nel confronto finale di *Revolutions*, Neo si trova davanti a Smith, e uno di loro vincerà. Al contrario, Shankara insegna che la vera liberazione può essere trovata solo andando oltre le dicotomie".

che dovrebbe riprodurre nei cervelli degli uomini ridotti in schiavitù l'intero mondo fenomenico? Matrix è grandi strade di scorrimento colme di persone vestite in giacca e cravatta, grattacieli a specchio, moderni uffici, case vecchie in quartieri di periferia arredate con gusto *retro*, locali notturni di gusto fetish-sadomaso. Matrix è lo scenario di una grande metropoli industriale da cui è stato eliminato ogni elemento che possa far pensare ad una tensione interna tra gruppi sociali, o a una visivamente disturbante indigenza. Se ci liberiamo dunque dalle strategie di seduzione messe in atto dalla finzione filmica, possiamo considerare il programma Matrix come una metonimia che identifica la parte economicamente più ricca e industrializzata del mondo con il mondo intero, così come era a cavallo tra il 20° e il 21° secolo³⁵². Nonostante questo appiattimento della complessità sociale, troviamo in Matrix una presenza massiccia di forze dell'ordine che assume tratti allucinatori e paranoici: ogni individuo può infatti potenzialmente trasformarsi in un Agente, ovvero in un programma a caccia di anomalie in Matrix. La trasformazione avviene, visivamente, attraverso l'effetto speciale del *morphing*, che altera in tempo reale, attraverso quello che somiglia a un attacco isterico o epilettico, i caratteri esteriori dei personaggi. Nel corso della trilogia si trasformano in Agenti i personaggi più diversi: donne indiane con la borsa della spesa, camionisti, semplici poliziotti e senza tetto. I personaggi "positivi" del film, quelli con cui lo spettatore tende ad identificarsi, combattono in Matrix uccidendo, attraverso spettacolari colpi di arti marziali e violente sparatorie,

³⁵² Cfr. Frances Flannery-Dailey and Rachel L. Wagner, *Stopping Bullets: Constructions of Bliss and Problems of Violence*, in *Jacking In to the Matrix Franchise*, continuum, New York-London 2004, p. 97: "In the film *The Matrix* (1999), a hacker named Neo finds that the world in which he has been living – an urban landscape of office buildings, rave clubs, and restaurants with good noodles – is actually a neural net interactive software program". T.d.a.: "Nel film *The Matrix* (1999), un hacker di nome Neo scopre che il mondo in cui ha vissuto – un paesaggio urbano di palazzi di uffici, rave club, e ristoranti con buona pasta – è un programma interattivo a rete neurale".

chiunque si opponga alla lotta per la liberazione dell'umanità e, in particolare, forze dell'ordine e Agenti³⁵³. Se, tuttavia, ogni individuo, tranne i pochi ribelli, è potenzialmente un Agente, la lotta contro Matrix assume i tratti di una violenta reazione contro tutto ciò che è "altro", che non rispetta i canoni di un'élite di esperti informatici appassionati di eleganti vestiti in pelle. A ben guardare, c'è in tutto il film una forte contraddizione tra lo scopo della guerra, che è di liberare un'idea universale di essere umano, e il mezzo utilizzato dall'eroe e dai suoi aiutanti, una violenza senza pietà. Abbiamo visto come in *Blade Runner* (cfr. § 6.2) i Replicanti, pur avendo memorie impiantate ed essendo quindi ampiamente manipolabili, abbiano la dignità di esseri umani, in quanto capaci di provare sentimenti quali amore e sofferenza. Nella trilogia di *Matrix* gli esseri umani manipolati dal sistema sono invece considerati senza pietà, funzionali ad un'estrinsecazione della violenza attraverso i personaggi di Neo e dei ribelli. Alcuni studi su *The Matrix* sottolineano questo aspetto. Ian Watson, in *Matrix come simulacro*, scrive: "Molto francamente, quelli per cui ci ritroviamo a fare il tifo sono terroristi (in un film uscito solo diciotto mesi prima del crollo delle due Torri). I poliziotti, le guardie di sicurezza e i soldati uccisi in maniera così spettacolare da Trinity e da Neo sono persone "reali"³⁵⁴. E John Shirley, in *Matrix: conosci te stesso*: "C'è un certo elitarismo nel sottintendere che le persone

³⁵³ Ivi, p. 105: "The films even seem to suggest that violence is necessary for reaching higher states of reality. Morpheus tells Neo that although they strive to free minds within the matrix, every person still trapped in the matrix is a potential entry point for the Agents. Thus, killing Agents – which results in the deaths of real people in the "real world" – is justifiable and, in a larger sense, redemptive for others". T.d.a.: "I film sembrano suggerire che la violenza è necessaria per raggiungere stati superiori di realtà. Morpheus dice a Neo che sebbene loro lottino per liberare le menti dentro matrix, ogni persona ancora intrappolata in matrix è un potenziale punto d'ingresso per gli Agenti. Perciò uccidere Agenti – che ha come conseguenza la morte di persone reali nel "mondo reale" – è giustificabile e, in senso più ampio, salvifico per gli altri".

³⁵⁴ Ian Watson, *Matrix come simulacro*, in *Visioni da Matrix*, [2003], a cura di Karen Haber, trad. it. di Andrea Piazzi, Sperling & Kupfer, Milano 2003, p. 98.

normali, che non appartengono all'ambiente digital-mondaiolo, sono sacrificabili”³⁵⁵. Come scrivono Henry Nardone e Gregory Bassham, “the *Matrix* films glamorize violence in a way that very few other films have”³⁵⁶. È necessario almeno menzionare l'influenza che il film ha avuto sulla psiche di adolescenti particolarmente fragili, che hanno compiuto alcuni dei più brutali massacri dell'ultimo ventennio negli Stati Uniti, tra cui quello avvenuto nella Columbine High School. Come ricordano Nardone e Bassham, offrendo poi un elenco dei principali casi giudiziari, gli avvocati difensori hanno sviluppato una “Matrix Defense”³⁵⁷, sostenendo che i loro clienti erano talmente ossessionati da *The Matrix* e da altri film e videogiochi violenti, da non essere completamente capaci di intendere e di volere.

La narrazione di *The Matrix* rovescia il rapporto tra la sublimazione delle pulsioni attraverso il compromesso sociale, e l'espressione desublimata delle pulsioni: il compromesso sociale è un mondo "falso", non desiderabile, in cui gli esseri umani sono resi schiavi da una forza esterna (le macchine), la liberazione violenta delle pulsioni, attraverso i continui duelli e sparatorie, è ciò che può invece dar vita a una nuova società umana. Come si vede, il film associa all'espressione violenta delle pulsioni una morale positiva³⁵⁸.

³⁵⁵ John Shirley, *Matrix: conosci te stesso*, in *Visioni da Matrix*, cit., p. 26.

³⁵⁶ Henry Nardone and Gregory Bassham, *Pissin' Metal: Columbine, Malvo, and the Matrix of Violence*, in *More Matrix and Philosophy*, cit., p. 186. T.d.a.: “i film di *Matrix* rendono la violenza *glamour* come pochi altri”.

³⁵⁷ Cfr. Ivi, pp. 190-192.

³⁵⁸ Cfr. John Shelton Lawrence, *Fascist Redemption or Democratic Hope?*, in *Jacking In to the Matrix Franchise*, cit., p. 85: “Given the paranoid reality for those who live in Zion and the metaphysics of evil that permeates their existence, they have the moral license to enter buildings, clubs, and kill everyone without hesitation”. T.d.a.: “Data la realtà paranoica di quelli che vivono in Zion e la metafisica del male che permea la loro esistenza, essi hanno la licenza morale di entrare in edifici, club, e uccidere tutti senza esitazione”.

8.2 Neo, un supereroe ai tempi dell'informatica.

Prima di essere liberato da Matrix, il signor Anderson è un dipendente di una grande industria di informatica, la "Metacortex". In una delle scene iniziali del primo episodio, lo vediamo arrivare tardi in ufficio, ed essere minacciato di licenziamento dal suo capo:

You have a problem with authority, Mr Anderson. You believe that you are special, that the rules do not apply to you. Obviously, you are mistaken. This is one of the top software companies in the world. Because every single employee understands they are part of a whole. Thus, if an employee has a problem, the company has a problem. The time has come to make a choice, Mr. Anderson. Either you choose to be at your desk on time from this day forth... or you choose to find yourself another job. Do I make myself clear?³⁵⁹

Il conflitto centrale del film è qui presentato: da una parte il desiderio individuale di libertà, dall'altra la compagnia che, come ogni organizzazione sociale, richiede il sacrificio della libertà individuale per uno scopo comune. Normalmente, nei film di supereroi, il personaggio principale ha una doppia personalità. Diventa solo talvolta un supereroe. Possiamo dire che spesso, in questi momenti, i desideri repressi nella vita quotidiana, come aggressività contro l'autorità, o più in generale desideri dettati dal principio di piacere, emergono e vengono sfogati in una forma idealizzata: la violenza è solitamente usata per proteggere l'umanità da terribili nemici, il desiderio

³⁵⁹ Wachowski Brothers, *Matrix*, DVD, Warner Bros 1999, 11:40. Versione italiana, contenuta nello stesso DVD, alla quale da ora in poi si farà riferimento: "La disciplina non è il suo forte, signor Anderson. Lei pensa di essere speciale, che le regole in qualche modo non la riguardano. Inutile dire che si sbaglia. Siamo una delle prime dieci società di software del mondo perché ogni dipendente è consapevole di far parte di un tutto. Se un dipendente ha un problema, anche la società ha un problema. È il momento di operare una scelta, signor Anderson. O lei decide di sedersi alla sua scrivania in orario, da oggi in poi, o sceglie di cercarsi un'altra scrivania da un'altra parte. Spero di essere stato chiaro".

erotico verso il/la partner è, in molti casi, associato a quello di salvare la sua vita in situazioni pericolose.

In *The Matrix*, il signor Anderson, ancora prima di fuggire da Matrix e unirsi ai ribelli, ha già una doppia vita. Di giorno lavora come impiegato alla Metacortex, mentre di notte è un hacker molto conosciuto che ha commesso ogni crimine informatico immaginabile. Il nome da hacker del signor Anderson è Neo, lo stesso nome che egli utilizzerà quando si metterà a capo dei ribelli, venerato come “the One” (“l'Eletto”, nella versione italiana), destinato a distruggere Matrix ponendo fine alla guerra tra gli uomini e le macchine. I poteri di Neo non si manifestano nello spazio fisico della metropoli industriale: egli, rimanendo nella sua piccola stanza, quando è ancora un semplice hacker, e, in seguito, chiuso nella nave tecnologica dei ribelli, si muove nel mondo virtuale ed è in grado di cambiare la società semplicemente manipolando le informazioni e le immagini che la società produce. Si comprende bene dunque come la simulazione di Matrix, versione potenziata e estesa della realtà virtuale, sia al tempo stesso l'ostacolo contro cui, nell'immaginario fantascientifico del film, l'eroe deve lottare, ma anche la premessa che gli consente di essere un supereroe, ovvero una versione idealizzata dell'hacker Neo³⁶⁰. Al contrario di molti supereroi precedenti (Superman, Batman, L'Uomo Ragno), la caratteristica principale di Neo non è la forza fisica, ma l'abilità di imparare e decodificare. Scrive Federico Pagello, in *Il superuomo flessibile. Matrix e il mito del supereroe*:

³⁶⁰ Cfr. Slavoj Žižek, *Reloaded Revolutions*, in *More Matrix and Philosophy*, a cura di William Irwin, Open Court, Chicago and La Salle 2005, cit., p. 201: “the problem is that all these “miracles” are possible only if we remain within the VR sustained by the Matrix”. T.d.a.: “il problema è che tutti questi “miracoli” sono possibili solo se rimaniamo dentro la Realtà Virtuale sostenuta da Matrix”.

i fratelli Wachowski hanno dichiarato di aver voluto creare un nuovo supereroe che potesse ancora risultare credibile [...]. La sua costituzione e la sua potenza non possono essere analoghe a quelle dei superuomini precedenti: rispetto alla pesantezza e alla forza muscolare che caratterizzava i primi supereroi come Superman e Batman, Neo appare magro, pallido e tutto sommato gracile³⁶¹.

Questo nuovo tipo di supereroe intellettuale riflette l'immagine stereotipa e idealizzata di un individuo che lavora nei servizi, e in particolare in quelli legati all'informatica, un settore fortemente in crescita nel mondo industrializzato a partire dagli anni Ottanta. Tuttavia *The Matrix* rimane un film d'azione, con molte scene di lotta e di violenza. Via via che Neo, dopo essere entrato a far parte dei ribelli, impara a decodificare Matrix e a controllarla, può fare salti incredibili, usare armi, praticare il Jiu Jitsu e, infine, volare. Questa equazione tra conoscenza e azione riflette la cultura dei videogiochi³⁶², nella quale la padronanza di una giusta sequenza di tasti permette di simulare azioni sul video, come scene di lotta. A uno stile di vita sempre più sedentario si associa la stimolazione, attraverso l'informatica, di un immaginario desublimato legato all'azione e alla violenza. Attraverso lo spinotto posto direttamente dietro la nuca, i personaggi hanno la possibilità di alienarsi completamente nel mondo della simulazione, dimenticando il proprio corpo e i limiti fisici che esso implica.

³⁶¹ Federico Pagello, *Il superuomo flessibile. Matrix e il mito del supereroe*, in Guglielmo Pescatore, *Matrix. Uno studio di caso*, Hybris, Bologna 2006, pp. 116-120.

³⁶² Matteo Bittanti, *Benvenuti nel deserto del virtuale. The Matrix tra cinema e videogame*, in *Matrix uno studio di caso*, cit., pp. 146-147: "mentre gli avatar si producono in carambole e acrobazie, i corpi di Neo, Morpheus, Trinity giacciono immobili su una poltrona della *Nebuchadnezzar* collegati alla matrice per mezzo di cavi neuronali. Questa immagine è una metafora perfetta del videogiocare: l'utente, coricato sul divano del proprio salotto, controlla un personaggio che realizza imprese inverosimili in mondi inesistenti. Il cavo del *joypad* è il cordone ombelicale che congiunge il giocatore alla macchina. Detto altrimenti, *Matrix* è un'allegoria della prassi videoludica".

Un altro elemento legato alla tecnologia informatica, e in particolare al World Wide Web, che si riflette in *The Matrix*, è la possibilità di accedere istantaneamente a grandi archivi di informazione. Sempre attraverso lo spinotto posto dietro la nuca, i personaggi hanno la possibilità di scaricare direttamente nel loro cervello qualsiasi tipo di conoscenza. Si tratta tuttavia di conoscenze confezionate: nel processo di apprendimento non è inclusa la riflessione, o la formulazione di nuove idee. L'entusiasmo suscitato dal World Wide Web si risolve in un utopico, quanto acritico, assorbimento di conoscenze³⁶³. La condizione alienante in cui versa Neo all'inizio del film, di giorno seduto davanti al computer in ufficio e la notte addormentato nella sua stanza davanti al proprio computer personale, si trasforma, nella trasfigurazione fantascientifica, in una eccezionale capacità di rimanere collegato agli archivi informatici attraverso lo spinotto cranico: "Ten hours straight. He's a machine"³⁶⁴, "Jesus Christ, he's fast! Take a look his neuro-kinetics are way above normal"³⁶⁵. Ciò che in *The Matrix* è assente è la possibilità, attraverso l'informatica, non solo di assorbire conoscenze, ma anche di produrle. Va detto che *Neuromancer*, scritto da William Gibson all'inizio degli anni Ottanta, aveva invece già anticipato lo sviluppo informatico di un soggetto plurale: Case, attraverso i viaggi nella matrice, poteva rivivere, alla luce del desiderio presente, le proprie esperienze affettive, seppure in forma ossessiva, e, tramite il "simstim", sperimentare identità alternative (cfr. § 6.1). Nella trilogia di *Matrix*, le possibilità aperte dalla simulazione informatica sono invece

³⁶³ Cfr. John Shirley, *Matrix: conosci te stesso*, in *Visioni da Matrix*, a cura di Karen Haber, Sperling & Kupfer, Milano 2003, p. 25: "imparano il ju jitsu, il kung fu e l'uso delle armi esattamente come se lo immaginerebbe un ragazzino intelligente ma viziato: ricevono tutto direttamente nel cervello, senza sforzo, attraverso un'interfaccia computerizzata".

³⁶⁴ Wachowski Brothers, *Matrix*, cit., 46:56. Trad. it.: "Dieci ore di fila. È una macchina". Si noti che Neo viene chiamato come i suoi nemici, le macchine, appunto.

³⁶⁵ Ivi, 50:24. Trad. it.: "Accidenti, avete visto? Altroché se è veloce! Guarda i valori neuro-cinetici, sono sopra la norma".

ridotte a una manipolazione su scala di massa e all'apprendimento automatico di una serie di conoscenze già catalogate.

A ben vedere, la presenza di un sistema di controllo globale è ciò che, nei film di *Matrix*, mettendo tra parentesi la possibilità di molteplici, razionali compromessi, alimenta il mito della liberazione. La censura, in questa prospettiva, come abbiamo notato in relazione a altre distopie (cfr. § 2.1), è il fattore principale che intensifica il desiderio. Alla fine del primo episodio della trilogia, Neo pronuncia un monologo nel quale sogna l'arrivo di "a world whitout rules and controls, whitout borders or boundaries. A world where anything is possible"³⁶⁶. Scrive a questo proposito Cynthia Freeland: "Il film alimenta le fantasie di evasione di una realta mentale in cui la minoranza eletta non è ingombrata da regole. (Certamente i suoi membri non dovranno andare in ufficio o lavorare sodo per acquisire nuove abilità)"³⁶⁷. Abbiamo già visto come, anche in *Metropolis* (cfr § 5.2.3), l'iniziale dimensione distopica sia funzionale ad un finale ribaltamento utopico. Il fatto che, nel film di Lang, la città, con le sue violente gerarchie interne, basate sullo sfruttamento, occupi l'intero spazio della rappresentazione, fa sì che la finale stretta di mano tra Joh Fredersen, unico capitalista presente, e il capo degli operai, sia proiettata sul piano di un'utopica stabilità sociale, non minacciata da alcun fattore esterno. Così, in *The Matrix*, la liberazione dal dominio delle macchine non coincide con la proposta di nuovi modi che regolino la società al suo interno, e nei suoi rapporti con l'esterno.

L'intera trilogia di *Matrix* è del resto permeata dalla mitologia dell'Eletto, un'unica persona in cui sono riposte le speranze dell'intero genere umano. Al tempo

³⁶⁶ Ivi, 2:03:13. Trad. it.: "un mondo senza regole e controlli, senza frontiere e confini".

³⁶⁷ Cynthia Freeland, *Penetrare Keanu: nuovi buchi ma sempre la solita merda*, in *Pillole rosse: Matrix e la filosofia* [2002], a cura di William Irwin, Bompiani, Milano 2006, pp. 260-261.

stesso, in un processo di reciproca alienazione, il ruolo dell'Eletto è principalmente determinato da giudizi esterni³⁶⁸: Morpheus, capo dei ribelli, ha dedicato la vita a cercare Neo, convinto che egli sia l'Eletto, Trinity, che per prima contatta Neo quando egli è ancora nella matrice, si innamora di lui, poiché egli è l'Eletto. L'onnipotenza dell'eroe è simile a quella del bambino: sente di essere il centro del mondo, ma ha costantemente bisogno di conferme esterne. Le due principali relazioni affettive presenti nella trilogia sono "salvare" e "essere salvati": Morpheus è pronto a sacrificare la sua vita per Neo, e si fa catturare dagli Agenti; Neo, a sua volta, rischia la vita per liberare Morpheus; Trinity riporta in vita Neo con un bacio alla fine del primo episodio; Neo, alla fine del secondo, penetra letteralmente il petto di Trinity con una mano per praticarle un massaggio cardiaco e riattivarle il cuore; Neo, alla fine del terzo episodio, salva Trinity dall'Agente Smith ma viene accecato. La comunicazione empatica tra i personaggi, quando non si attua in queste situazioni estreme, è pressoché assente, anche a causa degli occhiali scuri che Neo, Morpheus e Trinity vestono quando sono in Matrix. Torna il tema, classico nel *cyberpunk*, dei "Mirrorshades". Ecco come quest'oggetto, denso di implicazioni simboliche, è presentato da Bruce Sterling, nel 1986: "Mirrored sunglasses have been a Movement totem since the early days of '82. The reasons for this are not hard to grasp. By hiding the eyes, mirrorshades prevent the force of normalcy from realizing that one is

³⁶⁸ Cfr., a questo proposito, Alan Dean Foster, *La rivincita dei nerd*, in *Visioni da Matrix*, cit., p. 136: "viene preso in giro e subisce le angherie dai prepotenti e dalle autorità. Finché il mentore e la ragazza di cui sopra non arrivano ad illuminarlo e ad assisterlo. Non solo: gli comunicano che è l'Eletto. Presentatemi un solo sedicenne che una volta o l'altra non abbia pensato di esserlo anche lui", e Federico Pagello, *Il superuomo flessibile. Matrix e il mito del supereroe*, cit., p. 113: "Nel corso della trilogia, il protagonista viene costantemente interpellato, istruito e guidato dai discorsi degli altri personaggi, i quali pretendono di sapere tutto di lui e di dovergli indicare la sua vera identità e il suo destino".

crazed and possibly dangerous”³⁶⁹. Già in *Neuromancer*, tuttavia, i “mirrorshades” avevano assunto un significato più ambiguo, divenendo sia un ostacolo nell'intimità tra Case e Molly, che ha le lenti direttamente impiantate sul viso (“he touched her face. Unexpected hardness of the implanted lenses”³⁷⁰), sia lo specchio attraverso cui si intensifica un circolare, reciproco, processo di proiezione: “He seemed to stare pointedly at Molly, but at last he removed the silver glasses. His eyes were a dark brown that matched the shade of his very short military-cut hair. He smiled. ‘It is better, this way, yes? Else we make the *tunel* infinity, mirror into mirror”³⁷¹. Così in *The Matrix*, gli occhiali a specchio, più che proteggere i ribelli dalle forze dell'ordine, assimilano le figure di Neo, Morpheus e Trinity, proprio a quelle degli Agenti, anch'essi sempre dotati di “mirrorshades”.

La polarizzazione dei rapporti umani su rigide dicotomie (reale/falso, ribelli/Agenti) cela dunque un punto di vista narcisistico, che esclude ogni relazione umana basata sul compromesso, e sul *do ut des*. Significativamente, nella trilogia dei Wachowski, l'elemento della Matrice, che pure è ripreso da *Neuromancer*, cessa di essere legato al denaro. Assume invece importanza, come abbiamo visto, una visione sacrificale dei rapporti umani. Se in altre distopie, ad esempio in *Die andere Seite*, è il potere del denaro a generare alienazione (cfr. § 5.2.1), nei film di *Matrix* la sua

³⁶⁹ Bruce Sterling, *Preface*, in *Mirrorshades*, a cura di Bruce Sterling, Ace, New York 1986, p. XI. Trad. it. di Antonio Caronia: Bruce Sterling, *Prefazione*, in *Mirrorshades*, a cura di Bruce Sterling, Mondadori, Milano 2003, p. 16: “Gli occhiali da sole con la superficie a specchio sono stati un feticcio per il Movimento fin dall'inizio del 1982. Il perché non è difficile da capire. Nascondendo gli occhi, gli occhiali a specchio impediscono alle forze della normalizzazione di accorgersi se uno è impazzito, se è potenzialmente pericoloso”.

³⁷⁰ William Gibson, *Neuromancer*, Ace Books, New York 1984, p. 33. Trad. it. di Giampaolo Cossato e Sandro Sandrelli: William Gibson, *Neuromante*, Mondadori, Milano 2012, p. 35: “le toccò il viso. L'inattesa durezza delle lenti impiantate”.

³⁷¹ William Gibson, *Neuromancer*, cit., p. 89. Trad. it., William Gibson, *Neuromante*, cit., p. 89: “Parve quasi trafiggere con lo sguardo Molly, ma alla fine si tolse gli occhiali dalle lenti argentate. I suoi occhi erano castano scuro, intonati alla sfumatura dei capelli cortissimi, taglio militare. Sorrise. – Meglio così, vero? Altrimenti faremmo un cerchio infinito, specchio dentro specchio”.

assenza è spia di una visione narcisistica dell'esistenza, per lo più estranea ad ogni forma di contrattazione.

8.3 La trilogia di Matrix e il problema della libertà.

Il problema filosofico centrale presente nella trilogia di *Matrix*, è quello della libertà, posto su due diversi piani.

1) Gli uomini credono di essere liberi, mentre invece sono controllati da macchine che loro stessi hanno contribuito a creare. Non si tratta di un sistema di controllo che si serve in primo luogo dell'ideologia per manipolare le menti su scala di massa, ma di un vero e proprio inganno della percezione, che utilizza una simulazione informatica per modificare l'apparenza del mondo fenomenico. Se è vero che l'ideologia modifica la percezione, concentrando l'attenzione dell'individuo su alcuni elementi del reale piuttosto che su altri, in questo caso si ha una modificazione diretta della percezione attraverso stimoli neurali che, conseguentemente, modifica l'ideologia: gli uomini non vedono i loro oppressori, perciò sono convinti di essere liberi. La storia della trilogia evoca così un'angoscia caratteristica della società industrializzata di fine millennio: quella di essere controllati attraverso una rete informatica che, se offre all'individuo la possibilità di entrare in comunicazione con ogni parte del mondo, può essere al tempo stesso utilizzata da poteri economici e governativi come potente strumento di controllo e manipolazione.

2) Coloro che, attraverso la propria sensibilità e aiutati da maestri, riescono a liberarsi da *Matrix*, entrano in una realtà che non è libera, ma governata dalle leggi di

una profezia³⁷². È questo forse l'elemento più complesso della trilogia di *Matrix*, di cui proveremo a ripercorrere lo sviluppo.

Come già accennato, i coprotagonisti della trilogia, principalmente Morpheus, capo dei ribelli, e Trinity, membro della squadra di Morpheus e prima ad entrare in contatto con Neo, operano seguendo misteriose profezie, rivelate da un altro personaggio: l'Oracolo, che ha le sembianze di una rassicurante, anziana donna africana. Morpheus ha saputo di essere destinato a trovare l'Eletto, ed è pronto a sacrificare la sua vita per questo scopo. Trinity sa che è destinata ad innamorarsi dell'Eletto, e per questo è in grado di riconoscerlo. Neo stesso si reca più volte dall'Oracolo, cercando di capire se egli è l'Eletto. Le risposte che l'Oracolo dà a Neo, tuttavia, come quelle degli oracoli nell'antica Grecia, non sono interpretabili univocamente. In esse c'è un elemento di inevitabilità, che l'individuo non può cambiare, unito a margini di ambiguità che devono essere interpretati³⁷³. La prima volta che Neo si reca dall'Oracolo apprende che dovrà compiere una scelta: tra la sua

³⁷² Cfr. Theodore Schick Jr., *Destino, libertà e preconnoscenza*, in *Pillole rosse: Matrix e la filosofia* [2002], a cura di William Irwin, Bompiani, Milano 2006, p. 108: "La verità delle profezie dell'oracolo suggerisce che anche chi vive nel mondo reale non può agire liberamente".

³⁷³ Cfr. Martina Lipp, *Welcome to the Sexual Spectacle: The Female Heroes of the Franchise*, in *Jacking in to the Matrix Franchise*, continuum, New York-London 2004, pp. 20-21: "The Delphic oracle is also an important and very powerful figure in Greek mythology, who interprets presumably divine symbols or predict the future for those who seek her advice. Her answers are, however, never straightforward messages, but are enigmatic and delivered in verse form. The inquirer then has to make sense of the message on his or her own. The Wachowski brothers obviously learned their Greek mythology lesson well, and in the film they give The Oracle a very similar position: She tells the individual characters enigmatically what they need to hear to fulfil their role in the future. However, in contrast to the historical oracle, who only advised male inquirers, the Oracle in the *Matrix* franchise also helps women in need for advice". T.d.a.: "Anche l'oracolo di Delfi è una figura importante e molto potente nella mitologia greca: interpreta simboli presumibilmente divini o predice il futuro per quelli che cercano il suo consiglio. Le sue risposte non sono mai, tuttavia, messaggi chiari, ma sono enigmatiche e date in versi. Chi chiede deve interpretare da solo il messaggio. I fratelli Wachowski ovviamente hanno imparato bene la loro lezione di mitologia greca, e danno all'oracolo nel loro film una posizione molto simile: dice enigmaticamente ai singoli personaggi ciò che hanno bisogno di sentire per adempiere al loro ruolo in futuro. Tuttavia, a differenza dell'oracolo tradizionale, che consigliava solo gli uomini, l'Oracolo nella serie di *Matrix* aiuta anche donne che hanno bisogno di consiglio".

vita e quella di Morpheus. Al tempo stesso si convince di non essere l'Eletto, anche se l'Oracolo non dice mai questo esplicitamente³⁷⁴. Ecco il dialogo tra i due personaggi:

- Do you think you are the One?
- Honestly I don't know.
- You know what that means? [indicando una targa di legno, posta sopra l'ingresso, su cui è scritto: "Temet Nosce"]. It's Latin. Means "know thyself". I'll let you in on a little secret. Being the One is just like being in love. No one can tell you you're in love. You just know it... through and through. Balls to bones. Well... I'd better have a look at you [alzandosi e iniziando a controllare Neo come in una veloce visita medica]. Open your mouth. Say, "Ah".
- Ah.
- Okay... Now I'm supposed to say, "Hmm, that's interesting, but... Then you say:".
- But what?
- But you already know what I'm going to tell you.
- I'm not the One.
- Sorry, kid. You got the gift... but it looks like you're waiting for something.
- What?
- Your next life, maybe. Who knows?³⁷⁵

Come Neo capirà in seguito, egli ha appreso dall'Oracolo solo ciò che aveva bisogno di sentirsi dire. Convincendosi di non essere l'Eletto, Neo trova infatti il coraggio necessario per mettere a rischio la propria vita e salvare quella di Morpheus dagli Agenti di Matrix. Ecco il dialogo tra Neo e Morpheus, una volta che il primo ha compiuto la missione:

³⁷⁴ Cfr. Michael Brannigan, *Il cucchiaino non esiste: uno specchio buddhista*, in *Pillole rosse*, cit., p. 129: "L'Oracolo fa da specchio alla mente dubbiosa".

³⁷⁵ Wachowski Brothers, *Matrix*, DVD, Warner Bros 1999, 1:10:58. Versione italiana, contenuta nello stesso DVD: "- Pensi di essere l'Eletto? - Ad essere sincero, non lo so. - Sai cosa dice quella scritta? "Conosci te stesso". Voglio confidarti un piccolo segreto. Essere l'Eletto è come essere innamorato. Nessuno può dire se sei innamorato, lo sai solo tu. Te ne accorgi per istinto. Bene, ora fatti dare un'occhiata. Apri la bocca, di "Ah". - "Ah". - Molto bene... a questo punto dovrei dire... "eh sì, interessante", ma al che tu dirai... - Ma cosa? - Ma tu conosci già quello che io sto per dirti. - Non sono l'Eletto. - Scusa ragazzo. Tu hai dentro tanta energia, ma agisci come se stessi aspettando qualcosa. - Cosa? - La tua prossima vita, forse. Chi può dirlo".

– The Oracle. She told me...

– She told you exactly what you needed to hear. That's all. Neo sooner or later you'll realize, just as I did, there's a difference between knowing the path and walking the path.³⁷⁶

Dopo essere riuscito a salvare Morpheus senza perdere la propria vita, Neo si convince di essere l'Eletto di cui parla la profezia. La possibilità di non esserlo, dunque, è solo un elemento che consente a Neo di imparare a contare sulle proprie forze, senza più appoggiarsi alla figura rassicurante di Morpheus, e di agire come ciò che egli è, l'Eletto di cui parla una profezia già pronunciata. Come si vede, l'autonomia di azione guadagnata da Neo attraverso un percorso di progressiva conoscenza di se stesso (ricordiamo la scritta, nella stanza dell'Oracolo, "Temet Nosce"), corrisponde all'inserimento di Neo all'interno di un disegno profetico. La libertà di Neo è dunque solo apparente: egli non ha scelto di essere l'Eletto, ma può solo prendere coscienza di ciò che egli è, cessando così di essere tormentato dal dubbio e dalla paura.

In *The Matrix Reloaded*, secondo episodio della trilogia, Neo incontra nuovamente l'Oracolo. Il rapporto tra possibilità di scelta e predestinazione assume un ruolo centrale nel dialogo tra i due personaggi:

– Candy?

– Do you already know if I'm going to take it?

– Wouldn't be much of an oracle if I didn't.

– But if you already know, how can I make a choice?

– Because you didn't come here to make the choice. You've already made it. You are here to try to understand why you made it [...].

³⁷⁶ Ivi, 1:47:22. Trad. it.: "– L'Oracolo. Mi aveva detto... – Ti ha detto solo quello che tu avevi bisogno di sentire. Niente di più. Prima o poi capirai, come ho fatto anch'io, che una cosa è conoscere il sentiero giusto, un'altra è imboccarlo".

- But why help us?
- We're all here to do what we're all here to do. I'm interested in one thing, Neo: the future. And believe me, I know, the only way to get there is together [...].
- The machine mainframe.
- Yes. Where you must go. Where the path of the One ends. You've seen it... in your dreams, haven't you? A door made of light? What happens when you go through the door?
- I see Trinity... and something happens... something bad. She starts to fall, and then I wake up.
- Do you see her die?
- No.
- You have the sight now, Neo. You are looking at the world without time.
- Then why can't I see what happens to her?
- We can't never see past the choices we don't understand.
- Are you saying I have to choose whether Trinity lives or dies?
- No, you've already made the choice. Now you have to understand it.
- No. I can't do that. I won't.
- Well, you have to.
- Why?
- Because you're are the One.
- What if I can't? What happens if I fail?
- Then Zion will fall.³⁷⁷

³⁷⁷ Wachowski Brothers, *Matrix Reloaded*, Warner Bros 2003, 43:51. Versione italiana, contenuta nello stesso DVD, alla quale da ora in poi si farà riferimento: “- Dolcetto? - Tu sai già se lo accetterò, vero? - Se non lo sapessi, bell'oracolo sarei. - Ma se sai già la risposta come posso fare una scelta? - Perché non sei venuto qui per fare una scelta. La scelta l'hai già fatta. Sei qui per conoscere le ragioni per cui l'hai fatta [...]. - Ma perché ci aiuti? - Siamo tutti qui per fare quello che tutti dobbiamo fare qui. A me interessa una cosa sola Neo: il futuro. E credimi, io so che il solo modo per raggiungerlo è insieme [...]. - Al mainframe delle macchine. - Sì. Dove tu devi andare. Dove finisce il cammino dell'Eletto. In sogno l'hai vista spesso, non è vero? Una porta fatta di luce. Cosa accade quando passi per quella porta? - Vedo Trinity. E succede qualcosa. Qualcosa di brutto. Lei inizia a cadere, e poi mi sveglio. - Tu la vedi morire? - No. - Tu hai la vegggenza ora, Neo. Stai osservando un mondo senza tempo. - E perché non posso vedere cosa le succede? - Non possiamo mai vedere al di là delle scelte che non ci sono chiare. - Stai dicendo che devo scegliere se Trinity deve vivere o morire? - No. Tu hai già operato la tua scelta. Adesso la devi comprendere. - No. No, non lo posso fare. Non voglio. - Lo devi fare. - Perché? - Perché sei l'Eletto. - E se non ci riesco? Che succede se fallisco? - Allora Zion cadrà, Neo”.

L'Oracolo spiega a Neo che egli, intuitivamente, ha già compiuto dentro di sé una scelta, ma che ancora non comprende fino in fondo le ragioni che lo hanno guidato. La comprensione è un elemento necessario perché alla scelta interiore corrisponda un adeguato modo di agire: Neo deve recarsi al computer centrale dal quale si origina Matrix e, per portare a termine la missione, decidere se salvare o meno la vita di Trinity. Egli sa già cosa inconsciamente, in quanto Eletto, è chiamato a fare, ma non è ancora in grado di accettare emotivamente ciò che il suo destino implica. L'Eletto dunque, non può scegliere liberamente cosa essere in potenza, ma può solo trovare o meno il coraggio di assumersi la responsabilità del proprio ruolo all'interno di una profezia che lo vede capace di sconfiggere le macchine. I suoi talenti sono predeterminati, ma perché si sviluppino egli deve maturare in sé il coraggio. Nella visione dell'Oracolo, la storia tende verso un unico disegno coerente, nel quale ogni personaggio ha il suo ruolo, ma questo disegno può essere intuito solo se si ha il coraggio di guardare con speranza verso il futuro: “- We're all here to do what we're all here to do. I'm interested in one thing, Neo: the future. And believe me, I know, the only way to get there is together”. La visione della storia dell'Oracolo, di impronta teleologica, è senz'altro interessante, evidenziando come le apparenti contraddizioni del presente possano essere sciolte attraverso uno sguardo proteso verso il futuro, in grado di considerare i risultati a lungo termine delle azioni. Ogni personaggio trova il suo posto nella storia, se l'obiettivo è il bene comune. Tuttavia le parole dell'Oracolo si prestano anche ad una deriva totalitaria, tanto più se si considera che, nella trilogia di *Matrix*, il destino del mondo è deciso, in ultima analisi, da un singolo uomo che,

legittimato da una misteriosa volontà sovrumana, fa ampio uso della violenza senza che siano presenti possibilità alternative e razionali³⁷⁸.

Il rischio che sia l'Oracolo che l'Eletto siano strumenti di un potere totalitario, accentratore, diventa, in *The Matrix Reloaded*, un elemento interno alla narrazione³⁷⁹. Quando Neo riesce a raggiungere il computer centrale da cui si origina Matrix, incontra l'Architetto, creatore di Matrix, che ha l'aspetto di un uomo dalla pelle bianca, vestito con una giacca bianca, di circa sessant'anni. È da notare come uno degli elementi principali del World Wide Web, la connessione gerarchica di più computer, ognuno dei quali è in grado di creare informazione diffondendola nell'intero sistema, sia in *The Matrix Reloaded* completamente trascurato, sostituito dall'improbabile figura onnipotente dell'Architetto. Quest'ultimo spiega a Neo che il sistema di controllo sugli esseri umani può funzionare solo se essi sentono di avere, a livello inconscio, la possibilità di una scelta: "even if they were only aware of the choice at a near unconscious level"³⁸⁰. È stato l'Oracolo, che si scopre dunque essere un altro programma di Matrix, ad ideare questa soluzione. La prima Matrix, creata dall'Architetto secondo criteri di perfezione, insostenibili per gli imperfetti esseri umani, era fallita, così la seconda, che egli aveva progettato basandosi sulla storia

³⁷⁸ Cfr. Antonio Caronia, *L'incubo di Wiener e la riscossa del soggetto*, in *Dentro la matrice*, a cura di Massimiliano Cappuccio, Edizioni Albo Versorio, Milano 2005, p. 210: "Morpheus, Trinity e i loro compagni, tutta Zion, restano prigionieri di un'ideologia messianica (l'Eletto!) che assegna a un solo individuo eccezionale ogni possibilità di realizzare la rivoluzione e la liberazione vagheggiate".

³⁷⁹ Cfr. James Lawler, *Only love is real: Heidegger, Plato, and The Matrix Trilogy*, in *More Matrix and Philosophy*, a cura di William Irwin, Carus Publishing Company, Chicago 2005, pp. 30-31: "in *Reloaded* the possibility that the promised salvation is really just another illusion is clearly raised. The One is not the liberator of humanity from the control of the Matrix, but a function of the program whose purpose is the preservation of the Matrix itself". T.d.a.: "in *Reloaded* la possibilità che la salvezza promessa sia solo un'altra illusione emerge chiaramente. L'Eletto non è il liberatore dell'umanità dal controllo di Matrix, ma una funzione del programma il cui scopo è la preservazione di Matrix stessa".

³⁸⁰ Wachowski Brothers, *Matrix Reloaded*, cit., 1:49:14. Trad. it.: "anche se la consapevolezza di tale scelta era a livello quasi inconscio".

degli uomini, riproducendo “the varying grotesqueries”³⁸¹ della loro natura. L'Oracolo, dunque, ha trovato la soluzione che permette di tenere gli esseri umani in catene: dare loro la sensazione di una scelta. Una minima parte degli esseri umani, l'1% secondo l'Architetto, riesce a trasformare questa sensazione in un atto volontario di ribellione. Zion è la città che raccoglie coloro che sono riusciti a liberarsi dalla simulazione di Matrix. Per evitare che, nel corso del tempo, il numero dei ribelli cresca mettendo in pericolo il sistema, Zion viene periodicamente distrutta dalle macchine. Ogni volta che ciò accade, l'Eletto ha il compito di tornare al computer centrale, riavviando Matrix (da qui il titolo *The Matrix Reloaded*) e selezionando poi da Matrix 23 individui con cui, come un moderno Noè, ripopolare Zion. Se non farà questo, la razza umana sarà sterminata. Neo scopre che prima di lui ci sono già stati altri cinque eletti, e cinque precedenti versioni di Matrix. L'Eletto dunque è il *leader* dei ribelli, ma anche colui che reintegra la ribellione, secondo la volontà dell'Architetto, nel sistema di controllo di Matrix. L'intera trilogia di *Matrix* è basata su una logica metonimica, che dà pieni poteri a singoli personaggi³⁸², ma al tempo stesso su un continuo differimento del principio di autorità: colui che, fisicamente, con la sua *leadership*, incarna il centro del sistema simbolico, si rivela in seguito essere portatore di un punto di vista inaffidabile. Il destino degli esseri umani coincide con quello dell'Eletto, il destino dell'Eletto coincide con la profezia dell'Oracolo, l'Oracolo è solo uno strumento al servizio dell'Architetto. Questa

³⁸¹ Ivi, 1:48:32. Trad. it.: “l'espressioni grottesche”.

³⁸² Cfr. John Shelton Lawrence, *Fascist Redemption or Democratic Hope?*, in *Jacking In to the Matrix Franchise*, cit., p. 82: “the Matrix series offers stirring variations on America's most reliable pop narrative – the American monomythic tale of redemption by reluctant, selfless superheroes”. T.d.a.: “la serie di Matrix offre stimolanti variazioni della più rassicurante narrativa pop americana – il racconto monomito di salvezza da parte di un supereroe riluttante e altruista”.

strategia narrativa permette allo spettatore di identificarsi con una nuova figura onnipotente ogni volta che la *suspense* della trama inizia a venir meno e, al tempo stesso, di sfogare il sentimento ambivalente di identificazione e invidia provato nei confronti di personaggi dai poteri straordinari (cfr. § 5.1). Inoltre, l'inserimento dell'Eletto nella profezia dell'Oracolo, fa sì che la sua volontà sia sostenuta da un destino al quale nessun essere umano può opporsi³⁸³. L'analisi delle tipizzazioni fisiche e psicologiche dei personaggi che, di volta in volta, sembrano detenere il potere, aiuta a comprendere il processo di seduzione che il film esercita sullo spettatore. Il primo episodio è, come abbiamo visto (§ 7.2), fondato sulla figura di un moderno supereroe che, se di giorno è impiegato di un'industria informatica, dipendente dalle regole della compagnia e dalle decisioni del suo superiore, di notte lavora come hacker e intuisce la presenza di Matrix, fantascientifico sistema di controllo contro il quale in seguito ingaggia un'avventurosa lotta. Oltre alla figura dell'impiegato, Neo evoca anche quella dello spettatore: per connettersi a Matrix, egli si sdraia su una poltrona e viene catturato dal flusso delle immagini, così come lo spettatore, immobile, contempla lo schermo televisivo o cinematografico seduto sulla sua poltrona. L'Oracolo ha le sembianze di una donna anziana africana che ha verso Neo un atteggiamento protettivo, materno: gli cucina biscotti fatti in casa, segue la crescita di Neo, complimentandosi con lui ("My goodness, look at you. You turned out

³⁸³ Cfr. *ivi*, p. 89: "By focusing so intently on Neo's will as "the One" and investing him with uniquely redemptive powers for all of humanity, *The Matrix* feels pitch perfect in its attunement to popular instincts enabling the European heroic leader ideologies commonly labeled as fascist. Within that framework, the heroic leader is appointed and assisted by Providence and finds his true fulfillment as a warrior". T.d.a.: "Focalizzandosi così intensamente sulla volontà di Neo come l'Eletto e investendolo unicamente con poteri salvifici per tutta l'umanità, *The Matrix* si accorda perfettamente con gli istinti popolari che hanno permesso le ideologie eroiche europee comunemente definite fasciste. Su queste fondamenta, il leader eroico è indicato e assistito dalla Provvidenza e trova la sua vera realizzazione come guerriero".

all right, didn't you"³⁸⁴, "Remember how you were like when you first walked through my door? Jittery as a June bug. And now, just look at you"³⁸⁵). Al tempo stesso l'Oracolo costituisce per Neo un pericolo, essendo, come abbiamo visto, ambigualmente legata all'Architetto che afferma: "If I am the father of the Matrix, she would undoubtedly be its mother"³⁸⁶. L'Architetto è un uomo anziano, con i capelli bianchi, che rappresenta un rigido principio di autorità e di controllo. Il processo di identificazione dello spettatore oscilla dunque tra il personaggio del figlio ribelle, esaltato da idee di onnipotenza alimentate dalla realtà virtuale, quello della madre premurosa, ma legata al padre e dunque traditrice, e quello del padre tutore dell'ordine. Bisogna precisare che, all'inizio di *The Matrix*, niente viene detto sulla famiglia di Neo, che è rappresentato o solo, nella sua camera, o immerso nel mondo del lavoro. Inoltre, nella successiva trasfigurazione fantascientifica, gli esseri umani, essendo coltivati dalle macchine, non hanno né madre né padre biologici (aspetto, come abbiamo visto, presente anche in *Blade Runner* in relazione agli androidi). La trilogia presenta dunque una significativa assenza delle figure familiari che ritornano, caratterizzate dall'onnipotenza, come incarnazioni di idee astratte, quali il destino o il controllo totale. La stessa parola "Matrix" rimanda, etimologicamente, ai termini "madre", "utero".

Anche il punto di vista dell'Architetto si rivela, nello sviluppo di *The Matrix Reloaded*, inaffidabile. Egli infatti non riesce a far sì che Neo porti a termine la missione per la quale è programmato, ovvero riavviare Matrix. A niente serve la

³⁸⁴ Wachowski Brothers, *Matrix Reloaded*, cit., 42:26. Trad. it.: "Ma guarda là cosa sei diventato. È sbocciato l'uomo che era dentro di te".

³⁸⁵ Wachowski Brothers, *Matrix Revolutions* [2003], DVD, Warner Bros 2004, 24:48.

³⁸⁶ Wachowski Brothers, *Matrix Reloaded*, cit., 1:49:00. Trad. it.: "Se io sono quindi il padre di Matrix, lei è senza dubbio alcuno sua madre".

minaccia, da parte dell'Architetto, di un brusco sterminio della specie umana. Al contrario dei precedenti eletti, Neo non prova infatti un generico senso di attaccamento verso gli esseri umani, ma ama una persona particolare: Trinity, che è entrata in Matrix per aiutarlo e sta per essere uccisa dagli Agenti. L'Architetto mette Neo davanti ad una scelta:

There are two doors. The door to your right leads to the source and the salvation of Zion. The door to your left leads back to the Matrix, to her and to the end of your species. As you adequately put, the problem is choice. But we already know what your are going to do, don't we? Already I can see the chain reaction, the chemical precursors that signal the onset of an emotion designed specifically to overwhelm logic and reason. An emotion that is already blinding you from the simple and obvious truth. She is going to die and there is nothing you can do to stop it.³⁸⁷

Neo sceglie di tornare in Matrix, con l'obiettivo di salvare Trinity, anche se la sua, più che una scelta, è un'azione obbligata. Dice l'Architetto: "I can see the chain reaction, the chemical precursors that signal the onset of an emotion designed specifically to overwhelm logic and reason". L'amore per una singola vita, ritenuta non sacrificabile, permette a Neo di non cedere al ricatto dell'Architetto, che promette la salvezza della specie umana in cambio della sua rinnovata schiavitù³⁸⁸. Smentendo la previsione del

³⁸⁷ Ivi, 1:51:52. Trad. it.: "Ci sono due porte. La porta alla tua destra conduce alla sorgente e alla salvezza di Zion. Quella alla tua sinistra riconduce a Matrix, a lei e alla tragica fine della tua specie. Come tu hai ben riassunto il problema è la scelta. Ma noi sappiamo già quello che farai, non è vero? Già intravedo la reazione a catena, precursori chimici che segnalano l'insorgenza di un'emozione disegnata appositamente per soffocare logica e ragione. Un'emozione che già ti acceca e ti nasconde la semplice ed ovvia verità: lei è condannata, sta per morire e non c'è niente che tu possa fare per impedirlo".

³⁸⁸ Timothy Mizelle and Elizabeth Baker, *Strange Volutions: The Matrix Franchise as a Post-Human Memento Mori*, in *Jacking In to the Matrix Franchise*, cit., p. 167: "By the end of *Reloaded*, Neo has paid attention to the Architect, noting that the two choices given him by the Architect are both hopeless. He chooses, then, a third choice: *to save Trinity and to continue to fight for Zion with Morpheus and the crew of the Nabuchadnezzar*". T.d.a.: "Verso la fine di *Reloaded*, Neo ha ascoltato l'Architetto, notando che le due scelte che l'Architetto gli ha dato sono entrambe senza speranza. Per questo egli fa una terza

creatore di Matrix, “She is going to die and there is nothing you can do to stop it”, Neo riesce a riportare in vita la sua compagna, effettivamente uccisa dagli Agenti, penetrandole con una mano la cassa toracica e praticandole un massaggio cardiaco direttamente sul cuore. L'amore tra Neo e Trinity si carica dunque di un valore religioso, riuscendo letteralmente a sconfiggere la morte.

Va detto tuttavia che il tema della morte sembra essere un elemento indispensabile perché l'amore tra Neo e Trinity possa esistere. In *The Matrix*, Trinity confessa per la prima volta il suo amore davanti al cadavere di Neo, dopo che Neo è stato ucciso dall'Agente Smith. Grazie al bacio di Trinity, Neo resuscita. In *The Matrix Reloaded*, Neo ha fin dall'inizio il presagio che Trinity debba morire. Da un punto di vista psicologico, è interessante notare come questo presagio si manifesti durante l'unica scena di intimità fisica tra i due personaggi. L'espressione di Trinity nel momento di massimo piacere si associa, nella mente di Neo, all'espressione di Trinity che viene colpita a morte dalla pallottola di un Agente. La morte di Trinity si ripeterà, questa volta senza possibilità di resurrezione, nel terzo episodio della trilogia, *The Matrix Revolutions*, unita al sacrificio finale dell'Eletto per salvare la specie umana.

In *The Matrix Revolutions*, Neo cerca di evitare che le macchine, come predetto dall'Architetto in *The Matrix Reloaded*, distruggano Zion. L'Eletto incontra nuovamente l'Oracolo:

- Why didn't you tell me about the Architect? Why didn't you tell me about Zion and the ones before me? Why didn't you tell me the truth?
- Because it wasn't time for you to know.

scelta: salvare Trinity e continuare a combattere per Zion con Morpheus e l'equipaggio della Nabuchadnezzar”.

- Who decided it wasn't time?
- You know who [indicando la targa con scritto "Temet Nosce"].
- I did. Then I think it's time for me to know a few more things.
- So do I.
- [...].
- Can Zion be saved?
- I'm sorry, I don't have the answer to that question, but... if there is an answer, there is only one place you're going to find it.
- Where?
- You know where. And if you can't find the answer... then I'm afraid there may be not tomorrow for any of us.³⁸⁹

L'Oracolo si giustifica dicendo che Neo non era ancora pronto per conoscere la verità. Il "Temet Nosce" indica dunque un percorso di dolorosa autocoscienza che l'Eletto deve fare in prima persona, e che nessuno può accelerare con semplici risposte. In *The Matrix Revolutions*, l'Oracolo spiega inoltre a Neo che egli ha un doppio negativo, l'Agente Smith: "– What is he? – He is you. Your opposite, your negative"³⁹⁰. L'etica di Smith è opposta al "Temet Nosce"³⁹¹, come si evince dalle parole che egli stesso pronuncia, già in *The Matrix Reloaded*: "The best thing about being me, there's so

³⁸⁹ Wachowski Brothers, *Matrix Revolutions*, 25:33. Versione italiana, contenuta nello stesso DVD, alla quale da ora in poi si farà riferimento: "– Allora perché non mi hai parlato dell'Architetto? Perché non mi hai detto delle altre Zion e degli eletti prima di me e perché non mi hai detto la verità? – Non era il momento di dirtela. – E chi ha deciso che non era il momento? – Lo sai chi. – L'ho deciso io [...]. E Zion, potrà essere salvata? – Mi dispiace, io non ho la risposta a questa domanda ma, se la risposta esiste, c'è solo un posto in cui potrai averla. – Dove? – Tu sai dove. Se però non riuscirai a trovarla, allora ho paura che non ci sarà un domani per nessuno di noi".

³⁹⁰ Ivi, 28:25. Trad. it.: "– Ma lui chi è? – Lui è te. È il tuo opposto, il tuo negativo".

³⁹¹ Cfr. Paul Sheehan, *Immanence, autonomy and integral anomalies*, in *The Matrix Trilogy*, a cura di Stacy Gillis, Wallflower Press, London & New York, p. 165: "where Smith revels in his new acquired viroid capability, his hypertrophic expansion of virtual selves, Neo recoils from the knowledge that he is playing an iterative role of one amongst 'Ones', and descends once again into a fog of self-doubt". T.d.a.: "mentre Smith rivela, attraverso la sua capacità virale, l'espansione ipertrofica dei suoi sé virtuali, Neo rifugge dalla consapevolezza che egli sta giocando un ruolo iterativo di Eletto tra Eletti, e cade ancora una volta in una nebbia di dubbi su di sé".

many me's"³⁹². Nel corso della trilogia, Smith acquista la capacità di moltiplicarsi indefinitamente penetrando con una mano le sue vittime e trasmettendo loro le proprie caratteristiche anche fisiche. Questo processo ha inizio dopo che Smith, sconfitto da Neo nel primo episodio, teme di essere ormai considerato un programma obsoleto e di dover tornare alla "source". L'unico scopo di Smith, e delle sue molte copie, è ormai diventato uccidere Neo, colui che, sconfiggendolo, lo ha fatto sollevare dal suo incarico di Agente in Matrix: "We are here because of you, Mr. Anderson. We are here to take from you what you tried to take from us: Purpose"³⁹³. Il personaggio di Smith rappresenta dunque un compulsivo desiderio di vedere se stessi rispecchiati nella forza della massa. Questo desiderio si origina dalla paura di essere, in quanto individui, "obsoleti", di non poter essere accettati dal sistema per ciò che si è. Ricordiamo che "Smith" è uno dei cognomi più frequenti negli Stati Uniti, ed è perciò adatto ad indicare metaforicamente l'identificazione tra individuo e massa anonima. Al tempo stesso, Winston Smith è il nome del protagonista di *1984*, distopia classica a cui Andy e Lana Wachowski potrebbero essersi direttamente ispirati. Moltiplicandosi continuamente, Smith è ormai sfuggito ad ogni controllo e rischia di mettere in pericolo l'esistenza stessa di Matrix. In *The Matrix Revolutions* Neo promette all'Architetto l'eliminazione di Smith in cambio della pace tra gli uomini e le macchine. In un ultimo, epico duello, Smith viene sconfitto da Neo proprio nel momento in cui quest'ultimo, lasciandosi penetrare, diventa un'ulteriore copia di

³⁹² Wachowski Brothers, *Matrix Reloaded*, cit., 1:42:40. Trad. it.: "la cosa migliore di me è che ci sono molti me".

³⁹³ Wachowski Brothers, *Matrix Reloaded*, cit., 51:00. Trad. it.: "Noi siamo qui per colpa sua, signor Anderson. Siamo qui per togliere a lei quello che lei ha cercato di togliere a noi: lo scopo".

Smith. Avendo cancellato anche l'alterità del suo ultimo nemico, Smith non ha più ragione di esistere e va incontro ad una esplosiva autodistruzione.

Il bisogno ossessivo di avere un nemico su cui vendicarsi, fa dunque di Smith un personaggio parassitario. Eppure anche Neo, come abbiamo detto, è un personaggio parassitario, non potendo esistere come supereroe, come "Eletto", se non in opposizione a Matrix, ad un omogeneo, postulato "sistema" (cfr. § 8.2)³⁹⁴. La morte finale di Smith corrisponde, non a caso, a quella di Neo. Il personaggio di Smith è dunque una metafora a due facce: da una parte incarna la cieca distruttività della massa e di coloro che sono, compulsivamente, omogenei alle opinioni della maggioranza, dall'altra è il segno in cui, al massimo grado, trova realizzazione la logica stessa dei ribelli, il "sistema" di cui essi hanno bisogno per definirsi. Ecco come Morpheus, nel primo episodio della trilogia, spiega a Neo la missione che devono compiere:

The Matrix is a system, Neo. That system is our enemy. But when you're inside, and you look around, what do you see? Businessmen, teachers, lawyers, carpenters. The very minds of the people we are trying to save. But until we do, these people are still a part of that system and that makes them our enemy.³⁹⁵

³⁹⁴ Cfr. *ivi*, p. 165: "Perhaps the wittiest of these parallels is when Neo takes on the mantle of the 'One' and Smith becomes the 'Many', replicating himself limitlessly. An implicit union of these two ideas is present in the philosophical lexicon of Martin Heidegger, compressed into the term *das Man*. Though it means, literally, the 'one', it really signifies the 'many' – the anonymous multitudes that unthinkingly follow the orthodoxies of the age [...]. *Das Man* thus binds Neo to Smith in an oblique way, indicating that Neo's One-ness is also a somewhat less authentic Many-ness, given that he is repeating a role others have played before him". T.d.a.: "Forse il più ironico di questi parallelismi si ha quando Neo prende su di sé il titolo di "Eletto", mentre Smith diviene i "Molti", replicando se stesso all'infinito. Una implicita unione di queste due idee è presente nel lessico filosofico di Martin Heidegger, sintetizzato nel termine *das Man*. Sebbene significhi, letteralmente, l'"uno", indica in realtà i "molti" – la moltitudine anonima che senza riflettere segue l'ortodossia dell'epoca [...]. *Das Man* per questo collega Neo a Smith in modo obliquo, indicando che l'unicità di Neo è anche in un certo senso una meno autentica "moltitudine", considerando che egli sta ripetendo un ruolo che altri hanno svolto prima di lui".

³⁹⁵ Wachowski Brothers, *Matrix*, cit., 54:18. Trad. it.: "Matrix è un sistema, Neo, e quel sistema è nostro nemico. Da quando ci sei dentro ti guardi intorno e cosa vedi? Uomini d'affari, insegnanti, avvocati,

In quanto paradossale antropomorfizzazione della massa anonima, ovvero di ciò che Neo combatte nel portare a termine la sua missione di Eletto, Smith veicola un ritorno di tutti gli aspetti umani rimossi dalla figura dell'Eletto stesso: così come Neo sogna “a world without rules and controls, without borders or boundaries”, Smith, nelle parole dell'Oracolo, “won't stop until there's nothing left at all”³⁹⁶. “What is he?”, domanda Neo, al che l'Oracolo risponde: “He is you”. Del resto, in *The Matrix Reloaded*, Smith stesso, rivolgendosi a Neo, afferma: “I want exactly what you want. I want everything”³⁹⁷. Se Neo rappresenta una legittimazione dell'aggressività attraverso l'ideale rivoluzionario, Smith dà voce al narcisistico desiderio di potere che dietro questo ideale si cela.

Il “*Temet Nosce*”, che ha guidato Neo nel corso della trilogia, si risolve, in definitiva, nell'accettazione di un inevitabile sacrificio, mentre il compulsivo desiderio di potere di Smith finisce per soffocare e autodistruggere Smith stesso. La visione della storia che emerge dalla trilogia di *Matrix*, risponde dunque ad un automatismo, secondo il quale il potere è destinato ad autodistruggersi proprio nel momento della sua massima realizzazione, mentre l'eroe può portare a termine la missione semplicemente accettando eroicamente di sacrificarsi. Ciò che è escluso dall'orizzonte della trilogia sono le possibilità di un potere distruttivo ma abile nel preservarsi, e di un eroe in grado di preservarsi fondando nuove possibilità di dialogo. Il male astuto e il bene non narcisistico sono gli elementi che la trilogia di *Matrix* riesce a non

falegnami, le proiezioni mentali della gente che vogliamo salvare. Ma finché non le avremo salvate queste persone faranno parte di quel sistema e questo le rende nostre nemiche”.

³⁹⁶ Wachowski Brothers, *Matrix Revolutions*, cit., 28:22. Trad. it.: “Non si fermerà finché non ci sarà rimasto niente”.

³⁹⁷ Wachowski Brothers, *Matrix Reloaded*, cit., 1:42:32. Trad. it.: “Io voglio esattamente quello che vuole lei. Voglio tutto”.

rappresentare, tessendo una narrazione in cui, molto semplicemente, la crescita esponenziale del male corrisponde al trionfo del bene³⁹⁸.

Il problema della libertà è dunque affrontato nei film di *The Matrix* in modo ambiguo. Nel momento in cui Neo si libera da Matrix e prende coscienza del suo ruolo di Eletto, è iscritto in un disegno profetico che comprende il suo inevitabile sacrificio. La liberazione dell'eroe dalle regole sociali corrisponde ad un'amplificazione ossessiva dei rapporti tra alcuni personaggi principali: l'Eletto stesso, l'Architetto, Trinity, l'Oracolo, Morpheus. Il rapporto affettivo tra Neo e Trinity, al centro dell'intera trilogia, è continuamente inibito, mentre, in un processo affine allo sviluppo dell'immaginazione paranoica, la figura del persecutore si suddivide in una serie di personaggi in lotta tra di loro: l'agente Smith, principale nemico di Neo nel primo episodio, si rivela essere parte di un'enorme simulazione gestita dall'Architetto, l'Eletto stesso, in *The Matrix Reloaded*, si rivela funzionale alla preservazione del sistema, l'Architetto, in *The Matrix Revolutions*, ottiene l'aiuto di Neo per sconfiggere Smith, l'Oracolo, figura materna e protettiva in cui l'Eletto cerca continuamente conferma, si rivela essere legata all'Architetto. Solo la morte di Neo, idealizzata come funzionale alla salvezza del genere umano, può porre fine alla guerra e all'uso compulsivo della violenza. Alla fine di *The Matrix Revolutions*, il corpo di Neo, divinizzato, diventa pura luce ed è accompagnato, in un corteo funebre, attraverso la città delle macchine. Contemporaneamente uno sciame di macchine forma nell'aria il volto dell'Architetto, immagine di un potere onnipresente e polimorfo, non più

³⁹⁸ Cfr. Slavoj Žižek, *Reloaded Revolutions, in More Matrix and Philosophy*, cit., p. 207: "The key feature of the entire Matrix series is the progressive need to elevate Smith into the principal negative hero, a threat to the universe, a kind of negative of Neo". T.d.a.: "La caratteristica centrale dell'intera serie di Matrix è la progressiva necessità di elevare Smith a principale eroe negativo, una minaccia per l'universo, una specie di negativo di Neo".

chiaramente individuabile e al tempo stesso elevato a potenza divina. Prima di dissolversi, lo sciame emana una voce che articola le parole "it's done"³⁹⁹, affini alle ultime pronunciate da Cristo sulla croce. La religione interviene dunque ad offrire un'estrema sublimazione alla morte dell'Eletto.

Se in *Do Androids Dream of Electric Sheep?* e *Neuromancer* la narrazione paranoica è, come abbiamo visto, funzionale alla descrizione di alcune forme di potere presenti nella società (i rapporti tra individuo e comunità, la contemporanea eccitazione e frustrazione delle pulsioni più desublimite), nella trilogia di *Matrix* essa ottiene piuttosto l'effetto di mantenere la *suspense*, attraverso un continuo differimento della figura persecutoria e il sogno, sempre rinnovato, di una completa liberazione dai vincoli sociali. Mentre in anti-utopie come *1984* e *My* la sconfitta del protagonista è proprio ciò che porta a riflettere sul funzionamento del potere nei regimi totalitari, nella trilogia di *Matrix* la figura dell'Eletto mantiene viva quella stessa speranza di un salvatore che i regimi totalitari utilizzano per mantenere il potere. In questo senso, l'alienazione è innanzi tutto quella dell'intero genere umano nella figura salvifica di Neo. L'enfasi posta sul tema della libertà è, implicitamente, smentita dai presupposti stessi su cui il film si basa.

8.4 Intertestualità in The Matrix: il rapporto tra realtà e percezione.

The Matrix è un film denso di riferimenti culturali, che assimila su un piano sincronico, e in una veste hollywoodiana ricca di azione, il pensiero greco, le religioni

³⁹⁹ Wachowski Brothers, *Matrix Revolutions*, cit., 1:50:10. Trad. it.: "È compiuto".

orientali, il cristianesimo, la letteratura inglese, la sociologia francese del Novecento, i film giapponesi di arti marziali, la cultura *cyberpunk*, gli *anime* giapponesi. Uno dei temi centrali attorno a cui questi riferimenti si concentrano, è certamente il rapporto tra realtà e percezione, e il modo in cui lo sviluppo della tecnologia influisce su questo rapporto.

All'inizio di *The Matrix*, Neo vede apparire sullo schermo del suo computer una scritta: "Wake up Neo. The Matrix has you. Follow the white rabbit"⁴⁰⁰. È evidente il riferimento al coniglio bianco di *Alice's Adventures in Wonderland* (1865), romanzo dello scrittore inglese Lewis Carroll, pseudonimo di Charles Lutwidge Dodgson: seguendo il coniglio, Alice entra in una misteriosa tana dentro la quale scopre un intero mondo fantastico. Dopo aver letto la misteriosa allusione al "coniglio bianco" sullo schermo del suo computer, Neo sente bussare alla porta. Aprendo, si trova davanti un gruppo di giovani techno-punk che gli hanno commissionato un programma informatico illegale. Neo va nella stanza a cercare il software, che è custodito all'interno di un libro truccato, le cui ultime pagine sono sostituite da un piccolo scompartimento. Il libro è una copia in inglese di *Simulacres et simulation*, saggio di Jean Baudrillard dedicato al concetto di "iperrealtà", e alla colonizzazione del reale da parte di immagini mediatiche che si rimandano incessantemente una all'altra. Dopo aver consegnato la merce ai suoi clienti, Neo viene invitato da uno di essi ad una festa. Neo rifiuta, nonostante la seducente insistenza di una delle ragazze. Improvvisamente, si accorge però che sulla spalla della ragazza è tatuato un coniglio bianco. Decide allora di accettare l'invito. Si stabilisce così un parallelismo tra *Alice's Adventures* e *The Matrix*, che è anche una ricontestualizzazione: seguendo il coniglio

⁴⁰⁰ Wachowski Brothers, *Matrix*, DVD, Warner Bros 1999, 6:55.

bianco Neo intraprende un cammino di conoscenza che lo porterà a rompere l'illusione creata dai "simulacra" tecnologicamente prodotti, così come Alice, nella tana del coniglio, scopre un mondo fantastico che si cela dietro l'ordine familiare e scolastico a cui da sempre è abituata, e che la porterà a domandarsi "Who in the world am I?"⁴⁰¹, a riconoscere la relatività dei valori (come fare a spiegare a un topo il proprio amore per i gatti?⁴⁰²), l'anarchia del potere ("They're dreadfully fond of beheading people here; the great wonder is, that there's any one left alive!"⁴⁰³) e ad affrontare una continua metamorfosi ("You've no right to grow *here*," said the Dormouse. 'Don't talk nonsense,' said Alice more boldly: 'you know you're growing too'"⁴⁰⁴).

Arrivato alla festa, Neo conosce Trinity, che lo condurrà da Morpheus, capo dei ribelli il cui nome richiama la divinità greca dei sogni. Il riferimento ad Alice torna anche nel primo dialogo tra Neo e Morpheus. "I imagine that right now you're feeling a bit like Alice tumbling down the rabbit hole? – You could say that"⁴⁰⁵. Morpheus mette Neo di fronte ad una scelta: "You take the blue pill... the story ends, you wake

⁴⁰¹ Lewis Carrol, *Alice's Adventures in Wonderland [1865] and Through the Looking-Glass [1871]*, Collector's Colour Library, London 2011, p. 33. Trad. it. di Milli Graffi: Lewis Carrol, *Alice nel paese delle meraviglie – Attraverso lo specchio*, Garzanti, Milano 2014, p. 18: "Chi sono io?"

⁴⁰² Lewis Carrol, *Alice's Adventures in Wonderland*, cit., pp. 37-38: "I wish I could show you our cat Dinah: I think you'd take a fancy to cats if you could only see her. She is such a dear quiet thing,' [...] 'As if I would talk on such a subject! Our family always *hated* cats: nasty, low, vulgar things! Don't let me hear the name again!'" Trad. it., Lewis Carrol, *Alice nel paese delle meraviglie*, cit., pp. 21-22: "Sai, mi piacerebbe fartela conoscere la nostra gatta, Dinah. Basta che la vedi una volta e ti viene subito voglia di avere un gatto. È tanto cara e buona.' [...] 'Non son certo io che mi metto a parlare di un argomento simile. La nostra famiglia ha sempre *odiato* i gatti, esseri malvagi, inferiori e volgari! Non voglio più sentirli nominare!'"

⁴⁰³ Lewis Carrol, *Alice's Adventures in Wonderland*, cit., p. 96. Trad. it., Lewis Carrol, *Alice nel paese delle meraviglie*, cit., p. 76: "Qui hanno tutti la mania delle teste mozze: c'è da chiedersi come mai ne sia rimasto qualcuno vivo!"

⁴⁰⁴ Lewis Carrol, *Alice's Adventures in Wonderland*, cit., p. 126. Trad. it., Lewis Carrol, *Alice nel paese delle meraviglie*, cit., p. 102: "'Non hai il diritto di crescere *qui*' disse il ghiro. 'Non dire cretinate – replicò Alice con più energia,' cresci anche tu, e lo sai!'"

⁴⁰⁵ Wachowski Brothers, *Matrix*, cit., 25:16. Versione italiana, contenuta nello stesso DVD, alla quale da ora in poi si farà riferimento: " – Immagino che in questo momento ti sentirai un po' come Alice che ruzzola dentro la tana del Bianconiglio. – L'esempio calza".

up in your bed and believe whatever you want to believe. You take the red pill... You stay in Wonderland, and I show you how deep the rabbit hole goes"⁴⁰⁶.

Le scene successive del film fanno riferimento, più che a *Alice's Adventures in Wonderland*, al secondo romanzo fantastico scritto da Lewis Carroll e dedicato al personaggio di Alice, *Through the Looking-Glass* (1871). Il passaggio da Matrix al mondo "reale" avviene infatti per Neo attraverso l'elemento dello specchio, così come Alice, in *Through the Looking-Glass*, passa dalla propria tranquilla abitazione al mondo delle meraviglie attraversando lo specchio di casa. Il viaggio di Neo è tuttavia diverso rispetto a quello di Alice: il protagonista di *The Matrix* passa da una neurosimulazione, Matrix, al mondo che il film postula dotato di consistenza materiale, mentre Alice entra in un mondo meraviglioso che, alla fine dell'avventura, si rivelerà essere soltanto un sogno, anche se denso di suggerimenti metaforici. È la realtà stessa, in *The Matrix*, ad essere inganno della percezione. Un'altra differenza importante tra le due narrazioni riguarda il rapporto tra specchio e personaggio. Alice attraversa lo specchio che, come nel dormiveglia, diviene simile a nebbia: "Let's pretend the glass has got all soft like gauze, so that we can get through. Why, it's turning into a sort of mist now, I declare! [...] And certainly the glass was beginning to melt away, just like a bright silvery mist"⁴⁰⁷. Neo, nella stanza dove ha incontrato Morpheus e gli altri ribelli, ingoia "the red pill". Subito dopo vede, come in

⁴⁰⁶ Wachowski Brothers, *Matrix*, cit., 27:55. Trad. it.: "Pillola azzurra, fine della storia. Domani ti sveglierai in camera tua e crederai a quello che vorrai. Pillola rossa, resti nel paese delle meraviglie, e vedrai quanto è profonda la tana del Bianconiglio".

⁴⁰⁷ Lewis Carroll, *Through the Looking-Glass*, cit., p. 152. Trad. it., Lewis Carroll, *Attraverso lo specchio*, cit., pp. 155-156: "Facciamo finta che lo specchio sia diventato tutto come un leggero velo di nebbia, e che lo possiamo attraversare. Ma guarda, si trasforma, adesso è come se fosse una specie di brina, te lo giuro! [...] E lo specchio stava davvero sciogliendosi e andava svanendo, proprio come una luminosa nebbia d'argento".

un'allucinazione, uno specchio infranto attaccato alla parete ricomporsi. In questo modo può osservare anche la propria immagine, prima frammentata, ricomporsi nello specchio. Stupito da questo evento Neo tocca lo specchio, che si rivela essere liquido. Non è, come in *Through the Looking-Glass*, il personaggio ad attraversare lo specchio, ma lo specchio che, progressivamente, prende possesso del personaggio, avvolgendolo con il proprio fluido. Neo si trova così ricoperto da una sostanza argentea, viene attaccato dai ribelli ad alcune attrezzature informatiche e, urlando, riesce finalmente ad uscire da Matrix. La metafora dell'attraversamento cede il posto a quella dell'assorbimento, certamente più consona all'esperienza della realtà virtuale che, in un continuo, fluido, processo di *feedback* tra immagini e risposte motorie, permette all'individuo di dissociarsi dal contesto, immergendosi in un mondo immaginario. Sia in *The Matrix* che nei romanzi di Carroll, l'elemento dello specchio rimanda all'immagine di sé, connotando i viaggi fantastici di Alice e di Neo come viaggi innanzi tutto alla scoperta di se stessi. Alice, attraversando lo specchio, rompe l'ordine familiare che ha introiettato, che gioca a riprodurre educando la sua gattina Kitty, e da cui ha ricavato un'immagine unitaria di sé. Improvvisamente si ritrova in una frenetica avventura: da semplice pedina percorre l'intera scacchiera per diventare regina, si scontra con la regina bianca e quella rossa, teme di essere solo il personaggio di una storia sognata dal re e, infine, nel banchetto finale, è inseguita da pietanze che si animano proprio sul punto di essere mangiate e dal "mestolo" che le si avvicina minacciosamente. Le avventure di Alice *Through the Looking-Glass* si concludono tuttavia con il risveglio, sebbene il sogno, nella poesia finale che chiude il libro, diventi metafora della vita: "Ever drifting down the stream -/ Linger in the

golden gleam –/ Life, what is it but a dream?"⁴⁰⁸ Neo è invece assorbito dallo specchio che, in un'immagine di lacaniana memoria, rende l'unità dell'individuo come proiezione nell'altro: in un narcisismo tecnologico e fluido da cui non si risveglia, il protagonista di Matrix diventa, da semplice impiegato di una ditta di *software*, "the One" in grado di manipolare a piacimento, come un onnipotente hacker, le informazioni della matrice. Nonostante il trauma iniziale, quello di Neo non è un percorso verso la relatività, ma verso la mitizzazione della propria immagine.

Alcuni interventi critici su *The Matrix*, mettono in evidenza come il film si sviluppi in modo analogo alla storia, divenuta nota come "mito della caverna"⁴⁰⁹, che Platone narra, attraverso il personaggio di Socrate, nel settimo libro della *Repubblica*. Nel mito platonico alcuni uomini sono incatenati, fin da fanciulli, all'interno di una caverna, con il viso rivolto verso la parete e senza avere la possibilità di voltarsi. Dietro di essi c'è un fuoco, davanti al quale altri uomini fanno passare alcuni oggetti. I prigionieri incatenati hanno sempre visto solo le ombre degli oggetti proiettate sulla parete e, di conseguenza, credono che quelle ombre siano la realtà: "Se quei

⁴⁰⁸ Lewis Carrol, *Through the Looking-Glass*, cit., p. 282. Trad. it., Lewis Carrol, *Attraverso lo specchio*, cit., pp. 276: "Sempre portati via dalla corrente –/ Pigri indolenti, in quella luce d'oro –/ La vita che cos'è, se non un sogno?".

⁴⁰⁹ Cfr. William Irwin, *Computer, caverne e oracoli: Neo e Socrate*, Carolyn Korsmeyer, *Vedere, credere, toccare, verità*, Jorge J.E. Gracia e Jonathan J. Sanford, *La metafisica di Matrix*, Charles L. Griswold Jr., *La felicità e la scelta di Cypher: l'ignoranza è un bene?*, Slavoj Žižek, *Matrix: ovvero, i due lati della perversione*, in *Pillole rosse. Matrix e la filosofia* [2002], a cura di William Irwin, Bompiani, Milano 2006. Altri interventi stabiliscono un parallelo tra il "mito della caverna" e la moderna sala cinematografica. Cfr., a questo proposito, Michael Sexson, *The Déjà Vu Glitch in the Matrix Trilogy*, in *Jacking In to the Matrix Franchise*, cit., p. 122: "Plato's depiction of a group of prisoners chained together watching shadows flicker on the wall of a cave is eerily prophetic. Had the technology of the cinema been available in Plato's time, he would most surely have used it as the basis for his famous allegory" (t.d.a.: "La rappresentazione platonica di un gruppo di prigionieri incatenati insieme che guardano tremolare delle ombre sulla parete di una caverna è paurosamente profetica. Se la tecnologia cinematografica fosse stata disponibile al tempo di Platone, egli l'avrebbe sicuramente utilizzata come base per la sua famosa allegoria") e Francesca De Ruggieri, *Matrix and the city*, ETS, Pisa 2006, p. 142: "il mito della caverna sembra adattarsi anche allo statuto del cinema che, in virtù della sua riproducibilità tecnica, proietta sullo schermo (della sala buia o del salotto di casa) l'ombra della realtà che ci circonda. Ma se la nostra vita si svolge sullo schermo, in una continua esposizione visiva, quelle ombre finiscono irrimediabilmente per essere la nostra realtà".

prigionieri potessero conversare tra loro, non credi che penserebbero di chiamare oggetti reali le loro visioni?"⁴¹⁰. Analogamente, in *The Matrix*, gli esseri umani sono, come afferma Morpheus, "born into bondage"⁴¹¹, e chiamano "realtà" la neurosimulazione informatica dentro la quale, inconsciamente, sono prigionieri. Nel racconto platonico, si ipotizza che uno dei prigionieri venga liberato e condotto prima davanti agli oggetti, e poi fuori dalla caverna, alla luce del sole. Quest'uomo, si dice, proverebbe "dolore" e "giunto alla luce, essendo i suoi occhi abbagliati, non potrebbe vedere nemmeno una delle cose che ora sono dette vere"⁴¹². Così Neo, appena liberato da Matrix domanda a Morpheus: "Why do my eyes hurt?", ottenendo la risposta: "You've never used them before"⁴¹³. Come, nel racconto platonico, lo schiavo liberato giudica, inizialmente, più vere "le cose che vedeva prima", così Neo rifiuta, in un primo momento, la verità di cui è venuto a conoscenza: "No. I don't believe it. It's not possible"⁴¹⁴. Tuttavia ormai non può più tornare indietro e, in modo analogo al personaggio della *Repubblica*, raggiunge di nuovo gli altri uomini prigionieri per rendere possibile la loro liberazione. Si chiede però Socrate: "non si direbbe di lui che dalla sua ascesa torna con gli occhi rovinati e che non vale neppure la pena tentare di andar sù? E chi prendesse a sciogliere e a condurre sù, forse che non l'ucciderebbero, se potessero averlo tra le mani e ammazzarlo?"⁴¹⁵. Così in *The Matrix*, Cypher, uno dei

⁴¹⁰ Platone, *La Repubblica*, in Platone, *Clitofonte, La Repubblica, Timeo, Crizia*, a cura di Franco Sartori e Cesare Giarratano, Laterza, Bari 1971, p. 237.

⁴¹¹ Wachowski Brothers, *Matrix*, cit., 27:16. Trad. it.: "sei nato in catene".

⁴¹² Platone, *La Repubblica*, cit., p. 238.

⁴¹³ Wachowski Brothers, *Matrix*, cit., 34:32. Trad. it.: "- Mi fanno male gli occhi. - Perché non li hai mai usati".

⁴¹⁴ Wachowski Brothers, *Matrix*, cit., 41.52. Trad. it.: "No. Non è possibile. Io non ci credo".

⁴¹⁵ Platone, *La Repubblica*, cit., pp. 239-240.

ribelli, preferisce ritornare nell'illusione di Matrix piuttosto che conoscere la verità, e consegna Morpheus agli Agenti.

Se le affinità tra *The Matrix* e il mito della caverna sono evidenti, altrettanto si riscontrano alcune differenze. Nella *Repubblica* di Platone, il sole verso cui si dirige lo schiavo liberato rimanda, per analogia, all'"idea del bene"⁴¹⁶ comune. Il filosofo, reso libero da un'educazione che si orienta a questa idea, si avvicina alla felicità, in quanto non è più diviso dalla molteplicità dei suoi desideri particolari e contraddittori. Al tempo stesso egli deve cercare di liberare gli altri, per mantenersi coerente proprio all'idea del bene comune. In *The Matrix*, la conoscenza non coincide per Neo con la contemplazione della felicità. Non c'è il sole ad attendere il personaggio fuori dalla caverna ma, come dice Morpheus, "the desert of the real"⁴¹⁷ (espressione tratta dalla versione inglese del già citato *Simulacres et Simulation* di Jean Baudrillard⁴¹⁸): l'umanità è stata "desertificata", quasi completamente assoggettata al dominio delle macchine, ridotta ad un oggetto dal quale ricavare energia. La conoscenza non è felicità ma, radicalmente, sofferenza⁴¹⁹. Il personaggio di Cypher, che tradisce i ribelli e che chiede in cambio agli Agenti di essere reinserito in Matrix come attore ricco e famoso, afferma: "Ignorance is bliss"⁴²⁰. Al contrario di Cypher, Neo segue il principio

⁴¹⁶ Platone, *La Repubblica*, cit., p. 240.

⁴¹⁷ Wachowski Brothers, *Matrix*, cit., 39.33. Trad. it.: "desertica nuova realtà".

⁴¹⁸ Cfr. Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation* [1981], trad. inglese di Sheila Faria Glaser, The University of Michigan Press, Ann Arbor 1994, p. 1: "*The desert of the real itself*".

⁴¹⁹ Cfr. Jorge J.E. Gracia e Jonathan J. Sanford, *La metafisica di Matrix*, cit., p. 69: "La via percorsa da Neo per uscire da Matrix non è dissimile dall'ascesa del prigioniero dalla caverna nell'allegoria platonica, ma la realtà che scopre non è il beato regno delle Forme, pure e rilucenti di bellezza. Neo scopre piuttosto un mondo angosciante, marchiato a fuoco dalla guerra fra gli umani e le macchine, dove l'esistenza dispone solo dei mezzi più modesti e la vita si svolge sotto una costante minaccia di morte", e Slavoj Žižek, *Matrix: ovvero, i due lati della perversione*, cit., p. 294: "La differenza importante, naturalmente, è che quando alcuni individui sfuggono alla loro condizione di cattività e muovono verso la superficie terrestre, quello che vi trovano non è più una superficie splendente illuminata dai raggi del Sole, il Bene supremo, ma il desolato 'deserto del reale'".

⁴²⁰ Wachowski Brothers, *Matrix*, cit., 1:01:40. Trad. it.: "l'ignoranza è un bene".

socratico del “Temet nosce”. Conoscendo se stesso, Neo scopre di essere “the One”, il Salvatore che, come profetizzato dall'Oracolo, ha il potere di liberare il genere umano mostrando a tutti la "verità". In questa prospettiva, il mito platonico della caverna è filtrato attraverso l'idea cristiana di rivelazione, così come si trova in Paolo di Tarso, nella *Prima lettera ai Corinzi*: “Adesso vediamo come in uno specchio, in immagine; ma allora vedremo faccia a faccia. Adesso conosco in parte, ma allora conoscerò perfettamente, come perfettamente sono conosciuto”⁴²¹. Bisogna tuttavia notare la profonda differenza tra *The Matrix* e la lettera di San Paolo riguardo alla carità, e al legame inscindibile tra essa e la verità. Dice San Paolo, all'inizio della prima lettera ai Corinzi: “Se anche parlo le lingue degli uomini e degli angeli, ma non ho la carità, sono un bronzo sonante o un cembalo squillante. E se anche ho il dono della profezia e conosco tutti i misteri e tutta la scienza; e se anche possiedo tutta la fede, sì da trasportare le montagne, ma non ho la carità, non sono niente”. *The Matrix*, al contrario, alimenta un immaginario di salvezza relativo alla fede e alla verità, sacrificando, in nome di esse, la carità. La violenza agita da Neo e i ribelli contro coloro che ancora sono in Matrix, offre una visione fanatica e spietata della religione. Ricordiamo che, nel film, la morte virtuale in Matrix, ha effetti letali sul corpo reale, sebbene esso sia immobile, coltivato in vasche piene di liquido biologico. Ciò emerge chiaramente in un dialogo tra Neo e Morpheus: “- [Neo] If you're killed in the Matrix... you die here? - [Morpheus] The body cannot live without the mind”⁴²² . Se gli Agenti, essendo programmi, presumibilmente non possono morire, non si può dire lo stesso, ad esempio, per i semplici poliziotti che vengono trucidati fin dalle prime scene del

⁴²¹ San Paolo, *Prima lettera ai Corinzi*, 13, 12, in *Bibbia. Emmaus*, San Paolo, Milano 2005, p. 2042.

⁴²² Wachowski Brothers, *Matrix*, cit., 53:10. Trad., it.: “- Se vieni ucciso in Matrix... muori qui? - Il corpo non sopravvive senza mente”.

film, o per le vittime degli incidenti stradali, causati dal combattimento tra ribelli e nemici, in *The Matrix Reloaded*. L'influsso della Prima Lettera ai Corinzi su *The Matrix* è evidente, se si considera la mediazione di *Ghost in the Shell* (1995), film d'animazione giapponese che ha certamente avuto un ruolo centrale nella realizzazione di *The Matrix*, come afferma il produttore Joel Silver parlando di Andy e Lana Wachowski: "They showed me *Ghost in the Shell*. And they showed me what they wanted to do with that type of action and photography and try to make it with real people, with real actors, and create a hybrid"⁴²³. In *Ghost in the Shell*, thriller poliziesco che risente delle tematiche *cyberpunk*, il cyborg Mutogo Kusanagi afferma: "what we see now is like a dim image in the mirror. Then we shall see face to face"⁴²⁴. Bisogna però precisare che *Ghost in the Shell*, rispetto a *The Matrix*, separa maggiormente la dimensione metafisica, religiosa dell'illusione, da quella legata ai rapporti sociali di potere. Consideriamo prima il secondo aspetto. Mutogo Kusanagi e Batou lavorano per la "Sezione 9" del dipartimento di polizia. I loro corpi sono in gran parte artificiali, potenziati attraverso innesti tecnologici. Ciò fa di loro degli esseri dotati di poteri eccezionali ma, al tempo stesso, delle macchine che richiedono manutenzione e che appartengono alla Sezione 9⁴²⁵. Il potenziamento dell'individuo

⁴²³ *La storia e la cultura delle anime*, in *Animatrix*, Warner Bros, 2003, 0:28. T.d.a.: "Mi mostrarono *Ghost in the Shell*. E mi fecero vedere cosa volevano fare con quel tipo di azione e di fotografia, provando a farlo con persone reali, con attori reali, creando un ibrido".

⁴²⁴ Mamoru Oshii, *Ghost in the Shell*, DVD, Manga Entertainment, 2003, 32:35. T.d.a.: "Ciò che vediamo ora è come un'immagine opaca nello specchio. Poi vedremo faccia a faccia".

⁴²⁵ Cfr. *ivi*, 31:20: "– We're state of the art. Controlled metabolisms, computer-enhanced brains, cybernetic bodies. Not long ago, this was science fiction. So what if we can't survive without regular high-level maintenance. Who are we to complain? I suppose an occasional tune-up is a small price to pay for all this. – I'm afraid we've both signed our bodies and ghosts away to Section 9". T.d.a.: "Siamo il meglio in materia. Metabolismi controllati, cervelli informatici potenziati, corpi cibernetici. Non molto tempo fa, questa era fantascienza. Quindi che importa se non possiamo sopravvivere senza una regolare manutenzione di alto livello. Chi siamo per lamentarci? Suppongo che un'occasionale revisione sia un piccolo prezzo da pagare per tutto questo. – Sono preoccupato che abbiamo entrambi consegnato i nostri corpi e anime alla Sezione 9".

attraverso la tecnologia, dunque, rende l'individuo stesso più facilmente controllabile e manipolabile. Kusanagi è inquieta, sospettosa della sua origine: "Well, I guess cyborgs like myself have a tendency to be paranoid about our origins. Sometimes I suspect I'm not who I think I am. Like maybe I died a long time ago, and somebody took my brain and stuck it in this body. Maybe there never was a real me in the first place, and I'm completely synthetic"⁴²⁶. Il tema della manipolazione è anche al centro della missione che Kusanagi e Batou devono svolgere: rintracciare un hacker chiamato "Puppet Master", in grado di violare qualunque sistema di difesa informatico e di assumere continuamente nuove identità. La riflessione di Kusanagi sulla propria origine non è tuttavia limitata al tema della manipolazione, ma si sofferma su cosa significhi avere una personalità diversa da tutte le altre:

There are countless ingredients that make up the human body and mind. Like all the components that make up me as an individual with my own personality. Sure, I have a face and voice to distinguish myself from others. But my thoughts and memories are unique only to me. And I carry a sense of my own destiny. Each of those things are just a small part of it. I collect information to use in my own way. All of that blends to create a mixture that forms me and gives rise to my conscience. I feel confined, only free to expand myself within boundaries.⁴²⁷

⁴²⁶ Ivi, 42:20. T.d.a.: "Beh, immagino che i cyborg come me abbiano la tendenza ad essere paranoici a proposito delle loro origini. A volte penso di non essere chi credo di essere. Come se per esempio fossi morta molto tempo fa, e qualcuno avesse preso il mio cervello inserendolo in questo corpo. Forse non c'è mai stato un me reale all'inizio, e sono completamente sintetica".

⁴²⁷ Ivi, 31:50. T.d.a.: "Ci sono innumerevoli elementi che formano il corpo e la mente umana. Come tutte le componenti che mi costituiscono come individuo con la mia personalità. Certo, ho una faccia e una voce per distinguere me stessa dagli altri. Ma i miei pensieri e le mie memorie sono uniche solo per me. E porto un senso del mio destino. Ognuna di queste cose è solo una piccola parte di esso. Raccolgo informazioni da usare a mio modo. Tutto questo si fonde per creare una mescolanza che mi forma e dà luogo alla mia coscienza. Mi sento imprigionata, libera solamente di espandermi dentro confini".

La coscienza è descritta come il prodotto unico e irripetibile di molteplici esperienze particolari vissute dall'individuo e sedimentate nella memoria. Kusanagi, al tempo stesso, si sente prigioniera dei propri limiti psicofisici e aspira ad un'espansione che riuscirà a raggiungere solo fondendosi con il Puppet Master. Nel corso del film si scopre infatti che il Puppet Master non è un essere umano, ma un programma di spionaggio industriale che misteriosamente ha preso vita, sfuggendo al controllo dei propri creatori. Egli definisce se stesso "a living, thinking entity who was created in the sea of information"⁴²⁸. La complessità della rete informatica diviene dunque specchio della complessità che costituisce l'identità di Kusanagi, ma che il cyborg, comunque vincolato ad un corpo, non può percepire simultaneamente. Reciprocamente, il Puppet Master ha bisogno di un corpo per poter comunicare, e per vivere fino in fondo il cambiamento attraverso le esperienze della morte e della procreazione. L'esternalizzazione della memoria umana attraverso l'informatica è dunque legata, in *Ghost in the Shell*, alla creazione di una rete associativa che getta luce sulla complessità della coscienza, una complessità preclusa all'individuo che, vincolato ai propri limiti computazionali, si interroga su se stesso. Questa visione dell'informatica ricorda l'"universale senza totalità"⁴²⁹ di cui parla Pierre Lévy in *Cyberculture*. La riflessione sull'intelligenza collettiva della rete presente in *Ghost in The Shell* lascia il posto, nella trilogia di *Matrix*, ad una struttura fortemente gerarchica che conferisce poteri eccezionali ad alcuni personaggi (l'Eletto, l'Architetto).

⁴²⁸ Ivi, 49:55. T.d.a.: "Un'entità vivente, pensante, che è stata creata nel mare dell'informazione".

⁴²⁹ Cfr. nota 304.

Anche la religione buddhista viene, in *The Matrix*, profondamente modificata. La prima volta che si reca dall'Oracolo, Neo scopre di non essere l'unico aspirante al titolo di "the One". Nella sala d'attesa, egli incontra, tra gli altri, un bambino in abiti monastici che riesce a piegare un cucchiaino di metallo con la forza del pensiero. Il bambino si rivolge a Neo: "– Do not try and bend the spoon. That's impossible. Instead, only try to realize the truth. – What truth? – There is no spoon. – There is no spoon? – Then you'll see that it is not the spoon that bends. It is only yourself"⁴³⁰. Nelle parole del bambino si riconosce, come scrive Michael Brannigan, l'invito buddhista a distaccarsi dalle immagini che vincolano il Sé a un'idea di separatezza e permanenza (*maya*), per riconoscere l'interdipendenza e il continuo mutamento del tutto⁴³¹. Tuttavia il distacco di Neo dal mondo delle apparenze si confonde, nel corso del film, con la capacità che egli acquisisce di manipolare le apparenze stesse, come un onnipotente hacker. La maturazione di Neo in quanto individuo, che implica una differenziazione rispetto al mondo esterno, coincide con un potere che egli acquisisce direttamente sul mondo esterno, in quanto "the One". Inoltre, seguendo un cammino ben diverso da quello buddhista verso la contemplazione e il distacco dalle passioni, Neo cerca di raggiungere il suo scopo attraverso una continua estrinsecazione della violenza. Scrive Michael Brannigan a questo proposito:

Nel film c'è uno spiccato carattere zoroastriano, dualistico, bene contro male [...]. Questo dualismo va chiaramente contro le supreme virtù buddhiste della compassione (*karuna*) e

⁴³⁰ Wachowski Brothers, *Matrix*, cit., 1:08:50. Trad. it.: "– Non cercare di piegare il cucchiaino. È impossibile. Cerca invece di fare l'unica cosa saggia, giungere alla verità. – Quale verità? – Che il cucchiaino non esiste. – Il cucchiaino non esiste? – Allora ti accorgerai che non è il cucchiaino a piegarsi, ma sei tu stesso".

⁴³¹ Cfr. Michael Brannigan, *Il cucchiaino non esiste: uno specchio Buddhista*, in *Pillole rosse: Matrix e la filosofia*, cit., pp. 125-126: "il Buddha ci insegna che il mondo così come lo conosciamo è un'illusione, è *maya* [...] soprattutto dobbiamo liberare la mente dall'illusione di un Sé indipendente, immutabile".

dell'amorevolezza (*metta*). Queste virtù si applicano a tutti gli esseri viventi senzienti e richiedono che noi trattiamo amici e nemici allo stesso modo, senza alcuna discriminazione [...]. Le scene d'eccessiva violenza sembrano contraddire gli insegnamenti buddhisti riguardanti la non violenza, o *ahimsa*.⁴³²

È assente, in *The Matrix*, un cambiamento morale, secondo coscienza, che non implichi un aumento di potere sul mondo esterno, poiché ogni senso è riassorbito nella mitologia dell'Eletto.

I riferimenti culturali di *The Matrix* mantengono dunque un'ambivalenza di fondo: nella misura in cui permettono ad un ampio pubblico di interrogarsi sul rapporto, denso di implicazioni morali, tra realtà e percezione, offrono una visione semplificata e, talvolta, mistificante di questo rapporto. L'idea di "verità" elaborata nel pensiero filosofico e religioso viene, nel film, svincolata dalla pietà e dalla carità, permettendo anzi una continua intensificazione delle pulsioni aggressive più desublimite. Il presupposto narrativo del film, la realtà come simulazione informatica, è reso problematico dalle successive affermazioni dei personaggi (“– [Neo] If you're killed in the Matrix... you die here? – [Morpheus] The body cannot live without the mind”⁴³³). Ciò, ad un primo livello di lettura, porta ad interrogarsi sulla relazione mente-corpo, e sugli effetti psicosomatici delle simulazioni virtuali che, in certi casi, possono dar luogo a vere e proprie dipendenze. Nel film, tuttavia, la lotta per una verità "oggettiva", che metta chiaramente in evidenza il rapporto tra agenti esterni e effetti psicologici (le immagini della realtà come prodotto di una neurosimulazione eterodiretta), non tiene conto della verità come esperienza

⁴³² Ivi, p. 132.

⁴³³ Wachowski Brothers, *Matrix*, cit., 53:05. Trad. it.: “– Se vieni ucciso in Matrix, muori qui? – Il corpo non sopravvive senza mente”.

psicologica soggettiva: chi è in Matrix ha sentimenti reali, nonostante ignori le cause di questi sentimenti. Neo, ambiguamente, è l'eroe di una verità "oggettiva" e il dio vendicativo che, da un punto di vista morale, può eliminare chiunque non riconosca questa verità.

9- Due esempi di cyberpunk in Italia.

9.1 - Gabriele Salvatores, *Nirvana* (1997).

Per rendere evidenti le influenze esplicite che legano *Blade Runner*, *Neuromancer* e la trilogia di *Matrix*, si è deciso di posticipare l'analisi del film italiano nel quale certamente più si riflettono le atmosfere *cyberpunk*: *Nirvana*, diretto da Gabriele Salvatores nel 1997, due anni prima l'uscita di *The Matrix*. In *Nirvana* la relazione tra virtuale e reale è trattata in modo complesso, attraverso una trama che vede la sovrapposizione di più piani temporali, e la continua reversibilità tra spazio psichico e spazio esterno. Il film presenta, in parallelo, la storia di due personaggi: Jimmy, un programmatore informatico che lavora per la multinazionale giapponese di videogiochi Okosama Star, e Solo, protagonista di uno dei videogiochi creati da Jimmy, *Nirvana*. A causa di un virus informatico, Solo comprende di essere prigioniero di un mondo virtuale, condannato a ripetere continuamente le stesse azioni.

La struttura metanarrativa di *Nirvana* (il videogioco dentro il film) permette a Salvatores di associare due diversi spazi, stabilendo tra loro una relazione metaforica: Jimmy si muove nell'Agglomerato del Nord, una città multietnica e notturna che ricorda quella di *Blade Runner*, Solo vive invece le sue avventure prevalentemente durante il giorno, in una città orientale. I due spazi sono, fin dall'inizio, distinti sotto il profilo della rappresentazione estetica: nell'Agglomerato del Nord i colori sono realistici, mentre più complesso è il loro uso nel mondo virtuale del videogioco. Solo è spesso rappresentato in bianco e nero, la città, che Solo contempla stupito, è

anch'essa in bianco e nero salvo alcune macchie di colore che si ripetono qua e là nella folla e negli oggetti, e che si distribuiscono secondo rapporti nettamente duali (giallo e blu, rosso e blu, giallo e rosso). Se la percezione di Jimmy è dunque presentata come realistica, quella di Solo è esplicitamente influenzata da schemi latenti, da categorie implicite. Sia nella storia di Jimmy che in quella di Solo, un ruolo centrale è svolto dalla figura femminile, rispettivamente in *absentia* e in *presentia*. Jimmy si avventura nelle periferie dell'Agglomerato del Nord alla ricerca di Lisa, la ragazza che lo ha lasciato. All'inizio del film il programmatore informatico tiene sulla scrivania l'immagine virtuale di Lisa, una sorta di fotografia retroilluminata che lo spingerà al viaggio. Solo inizia invece la sua avventura trovando nella tasca della giacca un numero di telefono, attraverso cui incontra un'altra figura femminile, quella della prostituta Maria, con cui inizia una relazione.

Le storie di Jimmy e di Solo sono anche caratterizzate da una diversa concezione temporale. Jimmy segue le tracce di Lisa, avventurandosi nelle periferie dell'Agglomerato del Nord, e avvicinandosi progressivamente al suo obiettivo. La linearità di questo viaggio è data innanzi tutto dal denaro, mezzo che permette a Jimmy di spostarsi geograficamente, status symbol che gli garantisce il rispetto da parte della polizia e degli altri personaggi. Solo, prigioniero invece del videogioco creato da Jimmy, è condannato alla ripetizione. I due personaggi entrano tuttavia, fin dall'inizio del film, in comunicazione: Solo acquista coscienza della propria situazione e chiede a Jimmy di essere cancellato. Jimmy acconsente, e cerca di entrare nella banca dati della multinazionale Okosama Star per cancellare ogni copia del videogioco, anche se questo corrisponde al proprio suicidio professionale. Se dunque, inizialmente, la vita di Jimmy è reale, mentre quella di Solo è un gioco, una

simulazione virtuale, progressivamente la prima si rivela strutturata su principi economici e di riconoscimento sociale sacrificabili in nome della realtà psicologica simbolizzata proprio dalla presenza virtuale di Solo.

La prima scena che Solo, all'intero del videogioco, è costretto a ripetere, può essere divisa in due fasi principali. Inizialmente Solo si sveglia, senza ricordare chi è, trovandosi in tasca un numero di telefono. Chiamando questo numero a un videotelefono, vede apparire il volto di una ragazza. Solo ha la sensazione non solo di conoscere già la ragazza, ma anche che la conversazione tra loro sia già avvenuta e che stia per succedere qualcosa. Nella seconda fase, un uomo armato di una tecnologica mitragliatrice irrompe nella stanza, punta l'arma contro Solo e dice: "Ti ho trovato spaghetti, penso proprio che questo punto me lo aggiudico io"⁴³⁴. Nel corso della storia Solo viene a sapere che la ragazza è una prostituta e che il suo nome è Maria. Come in *Metropolis*, la donna rimanda ambigualmente all'amore materno, connotato in senso religioso, e alla forza imprevedibile dell'eros (la "falsa" Maria in *Metropolis*). Le scene successive vissute da Solo all'interno del videogioco sono variazioni di uno stesso nucleo emotivo: egli, in compagnia di Maria, si imbatte in personaggi maschili (trafficienti di organi, membri della Yakuza) che vogliono ucciderlo. L'unica alternativa che gli si presenta è quella tra "uccidere" e "essere ucciso". Scrive Anthony Cristiano a questo proposito: "his stermination of the terminator does not end the game, but rather advances it to further complicated stages, leaving the dynamics essentially unchanged each time the game is

⁴³⁴ Gabriele Salvatores, *Nirvana* [1997], DVD, Cecchi Gori Editoria Elettronica, 2000, 8:56.

replayed"⁴³⁵. La capacità del videogioco di simulare, in modo realistico, una molteplicità di scenari immaginari, seducendo con il piacere della novità e provocando una completa immersione emotiva, veicola in realtà un ritorno ossessivo della violenza e degli stessi nuclei emotivi irrisolti. Come Jimmy dice a Solo: "Più vai avanti più il gioco si complica. Deve succedere sempre qualcosa, se no chi gioca si annoia. È così, sono le regole"⁴³⁶.

Se la storia di Jimmy è caratterizzata dalla nostalgia verso Lisa assente ("i pensieri giacciono al suolo, come uccelli morti"⁴³⁷), quella di Solo comporta invece la presenza della figura femminile, accompagnata ad un continuo conflitto tra personaggi maschili. Interessante, a questo proposito, l'osservazione di Canova sul cinema di Salvatores: "le donne sono sempre "intruse" e rovinano il cameratismo schietto e cacciarone dell'amicizia virile. i rapporti più intensi sono comunque sempre fra maschio e maschio: perfino in *Nirvana*, dove pure la presenza delle donne assume un ruolo diverso rispetto al passato"⁴³⁸. Più precisamente, è proprio la ricerca di Lisa "assente" a permettere l'amicizia tra Jimmy e Joystick, abitante delle periferie e ultima persona ad aver incontrato Lisa. Nel videogioco, la presenza di Maria è invece associata alla generazione di un sistema paranoico che trova, come già accennato, nei colori un'interessante rappresentazione simbolica. Il vestito e il rossetto di Maria, elementi di un'immaginaria moda tecnologica, cambiano continuamente colore nello spazio di una stessa inquadratura. La figura femminile diventa così presenza

⁴³⁵ Anthony Cristiano, *A Virtual Revisitation of the Relationship Between Creature and Creator in Gabriele Salvatores' Nirvana*, in «Italice», v. 83, n. 3-4, Fall and Winter 2006, p. 588. T.d.a.: "il suo sterminare gli sterminatori non pone fine al gioco, ma piuttosto lo fa avanzare a livelli più complicati, lasciando la dinamica sostanzialmente identica ogni volta che il gioco è ripetuto".

⁴³⁶ Gabriele Salvatores, *Nirvana*, cit., 48:30.

⁴³⁷ Ivi, 1:45.

⁴³⁸ Gianni Canova, *Nirvana. Sulle tracce del cinema di Gabriele Salvatores*, Zelig Editore, Milano 1996, p. 69.

evocatrice di un sogno mutevole e inafferrabile. Al tempo stesso le opposizioni di colori si riflettono nel paesaggio urbano e nei vestiti dei sicari che, di volta in volta, danno la caccia a Solo.

Attraverso l'espedito narrativo del videogioco, *Nirvana* lega una crisi psicologica al contesto culturale che vede la diffusione di prodotti di consumo orientati all'intensificazione dell'immaginario e ad un'ossessiva ripetizione. Come scrive Pezzella, "Nel videogioco la scelta è ridotta a pochi casi preordinati, i possibili sono solo apparenti, in realtà in numero limitato e fissamente definito"⁴³⁹. La realtà seducente (il vestito continuamente cangiante di Maria) e al tempo stesso stereotipata del videogioco, facilita la proiezione, in senso psicologico, di un sistema persecutorio. I nemici di Solo divengono onnipresenti, come nella scena in cui egli, sapendo di essere inseguito da "un mafioso con una giacca strana"⁴⁴⁰, uccide per sbaglio un innocuo turista⁴⁴¹. La "realtà", intesa come costruzione di categorie stabili, generali, si rivela così frutto di una proiezione paranoica.

Chiedendo di essere cancellato, Solo porta Jimmy ad interrogarsi su se stesso, sullo stile di vita che, in quanto programmatore informatico della Okosama Star e creatore di *Nirvana*, si è costruito. Cancellare Solo significherà per Jimmy non solo comprendere meglio, e superare, le proprie crisi affettive, ma anche rinunciare al prestigio sociale e alla vita agiata alla quale si è abituato⁴⁴², che ormai si rivela essere

⁴³⁹ Mario Pezzella, *Le figure del gioco*, in «Iride», n. 22, dicembre 1997, p. 566.

⁴⁴⁰ Gabriele Salvatores, *Nirvana*, cit., 21:20.

⁴⁴¹ Raffaella Grassi, in *Territori di Fuga. Il cinema di Gabriele Salvatores*, Falsopiano, Alessandria 1997, p. 16, riconosce nella "tipizzazione dei personaggi" uno degli elementi che riporta *Nirvana* alla "commedia all'italiana".

⁴⁴² Cfr. con la dichiarazione di Gabriele Salvatores in *Come rompere le regole del gioco. Conversazione con Gabriele Salvatores*, in *Nirvana. Sulle tracce del cinema di Gabriele Salvatores*, a cura di Gianni Canova, cit., p. 53: "se ti accorgi di essere in un gioco che non ti piace più, è tuo dovere assoluto smettere di giocare. Anche a costo di un sacrificio totale. Anche se questo implica la rinuncia a quello

la compensazione, mai del tutto riuscita, di un più profondo senso di insicurezza. Il denaro, in particolare, è l'elemento che permette a Jimmy di sentirsi socialmente accettato. Tuttavia, nel corso della narrazione, Jimmy dilapiderà la sua fortuna per aiutare il suo compagno di avventure, Joystick. Significativo il fatto che Joystick, avendo venduto gli occhi al mercato nero degli organi, e avendoli sostituiti con due telecamere economiche, veda in bianco e nero. Questo particolare lo rende affine al personaggio di Solo. Possiamo dunque dire che, se attraverso Solo Jimmy esercita, o almeno aveva creduto di esercitare, il suo potere di programmatore, attraverso Joystick egli dilapida la fortuna che questo potere gli ha procurato. La perdita del denaro è l'elemento necessario che consente a Jimmy di mettere in questione le proprie sicurezze per reimmergersi nel nucleo emotivo profondo, nella crisi, da cui il bisogno di sicurezza si è originato. Il commerciante di sogni informatici rinuncia al proprio successo per comprendere il desiderio ossessivo sul quale questi sogni sono strutturati. Se per Solo la "realtà" corrisponde ad una serie di generalizzazioni a carattere persecutorio, per Jimmy essa consiste nel riconoscimento sociale fondato sul criterio oggettivo del denaro, un criterio che però, al tempo stesso, oggettiva l'individuo, per quanto ricco egli possa essere, rendendolo dipendente da rigidi parametri valutativi e dal giudizio degli altri: "consegno i miei giochi, uno ogni anno. E loro mi danno molti soldi in cambio. È la mia vita. È l'unica cosa che so fare".⁴⁴³

Le ultime scene di *Nirvana* sono un'epifania della condizione psichica di Jimmy. Attraverso un casco per la realtà virtuale, simile a quello che utilizza per

che sei stato, o a quello che credevi e ti illudevi di essere. Il cambiamento, con la fatica e il dolore che implica, continua a essere in fondo la chiave dei miei film".

⁴⁴³ Gabriele Salvatores, *Nirvana*, cit., 14:00.

programmare e far girare *Nirvana*, Jimmy riesce a penetrare nel database della Okosama Star, deciso a cancellare ogni copia del videogioco che ha programmato. Qui, in modo inaspettato, incontra non una serie di dati finanziari e di codici, ma alcune immagini a carattere soggettivo che riproducono le sue esperienze affettive più intime. Questa soluzione narrativa è molto simile a quella presente in *Neuromancer* di Gibson, romanzo in cui i viaggi di Case nella “matrice” si risolvono nell'evocazione allucinatória delle figure affettive di riferimento. In *Nirvana* come in *Neuromancer*, il corpo indiviso di un mercato transnazionale, informatico e finanziario (la Okosama Star, così come la Tessier Ashpool), diventa inconsciamente metafora di un rapporto affettivo duale, che esclude ogni altra presenza, e che assume una valenza persecutoria. Nella prima "stanza" virtuale della Okosama Star, Jimmy incontra suo padre, in lacrime, pieno di rimpianti per non essere stato abbastanza affettuoso con la sua compagna (la madre di Jimmy) e averla lasciata andare. Questa figura paterna replica, su un piano psichico profondo, l'angoscia di Jimmy per aver fatto fuggire Lisa. Il padre non vuole rimanere solo e prega Jimmy di non andarsene (“Dove vai? Non lasciarmi solo stasera! Jimmy!”⁴⁴⁴). Nella seconda stanza Jimmy incontra Corvo Rosso, un tassista che ha sempre ammirato la ricchezza e il prestigio sociale del programmatore informatico. Quando Jimmy, che ha ormai superato l'immagine virtuale del padre⁴⁴⁵, dice al tassista “Tu non sei vero”, egli risponde: “No, sei tu che non sei vero. Non può essere vero che uno con un lavoro come il tuo lo mandi a fanculo così!”⁴⁴⁶. Nonostante il bisogno di prestigio sociale sia originato, come emerge

⁴⁴⁴ Ivi, 1:32:46.

⁴⁴⁵ Gianni Canova, *Nirvana. Sulle tracce del cinema di Gabriele Salvatores*, cit., p. 89: “per cancellare un "file" bisogna richiamarlo ("revocarlo"?) ancora una volta, e prendere congedo da lui”.

⁴⁴⁶ Gabriele Salvatores, *Nirvana*, cit., 1:33:13.

dalla visione nella prima stanza, da un fantasma psichico, ovvero dalla non conquistata autonomia rispetto alla figura paterna, ha tuttavia prodotto una serie di conseguenze materiali sulla vita di Jimmy: un lavoro remunerativo, l'inserimento nella gerarchia di una multinazionale. Separarsi da Corvo Rosso significa per Jimmy non solo conquistare un'autonomia psichica, ma rinunciare ai privilegi che il suo lavoro gli garantisce: una casa comoda, automatizzata, abbondanti dosi di droga, possibilità di immergersi nel quartiere trasgressivo di Bombay City senza essere fermato dalla polizia. In cambio Jimmy conquista la propria dignità di individuo e una maggiore libertà⁴⁴⁷. Scrive a questo proposito Anthony Cristiano: "I suoi ricordi appaiono come "devils" virtuali: è il passato come Jimmy lo vede, pieno di ferite irrisolte, che grava sulle sue spalle, inducendolo a fermarsi, a smettere di lottare, a ritornare nell'alveo consueto della sua vita servile di lusso"⁴⁴⁸. Nella terza stanza virtuale Jimmy incontra l'immagine di Lisa che lo gratifica narcisisticamente, massima affermazione di un rapporto nostalgico e duale, che esclude il mondo: "non c'era niente da trovare in giro", dice Lisa, "avevo già quello che volevo"⁴⁴⁹. Separandosi anche da questa ultima illusione grazie all'aiuto di un altro personaggio femminile, Naima, Jimmy riesce finalmente ad entrare nel *database* centrale della Okosama Star,

⁴⁴⁷ Mario Pezzella, *Le figure del gioco*, cit., p. 567: "I simulacri del passato, ora in via di dissolvenza, hanno distrutto le sue capacità di reazione, hanno permesso alla Okosama Star (i suoi datori di lavoro) di manipolarlo come il personaggio di un "gioco". Ora Jimmy fa esperienza della relatività e della mutabilità del ricordo. Questa è una perdita, perché così smarrisce i frammenti di identità che riteneva più solidi; ma è anche una liberazione dal peso della ripetizione, che lo incatena alle sue paure e ai suoi lutti".

⁴⁴⁸ Enrico Livraghi, *Fantomachie di fine millennio*, in «Iride», n. 22, dicembre 1997, p. 567.

⁴⁴⁹ Gabriele Salvatores, *Nirvana*, cit., 1:35:26.

trasferendo tutto il denaro della multinazionale agli abitanti della città, e cancellando ogni copia del videogioco *Nirvana*⁴⁵⁰.

La realtà virtuale è dunque utilizzata nel film di Salvatores in due diversi modi. Innanzi tutto, essa è metafora di un mondo i cui abitanti credono di essere liberi, ma sono in realtà manipolati, nei loro schemi interpretativi, da invisibili "creatori". Dice Solo a Maria: "Siamo come due pesci in un acquario. Loro ci fanno credere che sia il mare ma..."⁴⁵¹. In secondo luogo le immagini virtuali permettono a Jimmy di rievocare i fantasmi del desiderio, dando loro interpretazioni diverse da quelle abituali, che lo hanno confinato in una vita protetta, agiata ma, a livello profondo, insoddisfacente. Il problema di cosa sia reale viene in questo modo approfondito: ciò che sembra "oggettivo"⁴⁵² è in realtà semplicemente il frutto di una manipolazione, di un'"egemonia culturale" condotta su larga scala (il "creatore"); ciò che invece è virtuale, simulazione artistica e informatica dei diversi oggetti del desiderio, permette di evocare esperienze emotive profonde, dando loro nuove interpretazioni. Il problema della manipolazione agita da un invisibile creatore è posto da *Nirvana* su un piano ludico, comico, che proprio attraverso la leggerezza riesce ad aggirare i

⁴⁵⁰ Mario Pezzella, *Le figure del gioco*, cit., p. 567: "La sua icona deve prima penetrare in alcune stanze fantasmatiche e incontrare i simulacri del ricordo: solo affrontando e sciogliendo le immagini che conserva del passato, egli potrà vincere la sfida. Vede prima suo padre, che lo invita a trattenersi con lui e si lamenta di aver compreso poco la madre (è il simulacro dei vincoli familiari); un tassista, incontrato nella prima parte del film, lo invita a non commettere la follia di lasciare un lavoro prestigioso come il suo (è in certo senso, la maschera dei suoi legami sociali); e infine incontra Lisa, che si pente di averlo abbandonato (è il fantasma del suo fallimento sentimentale e della sua incapacità d'amare)".

⁴⁵¹ Gabriele Salvatores, *Nirvana*, cit., 1:21:53.

⁴⁵² Cfr. Raffaella Grassi, *Territori di Fuga. Il cinema di Gabriele Salvatores*, cit., p. 95: "Salvatores parte dal concetto buddista di Maya, la realtà come finzione, il velo che nasconde la verità, per arrivare a concetti che si avvicinano alle teorie di Baudrillard: 'la definizione stessa del reale è: *ciò di cui è possibile fare una riproduzione equivalente* [...]. Al termine di questo processo di riproducibilità, il reale è non soltanto ciò che può essere riprodotto, ma *ciò che è sempre già riprodotto*. Iperreale' [Jean Baudrillard, *Lo scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli, Milano 1979, p. 87]. E ancora, continua Baudrillard: 'l'irrealtà non è più quella del sogno o del fantasma, d'un al-di-là o d'un al-di-qua, è quella dell'allucinante somiglianza del reale a se stesso [ivi, p. 85]'".

meccanismi psichici di difesa verso una realtà difficile da accettare. Dice Jimmy, a proposito di Solo: "Era tenerezza o compassione? Cos'era esattamente quello che provavo per quell'essere che io stesso avevo inventato? Pensavo di averlo fatto ridicolo, ma non mi faceva affatto ridere"⁴⁵³; e ancora: "Dal suo mondo finto mi guardava dritto in faccia. Ma la realtà non sopporta di essere guardata negli occhi, per questo non basta la ragione per capirla"⁴⁵⁴. Il programmatore informatico Jimmy, attraverso la "merce" virtuale che si chiama Solo, sulla quale si illude di avere il dominio completo, scopre cose che non aveva mai avuto il coraggio di confessare a se stesso. Scrive a questo proposito Livraghi: "[Jimmy] scopre che l'assolutamente "altro da sé" gli rimanda un che di identico, un riflesso del proprio Io. Jimi lentamente sembra pervenire alla consapevolezza di aver traslato qualcosa di sé nel suo personaggio. Creando la merce si è *oggettivato*, ha ceduto al suo prodotto schegge della sua soggettività"⁴⁵⁵. Del resto, anche in *Blade Runner* la merce, il Replicante, da oggetto totalmente succube, si rivela progressivamente inquietante simbolo della condizione umana (cfr. § 6.2).

Il rapporto tra creatore e personaggio sembra divenire, in *Nirvana*, metafora della stessa opera d'arte e della relazione che l'artista, creatore onnipotente di un mondo virtuale, intrattiene con i suoi personaggi: se inizialmente essi sembrano obbedirgli, diventano in seguito strumenti di inaspettate rivelazioni. Il film di Salvatores si conclude con la cancellazione di Solo ad opera di Jimmy che spara poi allo psicologo della Okosama Star da cui è inseguito. Jimmy dunque spara, compiendo

⁴⁵³ Gabriele Salvatores, *Nirvana*, cit., 22:15.

⁴⁵⁴ Ivi, 13:41.

⁴⁵⁵ Enrico Livraghi, *Fantomachie di fine millennio*, cit., p. 564.

quell'azione che, durante tutto il film, è stata eseguita da Solo. Lo sparo introduce l'ultimo effetto speciale utilizzato da Salvatores: le scene del film si riavvolgono a gran velocità, così come gli spari di Solo causavano, ogni volta, il riproporsi della stessa scena, dello stesso nucleo emotivo irrisolto. L'identificazione tra Solo e Jimmy è così completa, il personaggio virtuale può essere cancellato. Il finale aperto di *Nirvana* (che sarà ora della vita di Jimmy? Sarà licenziato? Ucciderà o verrà ucciso?) evoca il genere della distopia: se il sistema sociale è criticato, la ribellione dei personaggi che tentano di uscirne porta alla loro "cancellazione". Ciò che resta è un viaggio psichico in cui il fantasma sociale si lega ai nuclei emotivi più profondi dell'individuo.

9.2 - Sangue Sintetico. Antologia del *cyberpunk* italiano (1999).

I racconti che compongono l'antologia *Sangue Sintetico*, uscita lo stesso anno di *The Matrix*, presentano una serie di nuclei tematici ricorrenti, a loro volta riconducibili al genere *cyberpunk*.

Il termine "sangue sintetico" è tratto da uno dei racconti, *Non può piovere per sempre*, di Emiliano Farinella, in cui si narrano le avventure di un gruppo di soldati che, all'interno di capsule per la realtà virtuale, chiamate "sarcofagi", vivono scenari di guerra simulata. Anche nel momento in cui i soldati, dopo la simulazione, sono coinvolti in "vere" battaglie, la loro percezione è completamente manipolata dall'armatura ipertecnologica nella quale sono racchiusi. Alla fine del racconto, il capo della squadra afferma: "Ho un presentimento, come una sonda dell'anima che vaghi nel mistero, non smetterà presto di piovere... dove vado, da dove vengo, perché sono bagnata mi chiedo. Beh, questo è evidente. Piove. Piove sangue. Sangue sintetico,

dicono". Se il termine "*Sangue*" allude dunque al coinvolgimento fisico e emotivo nella battaglia, "*Sintetico*" evoca il carattere artificiale, tecnologicamente manipolato di queste emozioni.

Il tema costante sviluppato in tutto il racconto è l'indecidibilità del margine tra realtà e simulazione. Le esperienze della realtà simulata, associate, come nel caso di *Neuromancer*, *The Matrix* e *Nirvana*, all'assunzione di sostanze chimiche, sono così emotivamente coinvolgenti da rompere gli schemi percettivi abituali, penetrando i meccanismi di difesa della coscienza e evocando emozioni profonde:

Adesso è come se fossimo realmente in missione, simulazione è una parola strana quando ti trovi due milligrammi al secondo di stimolanti che ti vengono sparati nelle vene. Il resto della vita sparisce al confronto di questi momenti. In questa convulsa eccitazione ti senti anche così incredibilmente vulnerabile... credi quasi che ti possa scoppiare il cuore a forza di battere furioso, ti senti in bilico e tutto il resto sparisce, sparisce anche la vita reale. Simulazione... uhmf, raccontatela a chi non l'ha provata. La guerra è guerra, la morte è quello che viene dopo, e non si può *far finta*, ci sei e basta!⁴⁵⁶

A ben vedere il corpo dei "soldati" è ambigualmente protetto e stimolato. Le bare di simulazione isolano l'individuo dal mondo esterno, e al tempo stesso ne amplificano le percezioni sensoriali. Le armature che i soldati indossano quando sono in una vera battaglia, sono riempite di "sensogel", un fluido che permette di avere percezioni tattili attraverso la corazza: "Il sensogel si insinua anche nell'armatura e funziona come contatto tra la pelle e questa. L'armatura diventa la nostra pelle. Attraverso di essa siamo sensibili alle stimolazioni esterne, sono smorzate attenuate, pilotate, ma le

⁴⁵⁶ Emiliano Farinella, *Non può piovere per sempre*, in *Sangue Sintetico. Antologia del cyberpunk italiano*, a cura di Roberto Sturm, peQuod, Ancona 1999, pp. 164-165.

sentiamo”⁴⁵⁷. La frase “l’armatura diventa la nostra pelle” ben sintetizza la singolare commistione di isolamento e stimolazione caratteristica della realtà virtuale. Piergiorgio Nicolazzini, in uno dei brevi saggi contenuti in *Sangue Sintetico*, parla a questo proposito di un “corpo”, al tempo stesso potenziato e rimosso”⁴⁵⁸.

Anche in *Soldati*, racconto di Giuseppe De Rosa che apre la raccolta, troviamo il tema della guerra simulata. Come in *Non può piovere per sempre*, i soldati entrano in “bare”, o “sarcofagi” di simulazione, che vengono protette in una base sotterranea. Le conseguenze delle azioni simulate producono tuttavia, in questo caso, conseguenze reali sul mondo esterno: i soldati, immersi nella realtà virtuale, comandano a distanza corpi artificiali che compiono veramente le azioni. Il rapporto tra reale e virtuale è posto così non solo su un piano ermeneutico, ma etico. Chi, al sicuro, conduce la guerra, sembra non rendersi conto delle conseguenze che la guerra stessa produce:

I sotterranei non sono affatto brutti. Sono spaziosi, ben illuminati e ben aerati. Non si ha per niente la sensazione di trovarsi sepolti sotto sessanta metri di terra e cemento. I sotterranei sono autosufficienti e, cosa più importante di tutte, perfettamente isolati. Anche se la superficie venisse nuclearizzata, noi potremmo continuare a combattere come se niente fosse.⁴⁵⁹

Come si evince dall'utilizzo dei termini “bare”, “sarcofagi”, la realtà virtuale è associata, in questi racconti, ad un'esperienza di morte, alla separazione più completa possibile dalla realtà esterna che permette, in un secondo momento, il potenziamento della vita psichica. Così, anche in *Nirvana*, Jimmy indossa, per potersi immergere nella

⁴⁵⁷ Ivi, p. 167.

⁴⁵⁸ Piergiorgio Nicolazzini, *Postcyberpunk, ovvero la fantascienza tra pop e avanguardia*, in *Sangue Sintetico*, cit., p. 213.

⁴⁵⁹ Giuseppe De Rosa, *Soldati*, in *Sangue Sintetico*, cit., p. 13.

realtà virtuale, una maschera che gli copre interamente il viso. Il corpo, così isolato, riemerge, nella realtà virtuale non solo potenziato ma, riprendendo le parole di Nicolazzini, “come incubo, come ritorno del represso”⁴⁶⁰. In entrambi i racconti di *Sangue Sintetico* che abbiamo introdotto è possibile riconoscere, attraverso alcune spie semantiche, la trasfigurazione di una relazione affettiva, erotica, nello scenario della “guerra”. In *Soldati* i personaggi, prima di entrare nelle “bare”, devono preparare il loro corpo con delle iniezioni di “Beta-Azulinidina” che hanno dei particolari effetti collaterali: “Waterson fa parte della mia stessa squadra. Su di lui l’AZLD ha degli strani effetti collaterali. Gli provoca un fastidiosissimo ma temporaneo prurito localizzato al braccio delle iniezioni e delle altrettanto temporanee – ma non so quanto *fastidiose* – erezioni spontanee”⁴⁶¹. All’inizio del racconto il protagonista, anch’egli soldato, osserva Waterson mentre si avvicina a Waschberger, unico membro femminile della squadra: “Waschberger, amore mio! Il mio amico qui sotto non fa altro che chiedere di te.’ I due si strusciano voluttuosamente l’uno contro l’altra, poi, con una voce talmente calda da sciogliere il ghiaccio, Waschberger risponde: ‘Spiacente signor Waterson, ma la mia amica qui sotto riceve solo su appuntamento.’”⁴⁶². Nel corso della missione simulata, le ferite di guerra subite dai protagonisti sono concentrate proprio sull’elemento simbolico del “braccio”, che abbiamo visto essere associato alle “erezioni”. Inizialmente, il corpo guidato attraverso la realtà virtuale dal protagonista perde un braccio: “Alzo una mano in un cenno di saluto, poi sento qualcosa, una vibrazione, come un alito d’aria rovente, che mi sfiora la faccia, e qualcosa cade ai miei piedi. Guardo giù, e nonostante sia

⁴⁶⁰ Piergiorgio Nicolazzini, *Postcyberpunk*, cit., p. 213.

⁴⁶¹ Giuseppe De Rosa, *Soldati*, cit., p. 13.

⁴⁶² *Ibidem*.

perfettamente intatto, mi ci vuole un po' per riconoscerlo. È il mio braccio. Il sinistro, quello che avevo alzato per salutare"⁴⁶³. Interessante che questa ferita avvenga, come una simbolica punizione, dopo che il protagonista ha accolto freddamente la notizia del ferimento di Waterson: "A Waterson comunque penseremo dopo,' esclamo con un moto di stizza". Alla fine della missione è Waterson ad essere nuovamente ferito alle braccia, non il suo corpo virtuale, ma quello "reale" che non regge all'improvvisa deconnessione dalla simulazione: "Waterson è in coma [...]. Appena è tornato ha avuto una crisi da transfert, una di quelle brutte. Gli ha spezzato le ossa di entrambe le braccia. Adesso è in rianimazione"⁴⁶⁴. L'uscita di scena di Waterson permette un rovesciamento della triangolazione affettiva presente all'inizio del racconto. Il protagonista non è più l'osservatore del rapporto erotico tra Waterson e Waschberger, ma conquista un rapporto duale, esclusivo, con Waschberger: "È strano, oggi Waschberger sembra quasi bella [...]. Ci avviamo lentamente verso i boschi di conifere che costeggiano la base"⁴⁶⁵. La guerra virtuale offre dunque una soluzione metaforica al triangolo edipico rimosso.

In *Non può piovere per sempre*, il gruppo, tutto al femminile, di soldati, è connotato innanzi tutto eroticamente: "siamo asessuate, siamo soldati... ma sotto questa sfoglia non siamo troppo diverse da un cocktail maschio/femmina sagacemente potenziato: al risveglio dei nostri sensi soffriamo della stimolazione di tutti i punti erogeni che ogni erotomane abbia potuto sognare di stimolare"⁴⁶⁶. Il gruppo di soldati combatte contro alcuni guerriglieri del deserto che hanno il potere

⁴⁶³ Giuseppe De Rosa, *Soldati*, cit., p. 27.

⁴⁶⁴ Ivi, p. 31.

⁴⁶⁵ Ivi, p. 32.

⁴⁶⁶ Emiliano Farinella, *Non può piovere per sempre*, cit., p. 158.

di liquefare i corpi dei nemici. Durante una missione, i soldati sono abbandonati nel deserto dalla squadra addetta al recupero. Decidono allora di avventurarsi da sole nella terra dei guerriglieri. Come afferma una di loro, “Magari incontriamo la porta per il paradiso!”⁴⁶⁷. L'io narrante, capo della squadra di soldati, a sua volta riflette: “non so se è un nemico quello da cui fuggiamo o quello da cui andiamo”⁴⁶⁸. La squadra incontra infine i guerriglieri e scopre che non sono essi a sciogliere brutalmente i corpi. In realtà, i corpi si sciolgono, una volta catturati dai guerriglieri, perché le armature che li contengono sono state dotate, dai “tecnici”, di un meccanismo di autodistruzione che ha lo scopo di non far cadere nelle mani del nemico sofisticate tecnologie: “è incredibile, quel policarbonato si scioglie in pochissimi secondi [...] dovete portarvi dentro qualche agente chimico capace di far tutto ciò”⁴⁶⁹. I guerriglieri si rivelano in realtà figure affascinanti, tanto che una dei soldati si innamora di uno di essi. La coppia è osservata dall'io narrante: “Aki è giù in spiaggia con lui. È nuda. Vorrei esserle vicina per vedere il riflesso del mare balenare sulla sua pelle bianca. Mani le scivolano velocemente addosso”⁴⁷⁰. Alla fine del racconto, viene rivelato che Aki, malata di tumore, è destinata a morire. Troviamo, in questo racconto, una gerarchia paranoica, all'interno della quale la figura del persecutore si divide in diversi personaggi in lotta tra di loro. La struttura principale può essere così riassunta: i soldati combattono contro i guerriglieri del deserto, scoprendo poi che i veri nemici sono i tecnici, che hanno costruito le armature e che organizzano le missioni contro i guerriglieri. Questa gerarchia che, attraverso continui colpi di scena,

⁴⁶⁷ Ivi, p. 169.

⁴⁶⁸ Ivi, p. 170.

⁴⁶⁹ Ivi, p. 172.

⁴⁷⁰ Ivi, p. 173.

mantiene viva la *suspense* del racconto, nasce dalla rimozione di un desiderio erotico che unisce le figure dei soldati a quelle dei guerriglieri. Nel momento in cui il personaggio di Aki soddisfa questo desiderio, non può che essere destinato alla morte. Le simulazioni informatiche della guerra, nelle quali i soldati continuano a combattere i guerriglieri, così come le battaglie reali, nelle quali le emozioni dei soldati sono manipolate dalle armature e dal sensogel (“L’armatura diventa la nostra pelle. Attraverso di essa siamo sensibili alle stimolazioni esterne, sono smorzate attenuate”) sono dunque la rielaborazione, a carattere paranoico, di un originario nucleo emotivo rimosso.

Il termine “bara”, associato ad un ambiente chiuso in cui la percezione umana è manipolata da una strumentazione tecnologica compenetrata al corpo stesso, torna in *Naufrago* di Franco Forte. Qui il protagonista è espulso da un’astronave che è stata distrutta da un gruppo di asteroidi, e si trova a vagare, solo nello spazio, in una “cellula conservativa” di salvataggio, che ha la forma di una “minuscola bara argentata”⁴⁷¹. La cellula è dotata di un “sistema medico di emergenza”⁴⁷² che provvede automaticamente a curare le ferite e a mantenere i parametri vitali su valori costanti. L’universo che, in un affascinante sublime spaziale, si presenta davanti alla solitudine dell’uomo, diventa lo spazio in cui si manifestano ricordi e allucinazioni. Il naufrago è ossessionato, in modo delirante, dal senso di colpa per la morte di sua moglie: “Idra non poteva essere morta come avevano dichiarato i medici, e lui era stato uno stupido a non controllare, a non pretendere che eseguissero dei controlli più accurati prima che gli uomini dell’impresa funebre s’impadronissero del suo

⁴⁷¹ Franco Forte, *Naufrago*, in *Sangue Sintetico*, cit., p. 82.

⁴⁷² Ivi, p. 77.

corpo"⁴⁷³. L'esperienza vissuta dall'astronauta nella "bara argentata", diventa progressivamente una simbolica espiazione: "Adesso doveva soffrire le stesse pene di lei e patire l'identico tormento, poi quando avrebbe espiaato gli sarebbe stato concesso di tornare a parlare con Idra, di potersi rivolgere a lei per chiederle di perdonarlo, e insieme avrebbero affrontato le infinite distese del nulla consapevoli l'uno dell'amore dell'altra"⁴⁷⁴. Interessante notare che questa riunione, dopo l'espiazione, con la moglie morta, è garantita attraverso la proiezione, nell'universo sconfinato, di una presenza divina: "cominciava a credere che vi fosse un disegno preciso dietro quello che gli stava accadendo, una specie di somma punizione divina"⁴⁷⁵. Il processo di proiezione diventa più evidente nel momento in cui l'occhio divino si materializza in una stella che attrae il naufrago verso la distruzione, "un immenso occhio di ghiaccio bruciante che lo sovrastava e l'attirava irresistibilmente"⁴⁷⁶. Se è vero che l'astronauta "non ricordava più il nome di quella stella"⁴⁷⁷, essa trova un riflesso semantico nella "spia luminosa all'interno dello scafandro" che comincia "a brillare come una stella dotata di vita propria"⁴⁷⁸. Il desiderio suicida di punizione, è così proiettato nell'immensità dell'universo.

Altre spie semantiche aiutano a comprendere l'origine del senso di colpa nei confronti della moglie morta. All'inizio del naufrago, l'astronauta si domanda: "Che cosa l'aveva costretto a farsi espellere dal corpo arrotondato e familiare dell'astronave?"⁴⁷⁹. La metafora corporea torna in relazione alla cellula di salvataggio,

⁴⁷³ Ivi, p. 82.

⁴⁷⁴ Ivi, p. 86.

⁴⁷⁵ Ibidem

⁴⁷⁶ Franco Forte, *Naufrago*, cit., p. 87.

⁴⁷⁷ Ibidem.

⁴⁷⁸ Franco Forte, *Naufrago*, cit., p. 88.

⁴⁷⁹ Ivi, p. 78.

che “si era lanciata nello spazio con una traiettoria di allontanamento che fosse il più sicura possibile per l'umano che ospitava nel suo caldo utero protettivo”⁴⁸⁰. Il senso di colpa è dunque riconducibile alla separazione dal corpo femminile, trauma originario che nessuna azione successiva riesce a compensare. La cellula conservativa, sorta di placenta tecnologica che mantiene i valori vitali costanti, diventa così una presenza persecutoria che non esita a mutilare il corpo che contiene, uno “scafandro che non avrebbe esitato a tagliarlo pezzo per pezzo fino a quando di lui non fossero rimasti che il cuore, il cervello, e quelle parti vitali che il suo programma giudicava indispensabili affinché il corpo potesse continuare a vivere”⁴⁸¹. Il racconto di Franco Forte è particolarmente interessante, in quanto accurata espressione metaforica del meccanismo psichico che lega il concetto di "sopravvivenza" a quello di una stabilità censurante, che assume un carattere divino e che interviene a compensare il trauma di una separazione precedente, biologica.

In *L'angelo senza sogni* di Vittorio Catani emerge un altro tema caratteristico del *cyberpunk*, quello della riduzione del corpo a merce, e del commercio illegale di organi, attività che pone le più moderne tecnologie al servizio di uno spietato sfruttamento dell'individuo. La metafora della “merce” ha, tuttavia, nel racconto di Catani, una doppia faccia: da una parte si collega a rapporti di potere economici, che vedono i più poveri costretti, per poter sopravvivere, a vendere il proprio stesso corpo, dall'altra, a livello inconscio, è legata ad un desiderio omosessuale. Il racconto si apre con il protagonista, Giandre, che guarda allo specchio “quella merce che era il

⁴⁸⁰ Ivi, p. 76.

⁴⁸¹ Ivi, p. 85.

suo corpo”⁴⁸²: “Osservando la propria immagine riflessa, pensò fuggevolmente: ‘Una volta questo fisico era davvero *mio*, interamente...’ Da qualche tempo infatti Giandre cercava esclusivamente di sopravvivere, di tirare a campare; e per farlo non possedeva che un'unica risorsa: il suo corpo, in senso letterale”⁴⁸³. Nell'evolversi delle vicende, Truro, un commerciante di organi, controlla la "merce" Giandre: “Truro gli si addossò e, senza molti complimenti, prese a palpargli le zone del corpo più ricche di gangli. Destramente gli esplorò il collo, il torace, spalle, ventre. Lo tastò sotto le ascelle, alle gambe, all'inguine, ai genitali”⁴⁸⁴. Inizialmente Giandre promette a Truro di vendergli perfino il “pensiero cosciente”, molto ricercato “Nell'industria della bionica cioè della simbiosi tra organico e artificiale”⁴⁸⁵. In seguito tradisce però i patti, ed è catturato da Truro e dai suoi sicari che, per compensare l'affare andato male, operano Giandre prelevandogli gli ultimi organi rimasti. Durante l'operazione Giandre ha un'erezione, e viene umiliato: “Giandre [...] – strabuzzati gli occhi – sussultava convulsamente ostacolando il suo carnefice. ‘Guardalo, come sguazza nei suoi escrementi. E ha anche un'erezione. Capisci cosa significa, Giandre? Vorrei che un giorno ti potessi proprio guardare nella videoregistrazione. Tutto sembri tranne un essere umano”⁴⁸⁶. L'essere "merce" permette dunque a Giandre di soddisfare il desiderio omosessuale, nel momento in cui il suo corpo non gli appartiene più, ma è alienato, proprietà nelle mani altrui. L'atmosfera distopica del racconto è, al tempo stesso, ciò che permette una critica dei rapporti di potere economici e ciò che, generalizzando la mercificazione dell'esistenza, consente l'espressione metaforica di

⁴⁸² Ibidem.

⁴⁸³ Vittorio Catani, *L'angelo senza sogni*, in *Sangue Sintetico*, cit., p. 34.

⁴⁸⁴ Ivi, p. 38.

⁴⁸⁵ Ivi, p. 39.

⁴⁸⁶ Ivi, p. 45.

un desiderio rimosso e vissuto in forma masochistica. Come abbiamo notato nel caso di altre distopie, la critica sociale non avviene in modo diretto, ma attraverso il piacere del testo, che consente di esprimere pulsioni represses nel contesto sociale abituale.

Il legame metaforico tra rapporti di potere all'interno della società, e elaborazione inconscia di un nucleo emotivo rimosso è evidente anche in *M. (mille mondi ancora)* di Francesco Scalone. In questo racconto è immaginata una macchina, chiamata "elaboratore ad attrattori", in grado di rappresentare visivamente, su uno schermo, scenari probabilistici proiettati nel futuro. Nel racconto gli eventi della grande Storia, quella che riguarda la vita della popolazione su larga scala, sono decisi dai rapporti affettivi tra tre figure principali: Mirad, Maria e il protagonista. Il racconto è diviso in paragrafi, ognuno dei quali descrive un diverso scenario probabilistico. Nel primo Mirad, membro di una misteriosa Agenzia che ha lo scopo di salvare il pianeta terra, si innamora di Maria, senza sapere che la ragazza è un agente degli Antagonisti. Il protagonista, anch'egli membro dell'Agenzia, non riesce a salvare Mirad, che viene ucciso da Maria. Questo provoca la vittoria degli Antagonisti e, conseguentemente, "una persecuzione di massa contro gli ebrei"⁴⁸⁷. Il protagonista è ossessionato dal senso di colpa: "ancora oggi il mio sonno è disturbato da un mormorio sordo, bassissimo. Milioni di morti sussurrano il mio nome"⁴⁸⁸. Si noti come il senso di colpa del protagonista per l'uccisione di un singolo uomo, Mirad, si amplifichi, in un delirio di onnipotenza, fino a riguardare la Storia intera. Gli scenari successivi presentano una serie di variazioni del triangolo affettivo tra Mirad, Maria e

⁴⁸⁷ Francesco Scalone, *M. (mille mondi ancora)*, in *Sangue Sintetico*, cit., p. 129.

⁴⁸⁸ *Ibidem*.

il protagonista. Nel terzo, lo sterminio degli Ebrei si ripete, ma questa volta il protagonista non ha voglia di combattere e cerca aiuto nella presenza "materna" di Maria: "Hanno sterminato sette milioni di ebrei. Ho visto Maria alla fermata dell'autobus. Più tardi passerà a prendersi cura di me. Qui non ho voglia di combattere e mi arrendo"⁴⁸⁹. Maria, da personaggio che provoca la morte di Mirad, diventa l'unica a poter consolare il protagonista. Nel quarto scenario, il protagonista entra a far parte degli Antagonisti per poter uccidere uno di loro che sta organizzando una strage. Nel sesto, il protagonista si innamora di Maria. Si noti come, in questo modo, egli venga ad occupare implicitamente il ruolo di Mirad, cosa che accade esplicitamente nel settimo scenario: "Ho i capelli biondi, gli occhi da slavo. Credo di essere diventato Mirad"⁴⁹⁰. Nell'ottavo, il protagonista è un membro degli Antagonisti. Nel decimo Maria muore, mentre il protagonista e Mirad rimangono in vita: "‘Rilanciamo il programma,’ dice Mirad. ‘Forse adesso senza incontrare mai M. possiamo farcela. Gli Antagonisti sono molto più deboli.’"⁴⁹¹. Nell'undicesimo, si crea un sentimento di empatia tra il protagonista e Mirad, fondato sull'assenza di Maria: "Mi manchi M., ci manchi"⁴⁹². Come si può notare, l'iniziale senso di colpa del protagonista per la morte di Mirad, unito alla rappresentazione di una figura femminile malefica (Maria, membro degli Antagonisti), si rovescia progressivamente nel desiderio del protagonista di sostituirsi a Mirad, divenendo così amante di Maria. Il senso di colpa si rivela inconsciamente legato alla rivalità tra Mirad e il protagonista, innescata dalla figura di Maria, ambigualmente desiderata e

⁴⁸⁹ Francesco Scalone, *M. (mille mondi ancora)*, cit., p. 130.

⁴⁹⁰ *Ivi*, p. 132.

⁴⁹¹ *Ivi*, p. 137.

⁴⁹² *Ibidem*.

demonizzata come oggetto della contesa. Abbiamo visto come anche in *Metropolis* e *Nirvana* sia presente il nome “Maria”, denso di riferimenti culturali legati al cristianesimo, all'amore materno, associato tuttavia in *Metropolis* anche ad un eros demoniaco, in *Nirvana* alla prostituzione. Nel racconto di Francesco Scalone, nel quarto scenario, la presenza di Maria invade “la vecchia rete digitale”, lanciando il messaggio “ti voglio bene, ti voglio bene” ma, al tempo stesso, compare “Anche su <http://WWW.Playboy.com>”⁴⁹³. L'amplificazione storica che la crisi affettiva subisce nel racconto (lo sterminio degli ebrei, la lotta tra Agenzia e Antagonisti), dà vita a una gerarchia di tipo paranoico in cui si cerca di attribuire le ragioni della crisi al mondo esterno, in un continuo ribaltamento tra amici e nemici che consente di elaborare l'ambivalenza affettiva del protagonista verso gli altri personaggi. Lo stratagemma narrativo delle possibilità simulate, virtuali, permette anzi di scorporare la gerarchia paranoica, creando più mondi contemporanei: così il protagonista una volta è membro dell'Agenzia, un'altra degli Antagonisti; Maria è la causa della catastrofe storica, la consolazione a questa stessa catastrofe e un semplice prodotto del sistema (“Non è colpa mia se tutto tende al disordine”⁴⁹⁴); Mirad è la vittima di Maria, ma anche colui che ha tradito l'Agenzia innamorandosi di un'antagonista. Come si vede, la perdita del margine tra realtà psichica ed esterna, prodotta dalla realtà virtuale, alimenta in *M. (mille mondi ancora)* un processo che porta l'individuo a generalizzare la propria condizione psicologica proiettandola in un sistema coerente dai tratti paranoici, sistema che, proprio per la sua coerenza, si presta ad ulteriori razionalizzazioni e a porsi come oggettivo. Anche in *Soldati* i corpi virtuali, gestiti

⁴⁹³ Francesco Scalone, *M. (mille mondi ancora)*, cit., p. 132.

⁴⁹⁴ Ivi, p. 135.

dagli individui chiusi nelle “bare”, sono ambigualmente potenziati e appiattiti in stereotipi: “Mi trovo dentro un Charlie. È il tipo di corpo che preferisco, non troppo alto, snello ed agile”. Così in *Nirvana* gli scenari attraversati da Solo nel videogioco tendono a riprodurre situazioni stereotipe. In *Soldati* il corpo artificiale del protagonista si distingue dagli altri solo perché ha la pelle nera, fattore che lo rende simile agli esemplari di una buffa popolazione indigena che i soldati incontrano durante la loro missione: “Non è poi così diverso da me, questo chiwin. Il colore della sua pelle è quasi uguale al mio, bruno, anche se la sua epidermide è traslucida e più rugosa della mia”⁴⁹⁵. Questo elemento è particolarmente interessante poiché mette in evidenza la tensione, prodotta attraverso la realtà virtuale, tra omologazione e percezione dell'alterità: da una parte la diversità (virtuale) del protagonista gli consente di simpatizzare con la popolazione di un pianeta sconosciuto, dall'altra, tuttavia, questa popolazione è sommariamente rappresentata come in via di civilizzazione, secondo i parametri dei soldati colonizzatori: “‘No-n spa-rare, Ter-agni,’ balbetta una di loro in standard molto distorto. ‘No- milita-ri. Noi. Scien-zia-tici.’ ‘Hai sentito, Neymann? Sta parlando in Standard!’ ‘Ho sentito, ma visto come lo parla, forse era meglio se stava zitta. E poi ti ha chiamato Terragno, non hai sentito?’”⁴⁹⁶. Abbiamo visto come la diversità del protagonista sia, innanzi tutto, estraneità rispetto alla relazione affettiva Washberger-Waterson, un'estraneità che il racconto elabora inconsciamente, e aggressivamente, attraverso lo scenario di guerra. L'espansione della realtà psichica nel mondo esterno oscilla così tra l'incapacità di percepire la diversità dell'altro e l'empatica, quanto temporanea, immedesimazione con coloro

⁴⁹⁵ Ivi, p. 23.

⁴⁹⁶ Giuseppe De Rosa, *Soldati*, cit., p. 25.

che, nella concezione paranoica del mondo che viene a crearsi, partecipano della guerra. La realtà virtuale vissuta dai protagonisti, intensificando le visioni, non meditate, dell'inconscio, alimenta, nell'ambiguità etica, questo processo proiettivo.

10- Conclusioni.

Questo lavoro si è soffermato sulle strutture narrative caratteristiche della distopia novecentesca e del *cyberpunk*. Dopo aver presentato i punti di continuità tra i due generi, si è introdotto il concetto di "alienazione", attraverso cui è stato possibile evidenziare gli elementi comuni alle diverse opere. È emerso come la distopia, veicolando complessi equilibri di desiderio e inibizione, da una parte aiuti a comprendere le strategie messe in atto dai regimi totalitari, dall'altra seduca il lettore (o lo spettatore) con il piacere del testo (o dell'opera cinematografica), trasmettendo in questo modo più agevolmente i propri contenuti ideologici. La manipolazione è dunque non solo ciò che la distopia denuncia, ma anche il modo in cui essa agisce: coinvolgendo il lettore nel proprio universo fantastico, fa sì che questo universo diventi metafora di processi sociali reali.

A ben vedere è proprio l'iperbole del male a rendere possibile un punto di vista straniato, critico sulla società, evitando un'identificazione completa da parte del fruitore dell'opera. Perfino la società del terrore descritta da Orwell, nella quale il Ministero dell'Amore si occupa di infliggere le più spaventose torture, ha tratti esplicitamente parodici, che ne mettono in evidenza il carattere metaforico.

Come abbiamo visto, l'iperbole del male eccita il principio di piacere in modi sottili e indiretti, che possono essere raccolti nella seguente affermazione: postulando la completa alienazione dell'individuo all'interno della società, ovvero l'impossibilità di costruire diversi e molteplici compromessi, la distopia semplifica quel processo di alienazione, il "divenire altro", che è implicito nel quotidiano incontro tra individui

diversi. L'estraneità dell'anti-eroe è sempre totale, e implica ambigualmente o l'abbandono di ogni lotta ideale, o il sogno di una completa liberazione. Se, dunque, seguendo la riflessione di Jameson, possiamo affermare che la distopia mette in guardia contro i pericoli dell'utopia, ovvero di una stabilità sociale che finisce per annichilire la libertà e la dignità dell'individuo, è necessario anche aggiungere che essa sposta l'utopia dal piano del compromesso sociale a quello, pulsionale, di un trionfo del desiderio orientato al principio di morte. Questo processo di seduzione esercitato dalla distopia può portare a diversi risultati: in *1984* è funzionale ad una presa di distanza critica dalla società rappresentata, mentre in *The Matrix* tende a legittimare l'uso della violenza, attraverso un narcisistico ideale rivoluzionario che si incarna nella figura dell'Eletto.

In quanto proiezione fantastica di un sistema di controllo globale, la distopia crea un legame metaforico tra fantasma psichico e descrizione, iperbolica, di una possibile società totalitaria. In questo modo microcosmo e macrocosmo vengono ad essere associati. Il caso più esplicito è quello di *Die andere Seite* che, dopo aver descritto il Regno del Sogno, si conclude con un'affermazione ambigua del protagonista: "In der Heilanstalt mußte ich immer wieder dem Zauber der gewaltigen Schauspiele, die ich erlebte, nachsinnen. Mein Traumvermögen war augenscheinlich erkrankt, die Träume wollten meinen Geist überwuchern"⁴⁹⁷. L'affermazione sembra alludere ad un ribaltamento dello spazio esterno in quello psichico, ma è subito seguita da un'altra complementare: "Die Wirklichkeit schien mir eine widerwärtige

⁴⁹⁷ Alfred Kubin, *Die andere Seite* [1909], Verlag Heinrich Ellermann, München 1975, p. 276. Trad. it. di Lia Secci: Alfred Kubin, *L'altra parte*, Milano, Adelphi 2012, p. 291: "Nella casa di salute ero costretto a ripensare continuamente alla magia degli immani spettacoli a cui avevo assistito. Le mie facoltà oniriche erano evidentemente ammalate, e i sogni cercavano di sopraffare il mio spirito".

Karikatur auf den Traumstaat"⁴⁹⁸. Si ha dunque una proiezione del fantasma psichico sulla società ma, al tempo stesso, la società, così trasfigurata, mostra qualcosa della sua essenza e si rivela il luogo in cui il sogno, facendosi collettivo, diviene "reale" determinando lo stile di vita degli individui (si pensi, a questo proposito, all'Incantesimo dell'Orologio, in cui gli abitanti si sottomettono a Patera, o al rito dei Due Minuti d'Odio, in 1984). Il piacere dell'immaginazione, l'espansione della fantasia che si fa società, introduce continuamente alla riflessione sui possibili effetti distruttivi di una società che manipola i propri individui attraverso una complessa combinazione di repressione e sogni collettivizzati.

L'occhio, sotto il quale si svolge la vita degli anti-eroi distopici, evoca spesso quello del padre, o comunque di una figura familiare dotata di autorità che, ambigualmente, svolge un ruolo di censura e incarna un'ideale onnipotenza (e che anzi, proprio esercitando la censura, impedisce il confronto con la realtà e alimenta così il mito della sua stessa onnipotenza): ciò è evidente nel caso di Patera, di Joh Fredersen, del Grande Fratello. Talvolta la relazione tra autorità del regime totalitario e figura familiare è meno esplicita, o emerge progressivamente nella narrazione, come in *Brave new World*. Nel romanzo di Huxley il Direttore del Centro di Condizionamento va, con la sua compagna Linda, a visitare le riserve di selvaggi. Linda si smarrisce nelle riserve e, abbandonata dal Direttore, è costretta a rimanervi per molti anni. Qui concepisce John, figlio del Direttore stesso. Il successivo ritorno di John il "selvaggio" nella civiltà è innanzi tutto una rottura del rapporto duale con la madre, e un confronto con il potere sociale della figura paterna. In *Noi*, il protagonista

⁴⁹⁸ Alfred Kubin, *Die andere Seite*, cit., p. 276. Trad. it., Alfred Kubin, *L'altra parte*, cit., p. 292: "La realtà mi sembrava una ripugnante caricatura dello Stato del Sogno".

D-503 riceve nella sua stanza la visita della portinaia U, che lo tratta come un bambino (“anche voi siete un bambino e avete bisogno di...”⁴⁹⁹). Al tempo stesso *D-503* inizia a sentirsi osservato dal vicino di casa: “la calvizie a pigna e la fronte – l'enorme parabola gialla. Le rughe sulla fronte – tante righe gialle indecifrabili. A volte i nostri occhi si incrociano e allora sento che quelle righe gialle si riferiscono a me”⁵⁰⁰. Non appena la portinaia, in modo del tutto inaspettato, inizia a spogliarsi, suona il telefono: è il Grande Benefattore, massima autorità dello Stato Unico, che vuole incontrare *D-503*. Il protagonista si trova così per la prima volta davanti al Grande Benefattore che, attraverso l'elemento della “calvizie”, evoca proprio il personaggio secondario del vicino di casa, appartenente al microcosmo di *D-503*: “Ricordo chiaramente che risi e alzai gli occhi. Davanti a me sedeva un uomo calvo, socraticamente calvo e sulla calvizie delle piccole gocce di sudore. Com'era tutto semplice. Com'era tutto solennemente banale e semplice, fino al ridicolo”⁵⁰¹. In modo analogo, in *Die andere Seite*, il grande Patera è al tempo stesso un “ehemaligen Schulkameraden”⁵⁰² del protagonista.

Se la sottomissione dell'individuo al fantasma paterno può apparire “ridicola”, assume invece una dimensione epica, idealizzata, nel momento in cui diviene sottomissione collettiva al *leader* del regime totalitario, figura che comunque riprende proprio l'immagine del fantasma paterno. La sottomissione al *leader* del regime (fantasma paterno collettivizzato) è inoltre resa più sopportabile attraverso la

⁴⁹⁹ Evgenij Zamjatin, *Noi* [1924], trad. it. di Barbara Delfino, Lupetti, Milano 2011, p. 101.

⁵⁰⁰ Ivi, p. 168.

⁵⁰¹ Ivi, p. 174.

⁵⁰² Alfred Kubin, *Die andere Seite*, cit., p. 8. Trad. it., Alfred Kubin, *L'altra parte*, cit., p. 14: “antico compagno di scuola”.

creazione di una gerarchia sociale che differisce, come abbiamo visto (§ 5.1), il principio di autorità, e che ricorda il processo di scomposizione caratteristico della paranoia: ogni incarnazione fantasmatica del padre è relativizzata attraverso la figura che occupa, nella gerarchia, il posto superiore. Questo processo permette anche di esprimere l'ambivalenza affettiva, tra sottomissione e aggressività, verso la figura autoritaria (cfr. § 8.3). Attraverso la narrazione distopica è dunque possibile osservare come i processi psichici caratteristici della paranoia si ritrovino anche, elaborati collettivamente, all'interno del campo simbolico istituzionalizzato. Le prime radici del senso di sottomissione sono legate ad un desiderio erotico frustrato, come rivelano, ad esempio, la finale, allucinatoria trasformazione di Patera in un enorme fallo, il triangolo affettivo tra D-503, U, e il Grande Benefattore, lo shock subito da Freden nel vedere Maria abbracciata al padre, la gelosia del selvaggio John verso sua madre Linda, il furto della cioccolata, simbolicamente legata a Julia e al senso di colpa verso la sessualità (cfr. § 5.2.5), in *1984*. Il successivo, infinito differimento della figura autoritaria nella gerarchia sociale, da una parte alimenta il desiderio di una liberazione mai compiuta, dall'altra, impedendo il soddisfacimento, intensifica progressivamente la parte del desiderio orientata al principio di morte (§ 4) che trova soddisfazione nella completa sottomissione alla figura divinizzata posta a capo del regime.

Solo nell'annichilimento dei personaggi riemerge, sporadicamente, un'empatia allo stato potenziale: il fascino della morte, che porta ad una sublimazione dell'eros in una natura a-gerarchica e in continuo divenire⁵⁰³, in *Die andere Seite*, il senso di pietà

⁵⁰³ Cfr., a questo proposito, anche alcuni brani da Evgenij Zamjatin, *Noi*, cit., in particolare a pp. 74-75 (vedi nota 140) e p. 107: "ho un'anima, sono un microbo. Ma è anche il fiorire pur sempre una

per l'annichilimento del protagonista, evocato in modo particolarmente intenso da *1984* (cfr. § 4). In questo modo, la narrazione distopica porta ad una traslazione dalla dimensione simbolica del regime descritto, ad una più inclusiva, anche se meno codificata, idea di essere umano. Talvolta il *climax* dell'immaginazione apocalittica porta ad una riappacificazione tra le figure del padre e del figlio, come in *Die andere Seite*, dove il protagonista prova pietà di fronte alla figura sconfitta di Patera, o come, inversamente, in *Metropolis*, dove Joh Fredersen si riappacifica con il figlio dopo che quest'ultimo ha rischiato la vita.

Il *cyberpunk* si inserisce nella tradizione distopica aggiungendo, all'elemento del controllo operato da un tecnologico regime totalitario, il problema di mezzi di simulazione in grado di intensificare l'immaginario dell'individuo, causando dipendenza e un'euforia che, cancellando il confine tra soggetto e alterità, spesso si ribalta in visione paranoica (la scatola empatica in *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, le immagini virtuali che ostacolano i protagonisti in *Neuromancer* e *Nirvana*). Rispetto al regime descritto in *1984* di Orwell, in cui i desideri dell'individuo sono violentemente repressi e convertiti in odio verso un nemico esterno, nel *cyberpunk* si ha l'utopia di una sconfinata libertà dell'immaginario, ottenibile attraverso il collegamento uomo-macchina. A questo proposito un ruolo centrale è svolto dal mondo informatizzato della finanza globale: in esso il denaro diventa non solo il codice simbolico condiviso che permette una comunicazione transnazionale e transculturale, ma anche il linguaggio immateriale e autoreferenziale su cui può essere operato un continuo processo speculativo. L'antropomorfizzazione delle

malattia? Il bocciolo che si schiude, non prova anch'esso dolore? E non ci pensate al fatto che lo spermatozoo sia il più terribile dei microbi?"

banche dati delle multinazionali in figure familiari ai protagonisti è, sia in *Neuromancer* che in *Nirvana*, emblematica della continua sovrapposizione, a livello psichico, tra pretesa oggettività del codice simbolico sociale legato al denaro (che elimina il confronto tra diversi contesti culturali) e ritorno psichico di figure affettive rimosse, che tendono a porsi come totalizzanti e a ostacolare il rapporto tra individuo e realtà esterna, fondato su molteplici compromessi. In questi casi la dimensione simbolica diventa dunque, da strumento linguistico che consente la vita nella società, proiezione fantasmatica della "cosa" stessa, segno nel quale si incarna un'illusoria totalità. In questa prospettiva, la realtà virtuale da una parte, causando allucinazioni motorie, evoca la droga, a cui spesso è associata nella narrativa cyberpunk, dall'altra è una proiezione fantasmatica della stessa socialità. Al contrario della droga presente in *Brave New World*, il "soma", che agisce chimicamente in modo indipendente dalla volontà, il cyberspazio, attraverso l'interattività, dà all'individuo l'illusione di avere il controllo sul processo alienante che, in realtà, in un continuo processo di *feedback* tra azione comandata dall'utente e simulazione di uno scenario immaginario, porta l'individuo stesso ad un distacco sempre più completo dalla realtà non simulata. La letteratura *cyberpunk* se, a livello programmatico, nasce come speranza di una democrazia diretta attraverso gli strumenti informatici interattivi (cfr. § 1, la prefazione di Sterling a *Mirrorshades*), si rivela, suo malgrado, in *Neuromancer*, una rappresentazione di secondo grado che attraverso la parola scritta permette di seguire lo sviluppo dei processi alienanti legati ai nuovi media.

BIBLIOGRAFIA

Romanzi e racconti

- Lewis Carrol, *Alice's Adventures in Wonderland* [1865] and *Through the Looking-Glass* [1871], Collector's Colour Library, London 2011. Trad. it. di Milli Graffi: Lewis Carrol, *Alice nel paese delle meraviglie – Attraverso lo specchio*, Garzanti, Milano 2014.
- Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?* [1968], Orion Publishing Group, London 2010. Trad. it. di Riccardo Duranti: Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, Fanucci, Roma 2000.
- William Gibson, *Neuromancer*, Ace Books, New York 1984. Trad. it. di Giampaolo Cossato e Sandro Sandrelli: William Gibson, *Neuromante*, Mondadori, Milano 2012.
- Aldous Huxley, *Brave New World* [1932], The Albatros, London-Paris 1947. Trad. it. di Lorenzo Gigli e Luciano Bianciardi: Aldous Huxley, *Il mondo nuovo*, Mondadori, Milano 1991.
- Alfred Kubin, *Die andere Seite* [1909], Verlag Heinrich Ellermann, München 1975. Trad. it. di Lia Secci: Alfred Kubin, *L'altra parte*, Milano, Adelphi 2012.
- George Orwell, *Nineteen Eighty-Four* [1949], Secker & Warburg, London 1987. Trad. it. di Stefano Manferlotti: George Orwell, *1984*, Mondadori, Milano 2009.
- *Sangue Sintetico. Antologia del cyberpunk italiano*, a cura di Roberto Sturm, peQuod, Ancona 1999.

- Auguste de Villiers de L'Isle Adam, *L'Ève future*, Brunhoff, Paris 1886. Trad. it. di Maria Vasta Dazzi: Auguste de Villiers de L'Isle Adam, *Eva futura*, Bompiani, Milano 1992.
- Evgenij Zamjatin, *We*, traduzione inglese di Gregory Zilboorg, E. P. Dutton & Company, New York 1924. Evgenij Zamjatin, *Noi*, traduzione italiana di Barbara Delfino, Lupetti, Milano 2011.

Film

- Fritz Lang, *Metropolis* [1927], DVD, MK2, 2011.
- Gabriele Salvatores, *Nirvana* [1997], DVD, Cecchi Gori Editoria Elettronica, 2000.
- Ridley Scott, *Blade Runner* [1982], DVD, edizione speciale in due dischi, Warner Bros, 2007.
- Mamoru Oshii, *Ghost in the Shell* [1995], Manga Entertainment, 2003.
- Wachowski Brothers, *Matrix*, DVD, Warner Bros, 1999.
- Wachowski Brothers, *Matrix Reloaded*, DVD, Warner Bros, 2003.
- Wachowski Brothers, *Matrix Revolutions* [2003], DVD, Warner Bros, 2004.

Opere a carattere teorico e critico

- Günther Anders, *Die Antiquiertheit des Menschen* [1956], Verlag C. H. Beck, München 1961. Trad. it. di Laura Dallapiccola: Günther Anders, *L'uomo è antiquato*, Bollati Boringhieri, Torino 2003.

- Hannah Arendt, *On Violence*, Harcourt, Brace & World, New York 1970. Trad. it. di Aldo Chiaruttini: Hannah Arendt, *Sulla violenza*, Mondadori, Milano 1971.
- Marc Augé, *Non-lieux*, Éditions du Seuil, Paris 1992. Trad. it. di Dominique Rolland: *Nonluoghi*, elèuthera, Milano 1993.
- Marleen Barr, *Metahuman 'Kipple' Or, Do Male Movie Makers Dream of Electric Women?: Speciesism and Sexism in Blade Runner*, in *Retrofitting Blade Runner*, a cura di Judith B. Kerman, Bowling Green State University Popular Press, Bowling Green 1991.
- Jean Baudrillard, *Le système des objets*, Éditions Gallimard, Paris 1968.
- Jean Baudrillard, *La société de consommation*, Éditions Denoël, Parigi 1970.
- Jean Baudrillard, *L'échange symbolique et la mort*, Éditions Gallimard, Paris 1976. Trad. it. di Girolamo Mancuso: Jean Baudrillard, *Lo scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli, Milano 1979.
- Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Galilée, Paris 1981. Trad. inglese di Sheila Faria Glaser: Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, The University of Michigan Press, Ann Arbor 1994.
- Jean Baudrillard, *Il sogno della merce*, Lupetti, Milano 1987.
- Jean Baudrillard, *Le crime parfait*, Éditions Galilée, Paris 1995. Trad. it. di Gabriele Piana: Jean Baudrillard, *Il delitto perfetto*, Raffaello Cortina Editore, Milano 1996.
- Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* [1936], in Walter Benjamin, *Gesammelte Schriften*, a cura di Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, I, 2, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1991. Trad. it. di Enrico Filippini: Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 2000.

- Henri Bergson, *L'évolution créatrice* [1907], Presses Universitaires de France, Paris 1941. Trad. it. di Fabio Polidori: Henri Bergson, *L'evoluzione creatrice*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2002.
- Paolo Bertetto, *Fritz Lang*- Metropolis, Lindau, Torino 1990.
- Matteo Bittanti, *Benvenuti nel deserto del virtuale. The Matrix tra cinema e videogame*, in *Matrix uno studio di caso*, Hybris, Bologna 2006.
- Ernst Bloch, *Entfremdung, Verfremdung*, in *Verfremdungen*, I, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1962.
- Michael Brannigan, *Il cucchiaio non esiste: uno specchio buddhista*, in *Pillole rosse, Matrix e la filosofia* [2002], a cura di William Irwin, edizione italiana a cura di Vincenzo Cicero, Bompiani, Milano 2006.
- Bertolt Brecht, *Kurze Beschreibung einer neuen Technik der Schauspielkunst, die einen Verfremdungseffekt hervorbringt* [1940], in *Gesammelte Werke*, VII, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1967. Trad. it., Bertold Brecht, *Breve descrizione di una nuova tecnica della recitazione che produce l'effetto di straniamento*, in Bertolt Brecht, *Scritti teatrali, I: Teoria e tecnica dello spettacolo 1918-1942*, traduzioni di Carlo Pinelli, Mario Carpitella, Emilio Castellani et al., Einaudi, Torino 1975.
- Bertolt Brecht, *Vergnügungstheater oder Lehrtheater?* [1954], in *Gesammelte Werke*, VII, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1967. Trad. it., Bertolt Brecht, *Teatro di divertimento o teatro d'insegnamento?*, in Bertolt Brecht, *Scritti teatrali, I: Teoria e tecnica dello spettacolo 1918-1942*, traduzioni di Carlo Pinelli, Mario Carpitella, Emilio Castellani et al., Einaudi, Torino 1975.

- Norman O. Brown, *Life Against Death*, Routledge & Kegan Paul LTD, London 1959.
Trad. it. di Silvia Besana Giacomoni: Norman O. Brown, *La vita contro la morte*, Adelphi, Milano 2002.
- Elias Canetti, *Masse und Macht* [1960], Fischer, Frankfurt am Main 2010. Trad. it. di Furio Jesi: Elias Canetti, *Massa e potere*, Adelphi, Milano 1981.
- Gianni Canova, Nirvana. *Sulle tracce del cinema di Gabriele Salvatores*, Zelig Editore, Milano 1996.
- Antonio Caronia, *L'incubo di Wiener e la riscossa del soggetto*, in *Dentro la matrice*, a cura di Massimiliano Cappuccio, Edizioni Albo Versorio, Milano 2005.
- Antonio Caronia, Domenico Gallo, *Houdini e Faust. Breve storia del Cyberpunk*, Baldini & Castoldi, Milano 1997.
- Antonio Caronia, Domenico Gallo, *Philip K. Dick, la macchina della paranoia, enciclopedia dickiana*, Agenzia X, Milano 2006.
- Dani Cavallaro, *Cyberpunk and cyberculture*, The Athlone Press, London 2000.
- Ephraim Chambers, *Cyclopedia*, London 1728. Trad. it. a cura di Giambatista Pasquali, Ephraim Chambers, *Dizionario universale delle arti e delle scienze, di Efraimo Chambers*, Venezia 1748.
- Ephraim Chambers et al., *A Supplement to Mr Chambers's Cyclopaedia*, London 1753. Trad. it. a cura di Giambatista Pasquali, Ephraim Chambers et al., *Supplemento di Giorgio Lewis al Dizionario universale delle arti e scienze di Efraimo Chambers*, Venezia 1762.
- Fabrizio Chiappetti, *Visioni dal futuro: il caso di Philip K. Dick*, Fara, Santarcangelo di Romagna 2000.

- Marco Tullio Cicerone, *In L. Calpurnium Pisonem oratio*, trad. it. di Giulio Butticci, in *L'orazione sulle provincie consolari. L'orazione per Lucio Cornelio Balbo. L'orazione contro Lucio Calpurnio Pisone*, in *Tutte le opere di Cicerone*, IX, Mondadori, Milano 1970.
- Arrigo Colombo, *Su questi saggi e la loro genesi. Sull'utopia e sulla distopia*, in *Utopia e distopia*, a cura di Arrigo Colombo, Franco Angeli, Milano 1987.
- Anthony Cristiano, *A Virtual Revisitation of the Relationship Between Creature and Creator in Gabriele Salvatores' Nirvana*, in «Italice», v. 83, n. 3-4, Fall and Winter 2006.
- Martin Danahay, *The Matrix Is the Prozac of the People*, in *More Matrix and Philosophy*, a cura di William Irwin, Open Court, Chicago and La Salle 2005.
- Alan Dean Foster, *La rivincita dei nerd*, in *Visioni da Matrix*, [2003], a cura di Karen Haber, trad. it di Andrea Piazzzi, Sperling & Kupfer, Milano 2003.
- Guy Debord, *La Société du Spectacle* [1967], Gallimard, Paris 1992. Trad. it. di Paolo Salvadori e Fabio Vasarri: Guy Debord, *La società dello spettacolo*, Baldini & Castoldi, Milano 1997.
- Gilles Deleuze, Félix Guattari, *L'Anti-Œdipe*, Les éditions de minuit, Paris 1972/1973. Trad. it. di Alessandro Fontana: Gilles Deleuze e Félix Guattari, *L'anti-Edipo*, Einaudi, Torino 1975.
- Francesca De Ruggieri, *Matrix and the city: il corpo ibrido nel cinema e nella cultura visuale*, ETS, Pisa 2006.
- David Desser, *The Influence of Paradise Lost and Frankenstein on Blade Runner*, in *Retrofitting Blade Runner*, a cura di Judith B. Kerman, Bowling Green State University Popular Press, Bowling Green 1991.

- Philip K. Dick, *Appunti su Do Androids Dream of Electric Sheep?* [1968], in Philip K. Dick, *Mutazioni*, a cura di Lawrence Sutin, traduzione italiana a cura di Gianni Pannofino, Feltrinelli, Milano 1997.
- Mario Domenichelli, *L'utopia verso la sua negazione: «no-where and back»*, in Roberto Bertinetti, Angelo Deidda, Mario Domenichelli, *L'infondazione di Babele*, Franco Angeli, Milano 1983.
- Frances Flannery-Dailey and Rachel L. Wagner, *Stopping Bullets: Constructions of Bliss and Problems of Violence*, in *Jacking In to the Matrix Franchise*, continuum, New York-London 2004.
- Vita Fortunati, *Da Bentham a Orwell: un'utopia panottica del potere*, in *Utopia e distopia*, a cura di Arrigo Colombo, Franco Angeli, Milano 1987.
- Michael Foucault, *Cours du 14 janvier 1976*, in *Il faut défendre la société*, Seuil/Gallimard, Paris 1997. Trad. it. di Alessandro Fontana e Pasquale Pasquino: Michael Foucault, *Corso del 14 gennaio 1976*, in *Microfisica del potere*, Einaudi, Torino 1977.
- Michel Foucault, *Surveiller et punir*, Gallimard, Paris 1975. Trad. it. di Alceste Turchetti: Michael Foucault, *Sorvegliare e punire*, Einaudi, Torino 1993.
- Joseph Francavilla, *The Android as Doppelgänger*, in *Retrofitting Blade Runner*, a cura di Judith B. Kerman, Bowling Green State University Popular Press, Bowling Green 1991.
- Cynthia Freeland, *Penetrare Keanu: nuovi buchi ma sempre la solita merda*, in *Pillole rosse, Matrix e la filosofia* [2002], a cura di William Irwin, edizione italiana a cura di Vincenzo Cicero, Bompiani, Milano 2006.

- Sigmund Freud, *Über Psychoanalyse* [1910], Franz Deuticke, Leipzig und Wien 1930. Trad. it., Sigmund Freud, *Cinque conferenze sulla psicoanalisi*, in Sigmund Freud, *Opere*, edizione diretta da Cesare Musatti, VI: *Casi clinici e altri scritti. 1909-1912*, Bollati Boringhieri, Torino 1989.
- Sigmund Freud, *Psychoanalytische Bemerkungen über einen autobiographisch beschriebenen Fall von Paranoia*, in «Jahrbuch für psychoanalytische und psychopathologische Forschungen», III Band, I Hälfte, 1911. Trad. it., Sigmund Freud, *Il presidente Schreber osservazioni psicoanalitiche su un caso di paranoia (dementia paranoides) descritto autobiograficamente*, in Sigmund Freud, *Opere*, edizione diretta da Cesare Musatti, VI: *Casi clinici e altri scritti. 1909-1912*, Bollati Boringhieri, Torino 1989.
- Sigmund Freud, *Triebe und Triebchicksale*, in «Internationale Zeitschrift für ärztliche Psychoanalyse», 3, 1915. Trad. it., Sigmund Freud, *Metapsicologia*, in *Opere*, edizione diretta da Cesare Musatti, VIII: *Introduzione alla psicoanalisi e altri scritti. 1915-1917*, Boringhieri, Torino 1989.
- Sigmund Freud, *Jenseits des Lustprinzips* [1920], Internationaler Psychoanalytischer Verlag, Leipzig-Wien-Zürich 1923. Trad. it., Sigmund Freud, *Al di là del principio di piacere*, in Sigmund Freud, in *Opere*, edizione diretta da Cesare Musatti, IX: *L'Io e l'Es e altri scritti*, Boringhieri, Torino 1977.
- Sigmund Freud, *Massen Psychologie und Ich-Analyse*, Internationaler Psychoanalytischer Verlag, Leipzig-Wien-Zürich 1921. Trad. it. di Emilio A. Panaitescu: Sigmund Freud, *Psicologia delle masse e analisi dell'Io*, Bollati Boringhieri, Torino 1975.
- Luciano Gallino, *La lotta di classe dopo la lotta di classe*, Laterza, Roma 2012.

- Claudia Gerhards, *Apokalypse und Moderne. Alfred Kubins »Die andere Seite« und Ernst Jüngers Frühwerk*, Königshausen & Neumann, Würzburg 1999.
- Giulio Cesare Jacobbe, *Realtà virtuale e mondo mentale*, in *Dentro la matrice*, a cura di Massimiliano Cappuccio, Edizioni Albo Versorio, Milano 2005.
- Fabio Giovannini, *Cyberpunk e Splatterpunk*, DataneWS, Roma 1992.
- Antonio Gramsci, *Quaderni dal carcere [1929-1935]*, a cura di Valentino Gerratana, III, Einaudi, Torino 1975.
- Charles L. Griswold Jr., *La felicità e la scelta di Cypher: l'ignoranza è un bene?*, in *Pillole rosse, Matrix e la filosofia [2002]*, a cura di William Irwin, edizione italiana a cura di Vincenzo Cicero, Bompiani, Milano 2006.
- Marilyn Gwaltney, *Androids as a Device for Reflection on Personhood*, in *Retrofitting Blade Runner*, a cura di Judith B. Kerman, Bowling Green State University Popular Press, Bowling Green 1991.
- Gotthard Günther, *Das Bewußtsein der Maschinen*, Agis Verlag, Baden Baden und Krefeld 1963.
- Jürgen Habermas, *Die postnationale Konstellation*, Suhrkamp, Berlin 1998. Trad. it. di Leonardo Ceppa: Jürgen Habermas, *La costellazione postnazionale [1998]*, Feltrinelli, Milano 1999.
- Byung-Chul Han, *Eros in agonia*, trad. it. di Federica Buongiorno, Nottetempo, Roma 2013.
- Georg Wilhelm Friedrich Hegel, *Fenomenologia dello spirito [1807]*, trad. it con testo tedesco a fronte di Vincenzo Cicero, Rusconi, Milano 1995.

- Leonard G. Heldreth, *The Cutting Edges of Blade Runner*, in *Retrofitting Blade Runner*, a cura di Judith B. Kerman, Bowling Green State University Popular Press, Bowling Green 1991.
- Max Horkheimer, Theodor W. Adorno, *Dialektik der Aufklärung* [1944], Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main 2006. Trad. it. di Renato Solmi: Max Horkheimer, Theodor W. Adorno, *Dialettica dell'illuminismo*, Einaudi, Torino 1997
- Aldous Huxley, *Brave New World Revisited*, Chatto & Windus, London 1959. Trad. it. di Lorenzo Gigli e Luciano Bianciardi: Aldous Huxley, *Ritorno al mondo nuovo*, in Aldous Huxley, *Il mondo nuovo*, Mondadori, Milano 1991.
- William Irwin, *Computer, caverne e oracoli: Neo e Socrate*, in *Pillole rosse, Matrix e la filosofia* [2002], a cura di William Irwin, edizione italiana a cura di Vincenzo Cicero, Bompiani, Milano 2006.
- Fredric Jameson, *Archeologies of the Future*, Verso, London-New York 2005. Trad. it. di Giancarlo Carlotti: Fredric Jameson, *Il desiderio chiamato Utopia*, Feltrinelli, Milano 2007.
- Sascha Keilholz, *Metropolis - ein Labyrinth zwischen Chaos und Ordnung*, in *Schattenbilder Lichtgestalten. Das Kino von Fritz Lang und F. W. Murnau*, a cura di Maik Bozza, Michael Herrmann, transcript Verlag, Bielefeld 2009.
- William M. Kolb, *Script to Screen: Blade Runner in Perspective*, in *Retrofitting Blade Runner*, a cura di Judith B. Kerman, Bowling Green State University Popular Press, Bowling Green 1991.
- Deborah Knight, George McKnight, *What Is It to Be Human? Blade Runner and Dark City*, in *The Philosophy of Science Fiction Film*, The University Press of Kentucky, Lexington 2008.

- Carolyn Korsmeyer, *Vedere, credere, toccare, verità*, in *Pillole rosse, Matrix e la filosofia* [2002], a cura di William Irwin, edizione italiana a cura di Vincenzo Cicero, Bompiani, Milano 2006.
- Alfred Kubin, *Aus meinem Leben*, Spangenberg, München 1974.
- Krishan Kumar, *Utopia and Anti-Utopia in Modern Times*, Basil Blackwell, Oxford 1987. Trad. it. di Carla Maria Gnappi, Lucia Gunella e Massimo Montevercchi: Krishan Kumar, *Utopia e Antiutopia. Wells, Huxley, Orwell*, Longo Editore, Ravenna 1995.
- Jacques Lacan, *Écrits*, Éditions du Seuil, Paris 1966. Trad. it., Jacques Lacan, *Scritti*, a cura di Giacomo B. Contri, Einaudi, Torino 1974.
- Anna Lännström, *The Matrix and Vedanta*, in *More Matrix and Philosophy*, a cura di William Irwin, Open Court, Chicago and La Salle 2005.
- James Lawler, *Only love is real: Heidegger, Plato, and The Matrix Trilogy*, in *More Matrix and Philosophy*, a cura di William Irwin, Carus Publishing Company, Chicago 2005.
- Pierre Lévy, *Cyberculture*, Editions Odile Jacob, Paris 1997. Trad. it. di Donata Feroldi: Pierre Lévy, *Cybercultura: gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano 1999.
- Martina Lipp, *Welcome to the Sexual Spectacle: The Female Heroes of the Franchise*, in *Jacking in to the Matrix Franchise*, continuum, New York-London 2004.
- Enrico Livraghi, *Fantomachie di fine millennio*, in «Iride», n. 22, dicembre 1997.
- Giuseppe O. Longo, *Il nuovo golem*, Laterza, Roma-Bari 2003.
- Stefano Manferlotti, *Distopie contemporanee: Zamjatin, Huxley, Orwell*, in *Utopia e Distopia*, a cura di Arrigo Colombo, Franco Angeli, Milano 1987.

- Karl Marx, *Das Kapital* [1867], in Karl Marx, Friedrich Engels, *Werke*, band 23, Dietz Verlag Berlin, Berlin 1962. Trad. it., Karl Marx, *Il capitale*, a cura di Aurelio Macchioro e Bruno Maffi, UTET, Torino 2009.
- Roy Menarini, *Ridley Scott: Blade Runner*, Lindau, Torino 2007.
- Timothy Mizelle and Elizabeth Baker, *Strange Volutions: The Matrix Franchise as a Post-Human Memento Mori*, in *Jacking in to the Matrix Franchise*, continuum, New York-London 2004.
- Francesco Muzzioli, *Scritture della catastrofe*, Meltemi, Roma 2007.
- Henry Nardone and Gregory Bassham, *Pissin' Metal: Columbine, Malvo, and the Matrix of Violence*, in *More Matrix and Philosophy*, a cura di William Irwin, Open Court, Chicago and La Salle 2005.
- Piergiorgio Nicolazzini, *Postcyberpunk, ovvero la fantascienza tra pop e avanguardia*, in *Sangue Sintetico. Antologia del cyberpunk italiano*, a cura di Roberto Sturm, peQuod, Ancona 1999.
- Lance Olsen, *William Gibson*, The Borgo Press, San Bernardino 1992.
- George Orwell, *We by E.I. Zamyatin* [1946], in George Orwell, *The Collected Essays, Journalism and Letters of George Orwell*, Harcourt, Brace & World, New York 1968.
- Federico Pagello, *Il superuomo flessibile. Matrix e il mito del supereroe*, in Guglielmo Pescatore, *Matrix. Uno studio di caso*, Hybris, Bologna 2006.
- Carlo Pagetti, *Il sogno dei simulacri*, in *Philip K. Dick. Il sogno dei simulacri*, Editrice Nord, Milano 1989.
- Piergiorgio Pardo, *Il cyberpunk*, Xenia, Milano 2001.
- Mario Pezzella, *Le figure del gioco*, in «Iride», n. 22, dicembre 1997.

- Platone, *La Repubblica*, in Platone, *Clitofonte, La Repubblica, Timeo, Crizia*, a cura di Franco Sartori e Cesare Giarratano, Laterza, Bari 1971.
- Wilhelm Reich, *Massenpsychologie des Faschismus*, Verlag für Sexualpolitik, Kopenhagen - Prag - Zürich 1933. Trad. it. di Furio Belfiore e Anneliese Wolf: Wilhelm Reich, *Psicologia di massa del fascismo*, Einaudi, Torino 2009.
- Jean-Jacques Rousseau, *Discours sur l'origine et les fondaments de l'inégalité parmi les hommes* [1755], in Jean-Jacques Rousseau, *Œuvres complètes*, II, a cura di Raymond Trousson e Frédéric S. Eigeldinger, Champion, Genève 2012. Trad. it. di Rodolfo Mondolfo: Jean-Jacques Rousseau, *Discorso sopra l'origine e i fondamenti della disuguaglianza fra gli uomini*, in *Discorsi sulle scienze e sulle arti, sull'origine della disuguaglianza*, Bur, Milano 2002.
- Jean-Jacques Rousseau, *Du contrat social* [1762], in Jean-Jacques Rousseau, *Œuvres complètes*, II, a cura di Raymond Trousson e Frédéric S. Eigeldinger, Champion, Genève 2012. Trad. it. di Roberto Gatti: Jean-Jacques Rousseau, *Il contratto sociale*, Bur, Milano 2005.
- Bertrand Russel, *Power. A New Social Analysis*, George Allen & Unwin, London 1938. Trad. it. di Lionello Torossi: Bertrand Russel, *Il potere: una nuova analisi sociale*, Feltrinelli, Milano 1967.
- Hanns Sachs, *Die andere Seite*, in «Imago», n. 1, v. 2, maggio 1912.
- Leonore Scheffler, *Evgenij Zamjatin. Sein Weltbild und seine literarische Thematik*, Böhlau Verlag, Köln-Wien 1984.
- Theodore Schick Jr., *Destino, libertà e preconnoscenza*, in *Pillole rosse, Matrix e la filosofia* [2002], a cura di William Irwin, edizione italiana a cura di Vincenzo Cicero, Bompiani, Milano 2006.

- Paul Sheehan, *Immanence, Autonomy and Integral Anomalies*, in *The Matrix Trilogy*, a cura di Stacy Gillis, Wallflower Press, London & New York 2005.
- John Shelton Lawrence, *Fascist Redemption or Democratic Hope?*, in *Jacking In to the Matrix Franchise*, continuum, New York-London 2004.
- Michael Sexson, *The Déjà Vu Glitch in the Matrix Trilogy*, in *Jacking In to the Matrix Franchise*, continuum, New York-London 2004.
- John Shirley, *Matrix: conosci te stesso*, in *Visioni da Matrix*, [2003], a cura di Karen Haber, trad. it. di Andrea Piazzini, Sperling & Kupfer, Milano 2003.
- Georg Simmel, *Philosophie des Geldes*, Verlag von Duncker und Humblot, Leipzig 1900. Trad. it. di Alessandro Cavalli, Renate Liebhart, Lucio Perucchi: Georg Simmel, *Filosofia del denaro*, UTET, Torino 1984.
- Viktor Šklovskij, *L'arte come procedimento* [1917], trad. it. di Cesare G. De Michelis e Renzo Oliva, in *I formalisti russi*, Einaudi, Torino 1968.
- Bruce Sterling, *Dichiarazione di principio* [1992], trad. it. di Massimiliano Buvoli, in William Gibson, *Neuromante* [1984], Mondadori, Milano 2012.
- Bruce Sterling, *Preface*, in *Mirrorshades*, a cura di Bruce Sterling, Ace, New York 1986. Trad. it. di Antonio Caronia: Bruce Sterling, *Prefazione*, in *Mirrorshades*, a cura di Bruce Sterling, Mondadori, Milano 2003.
- Lawrence Sutin, *Divine Invasions*, Harmony Books, New York 1989. Trad. it. di Andrea Marti: Lawrence Sutin, *Divine invasioni. La vita di Philip H. Dick*, Fanucci Editore, Roma 2001.
- Darko Suvin, *On William Gibson and Cyberpunk SF (1989-1991)*, in *Defined by a hollow*, Peter Lang, Oxford 2010.

- Alvin Toffler, *The Third Wave*, Collins, London 1980. Trad. it. di Lino Berti: Alvin Toffler, *La terza ondata*, Sperling & Kupfer Editori, Varese 1987.
- Bruno Vaccari, *Philip K. Dick: l'allucinazione come mezzo conoscitivo*, in *Philip K. Dick. Il sogno dei simulacri*, Editrice Nord, Milano 1989.
- David Wallace-Wells, *William Gibson, The Art of Fiction*, in «the Paris Review», n. 197, Summer 2011.
- Ian Watson, *Matrix come simulacro*, in *Visioni da Matrix*, [2003], a cura di Karen Haber, trad. it. di Andrea Piazzzi, Sperling & Kupfer, Milano 2003.
- Rebecca Warner, *A Silver-Paper Unicorn*, in *Retrofitting Blade Runner*, a cura di Judith B. Kerman, Bowling Green State University Popular Press, Bowling Green 1991.
- Patricia Warrick, *Mind in motion: the fiction of Philip K. Dick*, Southern Illinois University Press, Carbondale 1987.
- Simone Weil, *La personne et le sacré*, in *Écrits de Londres et dernières lettres*, Gallimard, Paris 1957. Trad. it. di Maria Concetta Sala: *La persona e il sacro*, Adelphi, Milano 2012.
- Norbert Wiener, *Cybernetics, or control and communication in the animal and the machine*, The Technology Press, New York 1948. Trad. it. di Giampaolo Barosso: Norbert Wiener, *La cibernetica*, il Saggiatore, Milano 1968.
- Sarah E. Worth, *Il paradosso della reazione reale alla Neo-finzione*, in *Pillole rosse, Matrix e la filosofia* [2002], a cura di William Irwin, edizione italiana a cura di Vincenzo Cicero, Bompiani, Milano 2006.
- Slavoj Žižek, *Matrix: ovvero, i due lati della perversione*, in *Pillole rosse, Matrix e la filosofia* [2002], a cura di William Irwin, edizione italiana a cura di Vincenzo Cicero, Bompiani, Milano 2006.

– Slavoj Žižek, *Reloaded Revolutions*, in *More Matrix and Philosophy*, a cura di William Irwin, Open Court, Chicago and La Salle 2005.

Siti internet

<http://www.treccani.it/enciclopedia>

INDICE

1- <i>Distopia e cyberpunk</i>	3
2- <i>Sul concetto di “alienazione”</i>	10
2.1 <i>Etimologia e premesse filosofiche</i>	10
2.2 <i>Rapporti di produzione</i>	23
3- <i>Sul concetto di “straniamento”</i>	28
4- <i>Il ruolo delle pulsioni nella narrazione distopica</i>	38
5- <i>Le distopie classiche</i>	45
5.1 <i>Definizione del genere</i>	45
5.2 <i>Analisi delle singole opere</i>	53
5.2.1 <i>Alfred Kubin, Die andere Seite (1909)</i>	53
5.2.2 <i>Evgenij Zamjatin, Noi (1921)</i>	60
5.2.3 <i>Fritz Lang, Metropolis (1927)</i>	66
5.2.4 <i>Aldous Huxley, Brave New World (1932)</i>	70
5.2.5 <i>George Orwell, 1984 (1949)</i>	77
6- <i>Philip K. Dick, Do Androids Dream of Electric Sheep? (1968), Ridley Scott, Blade Runner (1982)</i>	86
6.1 <i>Do Androids Dream of Electric Sheep?</i>	86
6.1.1 <i>Meccanica e cibernetica: Tecnologie a confronto</i>	86
6.1.2 <i>Androide e animale come metafora dell'umano</i>	96
6.1.3 <i>Paranoia e relazioni sociali</i>	109
6.2 <i>Blade Runner: il rapporto tra creatura e creatore</i>	113
7- <i>William Gibson, Neuromancer (1984)</i>	127
7.1 <i>Oggettivo o soggettivo? Il cyberspazio</i>	127
7.2 <i>La rimozione della “carne” e lo sviluppo della narrazione paranoica</i>	138

7.3 Consumismo e impersonalità del potere nella società informatica	145
8- Andy e Lana Wachowski, la trilogia di Matrix (1999-2003).....	151
8.1 Reale e virtuale: strategie di seduzione sullo spettatore.....	151
8.2 Neo, un supereroe ai tempi dell'informatica.....	157
8.3 La trilogia di Matrix e il problema della libertà.....	164
8.4 Intertestualità in The Matrix: il rapporto tra realtà e percezione.	181
9- Due esempi di cyberpunk in Italia.....	196
9.1 - Gabriele Salvatores, Nirvana (1996).....	196
9.2 - Sangue Sintetico. Antologia del cyberpunk italiano (1999).....	206
10- Conclusioni.	221
BIBLIOGRAFIA.....	229
INDICE	245