

Questa tempesta. Immaginazione digitale e tecnomagia incarnata

Adolfo Fattori

adolfo.fattori@abana.it

Scuola di Progettazione artistica per l'impresa | Accademia di Belle Arti di Napoli



Abstract

This Storm. Digital Imagination and Embodied Technomagic

"His face is turned toward the past. Where we perceive a chain of events, he sees one single catastrophe which keeps piling wreckage upon wreckage and hurls it in front of his feet. The angel would like to stay, awaken the dead, and make whole what has been smashed. But a storm is blowing from Paradise; it has got caught in his wings with such violence that the angel can no longer close them. The storm irresistibly propels him into the future to which his back is turned, while the pile of debris before him grows skyward. The storm is what we call progress". So Walter Benjamin wrote about the flow of time - with space and identity, quoting James G. Ballard, "the three pillar of science fiction" (1996) - perhaps inspiring William Gibson about his *Pattern Recognition*, where the heroin, Cayce Pollard, says "The future is there [...] looking back at us. Trying to make sense of the fiction we will have become. And from where they are, the past behind us will look nothing at all like the past we imagine behind us now". This is our condition, a new human state in which a digital incarnation of technomagic imagination happens, how we see in another superb Gibson's work, *The Peripheral*, a dizzying narration of a possible future of ones. In my paper I'll try to show how fiction squeezes this condition and the current, contradictory atmosphere in which our daily life is absorbed.

Keywords

Imagination | Technomagic | Science Fiction | Cyberpunk | Identity



C'è un quadro di Klee che s'intitola *Angelus Novus*. Vi si trova un angelo che sembra in atto di allontanarsi da qualcosa su cui fissa lo sguardo. Ha gli occhi spalancati, la bocca aperta, le ali distese. L'angelo della storia deve avere questo aspetto. Ha il viso rivolto al passato. Dove ci appare una catena di eventi, egli vede una sola catastrofe, che accumula senza tregua rovine su rovine e le rovescia ai suoi piedi. Egli vorrebbe ben trattenersi, destare i morti e ricomporre l'infranto. Ma una tempesta spira dal paradiso, che si è impigliata nelle sue ali, ed è così forte che gli non può chiuderle. Questa tempesta lo spinge irresistibilmente nel futuro, a cui volge le spalle, mentre il cumulo delle rovine sale davanti a lui al cielo. Ciò che chiamiamo il progresso, è questa tempesta.

Walter Benjamin (1962)

«Il futuro è lì [...] che si gira a guardarci. Cercando di rintracciare un filo nel racconto che saremo diventati. E dal punto dove si trovano loro, il passato dietro di noi non somiglierà per niente al passato che immaginiamo di avere adesso».

William Gibson (2004)

1. Che cosa è (stata) la fantascienza¹

Nel breve saggio "Tesi di filosofia della storia" (da cui è tratta la prima epigrafe in alto) Walter Benjamin si ispira ad un quadro di Paul Klee, *Angelus novus*,² appunto, per scrivere del fluire del tempo – con lo spazio e l'identità "i tre pilastri della fantascienza" secondo James G. Ballard (1996). Forse inducendo William Gibson – l'alfiere di quella curvatura della *science fiction* che chiamiamo *cyberpunk* – nella sua profonda attenzione al rapporto che abbiamo col tempo a far pronunciare alla protagonista del suo *L'accademia dei sogni*, Cayce Pollard, le frasi che ho riportato nella seconda epigrafe.

¹Rubo il titolo di questo paragrafo a *Che cosa è la fantascienza* di Franco Ferrini (1970), uno dei primi, pionieristici saggi pubblicati in Italia su questo dispositivo narrativo.

²L'opera di Klee dà il titolo alla raccolta di saggi in cui è compreso il testo che ho citato.

Nonostante, come scrive molto bene Roberto Paura citando il primo romanzo di Gibson, *Neuromante* (1991), pubblicato nel 1984,

Visioni radicali, naturalmente, come si conviene a un romanzo di fantascienza: *Neuromante* non ambiva a "prevedere il futuro", come alcuni critici superficiali credono che faccia la *science fiction*, ma a immaginare possibili futuri partendo dall'extrapolazione di tendenze in atto. Il mondo di *Neuromante* ha molti punti in comune con il nostro, tuttavia, e non solo per quanto riguarda la penetrazione della Rete, ma anche per l'urbanizzazione selvaggia delle megalopoli (lo "sprawl"), la diffusione delle droghe e il concentramento della ricchezza mondiale nelle mani delle grandi corporazioni (Paura, 2019: 91).

Questa relazione nuova, straniante, col tempo che viene immaginata nel romanzo di Gibson è forse metafora della nostra attuale condizione, un nuovo stato dell'umano in cui avviene una incarnazione digitale della immaginazione "tecnomagica" (Susca, 2022), come sempre Gibson ci racconta in un altro suo superbo romanzo, *Inverso* (2017) e poi in *Agency* (2021), una vertiginosa narrazione di uno dei nostri possibili futuri, ma, ancor di più della possibile percezione (e quindi relazione con) che avremo dell'ambiente – fisico e sociale – che si imporrà nel momento in cui si sarà compiuta la totale fusione con le tecnologie digitali. Tempo e spazio – e identità – saranno da ridefinire completamente (come nella trilogia di *Altered Carbon* [Morgan, 2018], per intenderci, o come in parte della narrativa dell'italiano Giovanni De Matteo [2007, 2014, 2019]) a partire dalla emancipazione totale da quel dualismo che caratterizza quasi da sempre il pensiero occidentale (cfr. Pecchinenda, 2018).

Potremmo, questa volta parafrasandolo, ispirarci ancora a Benjamin, affermando che la fantascienza, che è ancora oggi un araldo dell'immaginazione, dopo essere stata per un secolo ambasciatrice della modernità, sopravvive clandestinamente nel reale.³ Qualunque significato – è ovvio – vogliamo attribuire al termine "reale", se non quello di un comodo costruito sociale utile a indicare l'immagine condivisa del dispositivo fatto di noi stessi, dell'ambiente che percepiamo avere intorno, delle *routine* della vita quotidiana.

In effetti, allora, lo sciogliersi e il dissiparsi della *science fiction* nei territori della nostra vita collettiva, nelle pratiche di tutti i giorni, era stato intravisto e svelato – (d)enunciato? – dal francese Jean Baudrillard già nel 1978, durante il primo grande convegno accademico dedicatole in Italia, dall'Università di Palermo.⁴

Negli stessi anni William Burroughs scriveva che "La fantascienza ha la cattiva abitudine di avverarsi" (1980).



³La frase di Benjamin suona così: "La favola, che è anche oggi la prima consigliera dei bambini, dopo essere stata un tempo quella dell'umanità, sopravvive clandestinamente nel racconto" Benjamin, 1962: 253.

⁴Si veda Russo (a cura di), 1980.

Sotto certi aspetti il filosofo francese e il romanziere americano sostenevano la stessa cosa: la fantascienza si era avverata (come scriveva Burroughs), e lo aveva fatto già negli ultimi decenni del Novecento (come sosteneva Baudrillard).

Forse, potremmo immaginare, con lo sbarco sulla Luna, a fine luglio 1969; forse ancora prima, con le esplosioni delle prime bombe atomiche su Hiroshima e Nagasaki; forse, meglio ancora, con le sottili ma profonde trasformazioni avvenute nel costume, nelle abitudini quotidiane, nel diffondersi lento e morbido delle nuove tecnologie legate alla comunicazione, ma anche al comfort casalingo, come i piccoli elettrodomestici di uso comune.

Trasformazioni che però, essendo striscianti, banali (tranne che nelle pubblicità ormai retrofuturistiche dell'epoca), non venivano percepite come passi avanti nel "futuro".

Fatto sta che per tutto il XX secolo, la musica del modernismo e del progresso veniva accompagnata dal contrappunto della *science fiction*, che immaginava anni, secoli, millenni che avrebbero fatto da spartiacque fra il "presente" e il "Futuro", che sarebbe stato un "Tempo" governato da tecnologie *hard* che ci avrebbero permesso di dominare il tempo e lo spazio, e avrebbero donato felicità, pace, benessere. O al contrario, ci avrebbero proiettati in una qualche distopia post-nucleare, condannati a un'esistenza animalesca, brutta, barbarica (Fattori, 2023). Come si era trovato a commentare subito dopo la fine della Seconda guerra mondiale Gottfried Benn, uno dei grandi sottovalutati del Novecento, "... stile dei robot. Stile del montaggio" (1967: 131).

La chiosa perfetta al trionfo dell'epoca del "secondo ordine dei simulacri", a dirla sempre con Jean Baudrillard (1979: 64-68), quello, appunto, del robot, a preparare il terreno all'aurora del "terzo ordine", quello del modello e della "metafisica del codice" (Baudrillard, 1979: 68-73) - e della sua supremazia. E con essa, l'inveramento di una massima dell'inglese Arthur C. Clarke, inventore e scrittore di fantascienza, diventata famosa, fatta di autoevidenza rassegnata e ironica, della stessa forza di un meme: «Qualunque tecnologia sufficientemente avanzata è indistinguibile dalla magia».

E c'era un anno, su tutti, che rappresentava un crinale, una soglia, più di qualsiasi altro, una data che faceva da sinonimo per eccellenza dello scavalcamento dalla normalità del presente all'eccezionalità del futuro: il "Duemila", anzi, il "2000", in cifre, a connotare, ad alludere alla relazione profonda ma evidente fra il tempo di cui attendevamo - noi gente del Novecento - l'avvento, e il linguaggio della scienza, i numeri, la matematica.

Poi il Duemila è arrivato. E non abbiamo avvertito fratture, passaggi di stato radicali, improvvisi, fra un'epoca e un'altra. Perché, lo sappiamo, il mutamento sociale è come un grande, potente fiume, il cui corso, al di là di punti in cui magari accelera o rallenta, precipita o stagna, ha una sua velocità di fondo diluviale, carsica, che lavora sui lunghi periodi, non sui tempi brevi, nonostante la comodità di fissare date momenti specifici, legati ad eventi particolari, che scegliamo come punti di svolta, momenti di frattura, di catastrofe, come punti cardinali, che facciamo da cerniera fra due epoche o da tagli netti fra le stesse.



E il passaggio al futuro, l'ingresso nel futuro, era già avvenuto, ma con modalità diverse da quelle immaginate dalla "tempestosa" muscolarità progressista del modernismo: si era prodotto (se vogliamo ragionare su un aspetto, non certo l'unico, ma concedendoci per un attimo alle tentazioni del determinismo tecnologico) grazie all'affermarsi delle tecnologie *soft* legate alla cibernetica, poi all'informatica – a quello che oggi chiamiamo "digitale". E che nell'epoca d'oro della fantascienza si identificava col robot e col "computatore", la traduzione maccheronica e ingenuamente esotica del termine *computer*, oggi di uso comune, allora più spesso tradotto con "calcolatore" o "cervello elettronico", e nell'occasione che cito presente nella traduzione italiana proprio di un romanzo di Arthur C. Clarke, *La città e le stelle*, (1957).

Insomma, nella maggior parte dei casi, il futuro immaginato in passato sarebbe stato il frutto di una spinta ipertecnologica, *hard*, fatta di tecnologie fisiche, dure, solide – con conseguenze volta per volta esaltanti o disastrose: dalla espansione umana nell'universo declinata in vari modi (frutto di un andamento lineare e progressivo della storia umana), al ritorno ad una situazione di imbarbarimento e regresso (derivante dalla distruzione dell'ambiente e della civiltà), con conseguente ritorno alle superstizioni, alle credenze nel soprannaturale – ai paradigmi del magico, insomma.



2. Periferi(ch)e del tempo e dello spazio

E, almeno per ora, a più di venti anni dal superamento della soglia simbolica del Terzo millennio, non è stato così. Diciamo che siamo finiti nel futuro di un universo alternativo a quello atteso dall'immaginazione – non solo narrativa – del Novecento, l'epoca che lo ha prodotto.

In questo senso è esemplare uno degli ultimi romanzi di William Gibson, cui ho già accennato più sopra, dotato tuttora di una sensibilità unica nel cogliere lo *Zeitgeist* della sua attualità, *Inverso* (2017), da cui è stata tratta una superba serie tv (Smith, 2022-). Qui Gibson mette in scena una delle sue architetture vertiginose ma nello stesso tempo più che plausibili nella logica della *science fiction*: in un futuro neanche troppo lontano, segnato da un disastro globale, il *Jackpot*, una sorta di lenta apocalisse in *time lapse* (cfr. Giudici, 2023), che ha colpito il pianeta, si incontrano due flussi temporali differenti, distanti settant'anni l'uno dall'altro, e – ed è questo il *novum* narrativo introdotto da Gibson – dove il singolare futuro (il "tempo2") che entra in contatto con il particolare presente (il "tempo1") in cui agiscono i protagonisti della serie è in grado di produrre vari passati, varie linee temporali, e di creare un canale di comunicazione fra le due epoche. Grazie ad una periferica (*The Peripheral*, il titolo originale del romanzo e della serie tv) particolare, è possibile agli abitanti del "tempo1" "trasferirsi" nel "tempo2" "ospitati" da simulacri umanoidi chiamati *polt* (da *poltergeist*) in una vertiginosa simulazione di viaggio nel tempo, e in una ancor più vertiginosa materializzazione delle esplorazioni degli spazi che si stendono oltre le "porte della percezione" di cui scriveva Aldous Huxley (2016), le

“realtà separate” esplorate da Carlos Castaneda (1970) nel suo apprendistato presso lo sciamano yaqui Don Juan...

Ecco, tutta quella sfera dell'immaginario che nella seconda metà del XX secolo ruotò attorno alle sostanze psicotrope e ai loro effetti, alle prospettive esperienziali che il loro uso apriva – e il loro fondersi con le prime intuizioni su cosa sarebbe successo con lo sviluppo dell'elettronica e della cibernetica – fecero da anticipazione, anche narrativa, al futuro che attendeva l'umanità, basta pensare a Philip Dick e a suoi romanzi come *Ubik* (2016) o *Le tre stigmati di Palmer Eldritch* (2022).

Come scrisse anni dopo Piergiorgio Odifreddi, quando ormai il digitale conosceva la sua alba, e si avviava verso la sua aurora,

Timothy Leary, che negli anni '60 descrisse l'esperienza del viaggio con LSD in inequivocabili termini elettronici, e negli anni '90 parla della realtà virtuale come di una continuazione di quelle esplorazioni della coscienza che finora aveva condotto con altri mezzi; e Stuart Brand, che organizzò nel 1966 a San Francisco una grandiosa seduta di gruppo in cui l'LSD avrebbe dovuto fondere le menti individuali in una psiche collettiva (il Trip Festival) e la ripeté nel 1990 nel medesimo luogo e con analoghi scopi, semplicemente sostituendo all'LSD esperienze di realtà virtuale (il Cyberthon).

[...] Nel 1972 nacque la People's Computer Company, con il programma di usare il computer per liberare la gente, invece di controllarla [...] Due dei sognatori, Steven Jobs e Steve Wozniak, presero sul serio lo slogan “il potere del computer al popolo”, fondando la *Apple* e costruendo nel 1984⁵ la prima macchina individuale, piccola, poco cara e facile da usare (il cosiddetto *personal*) (Odifreddi, 1994).

Gli universi numerici del digitale e quelli allucinatori degli “stati alterati di coscienza” si assomigliano, sono omologhi, affini, permettono nuove dimensioni della narrazione del sé – come peraltro ci narra il *cyberpunk*, e non solo attraverso i suoi autori di punta come Gibson, ma forse ancor di più attraverso le opere di autori “di nicchia”, meno diffusi, ma spesso più radicali, da Jeff Noon (1995) a John Shirley (1980) a Michael Marshall Smith (1997). In tutti questi autori sostanze psicotrope (spesso droghe sintetiche immaginarie) e realtà virtuali (mediate da tecnologie a venire) proiettano i personaggi delle loro narrazioni in una dimensione che oscilla fra lucidità e allucinazione, delirio e consapevolezza, in luoghi liminali, indecidibili, incerti, evanescenti. Dimensioni sciamaniche, trasfigurate, che sconfinano ampiamente in ciò che per secoli è stato il sacro, il magico. Metafore profetiche, a ben vedere gli anni cui appartengono, della nostra dimensione attuale, come ben scrive Vincenzo Susca nel suo *Tecnomagia* (2022):

L'esperienza sviluppata nell'alveo della cultura digitale esprime una sinergia inedita tra la mente e i sensi, il visibile e l'invisibile, l'agire razionale e il pensiero

⁵Un anno faticoso, quindi il 1984, non solo – o non tanto – perché è il titolo del famoso romanzo di George Orwell, piuttosto perché vede la nascita contemporanea del primo *personal* e del *cyberpunk*. Come scrive James Ballard, “le coincidenze non esistono” (1991: 29).



magico.

L'adorazione dei vari feticci tecno-societali punteggianti i paesaggi contemporanei, con i brividi e le idolatrie che la contraddistinguono, comporta, per ciascuna persona coinvolta, un alto grado di estasi, frenesia e stupore. Articolata in una successione di prove e di riti, essa implica dapprima una resa dell'individuo, in una frizione collettiva, quindi una sorta di tormentoso travaglio fitto di inquietudini, attrazioni e repulsioni verso l'oggetto dall'aura mitica coinvolto nello scambio simbolico, infine il raggiungimento di una sorta di *tecnograzia* che equivale contemporaneamente all'alleggerimento dell'essere, al venire meno dell'io (Susca, 2022: 135).⁶

Altrettanto bene lo sottolineava Erik Davis, singolare figura di ricercatore californiano, profondamente organico a quella declinazione della controcultura americana degli anni Settanta del XX secolo che fondeva cibernetica e irrazionalismo, a proposito della cifra magica delle tecnologie della comunicazione:

Le potenti nuove tecnologie sono magiche perché esse *funzionano* come la magia, schiudendo originali, proteiformi spazi di possibilità all'interno della realtà sociale. Esse permettono agli uomini di imprimere i loro sogni sulla materia del mondo, ridandole forma, almeno in parte, secondo i disegni dell'immaginazione (Davis, 2001: 203).⁷

Siamo entrati in una nuova dimensione della "condizione umana", quella che potremmo chiamare "condizione *online*" (Fattori, *Futuri 17*, 2022), quella fatta di esperienze *Onlife* (Floridi, 2014, cit. in Maniello, 2023: 42). Una dimensione – e condizione – che sicuramente è intrecciata, si co-produce con gli sviluppi ultimi delle tecnologie, prima di tutto quelle della comunicazione, ma che, nel nostro approccio col mondo, riguarda specificamente le nostre *identità*, e produce nuove forme di "circostanza", per dirla con José Ortega y Gasset:

La circostanza! *Circum-stantia!* Le cose mute che stanno più immediatamente intorno a noi [...] lo sono io e la mia circostanza, e se non salvo lei non salvo nemmeno me. Molto vicino, molto vicino a noi levano le loro tacite fisionomie con un gesto di umiltà e desiderio, quasi bisognose che accettiamo la loro offerta e insieme vergognose per la semplicità apparente del loro dono (Ortega y Gasset, 2014: 40).

Praticamente il mondo che ci sta intorno, se non crediamo al quale (se non "salviamo" il quale), non possiamo credere ("salvare") neanche noi stessi, non possiamo credere alla nostra stessa esistenza.



⁶ Corsivo nel testo.

⁷ Corsivo nel testo.

3. Tecnomagie

Ora, noi definiamo la nostra identità collocandola in relazione ad un preciso *continuum* spazio-temporale, cosa che ci è necessaria per rassicurarci sulla continuità ontologia di noi stessi. Ma, entrati nel Terzo millennio, in quello che nel nostro recente passato abbiamo definito “futuro”, questa continuità sembra essere messa in discussione, perché il classico *continuum* in cui ci siamo collocati per secoli sembra essersi sfibrato, aver perso la sua solidità, la sua struttura, la sua forma, proiettandoci in una dimensione epifanica magica, trasfigurata.

Come scrive Vincenzo Susca,

L'aura elettronica, spazio liminare dell'essere-insieme contemporaneo, costituisce sia l'ambiente profano per eccellenza, sia la forma più suprema del sacro dei nostri tempi. In effetti, il sacro si fa ivi “sacrale”, intendendo con questo neologismo “la diffusione del divino nella vita quotidiana”⁸ ben oltre le figure finora oggetto di culto, in una sorta di nuovo Pantheon che, a mo' di ciò che avviene nei giochi di ruolo, negli MMORPG e nei mondi virtuali, coinvolge in modo interattivo e partecipativo gli individui coinvolti – *fan*, adepti e fedeli – rendendoli al contempo protagonisti e succubi della cosmogonia digitale (2022: 169).

Come se ci fossimo trasferiti in un universo “altro”, allucinato, onirico, come quelli descritti in pellicole come *Inception* (Nolan, 2010), in cui Christopher Nolan mette in scena addirittura la possibilità di inserirsi nei sogni altrui utilizzando una particolare tecnologia neurodigitale ispirata a film precedenti, ma anche a ricerche in corso afferenti all'area delle neuroscienze.

Ancora Susca descrive magistralmente questa nuova condizione,

Qualsiasi comunità virtuale, rete di *streamer*, *room* di Clubhouse, gruppo Telegram, *trend* di Tik Tok, fazione di Minecraft, interstizio di *backroom* emana un'aura elettronica dall'alto valore iniziatico e mistico benché venata di mondanità, anzi proprio nella misura in cui rifletta la vita quotidiana prima estetizzandola, quindi contaminandola nell'orbita di un mondeggiare multispecie,⁹ poi rendendola straordinaria con filtri, *avatar*, maschere ed altri artifici simbolici e narrativi.

Dotata di una specifica storia, con la sua verità officiosa a latere di quella ufficiale e universale, portatrice di uno stile di vita e di un linguaggio particolari, ogni bolla del genere disegna, in armonia conflittuale con le altre espressioni della galassia Internet, un paesaggio polifonico, fluido e anche ossimorico, segnato da adesioni emotive intense fatte di amore e odio, attrazioni e repulsioni.

Si tratta, a ben vedere, del mondo che abitiamo mentre ci abita nel profondo. Lo stiamo ricreando allorché, soprattutto, ci ricrea, in un andirivieni che interrompe la logica della separazione tra essere umano, ambiente e tecnica dispiegata con vigore dal Rinascimento alla seconda metà del XX secolo (Susca, 2022: 168-169).

⁸Qui Susca cita Michel Maffesoli (2016: 14).

⁹Qui Susca cita Donna Haraway (2016).



È, in pieno, il trionfo della “nuova carne”, quello rivelato e denunciato da David Cronenberg nel suo *Videodrome* (1983), una epifania di ciò che si prospettava nei decenni successivi col procedere dell'integrazione fra organico e artificiale nei termini delle tecnologie della comunicazione (Cfr. Attimonelli, Susca, 2020). A pensarci, il passo successivo alle violente, disincantate visioni descritte da James G. Ballard in *Crash* (1990), il suo romanzo pubblicato nel 1973, il cui fulcro è la violenta congiunzione fra i corpi umani e la materia artificiale dell'automobile, e introdotto dall'autore con queste parole:

In tutto il libro ho usato l'automobile non solo come simbolo sessuale, ma come metafora totale dellavita dell'uomo nella società odierna. Come tale, il romanzo ha un ruolo politico nettamente distinto dal suo contenuto sessuale, sebbene mi piaccia pensare che questo sia il primo romanzo pornografico basato sualla tecnologia [...] Il fine ultimo di *Crash*, inutile dirlo, è quello di monito, di messa in guardia dal mondo brutale, erotico e sovrailluminato, che sempre più suavisamente c'invia il suo richiamo dai margini del paesaggio tecnologico (1990: XII).



Il procedere della tecnologia ci modifica profondamente, dalla fusione con la materialità meccanica delle auto (come in *Crash*, da cui peraltro Cronenberg trasse uno splendido film nel 1996), alla immersione nella immaterialità elettronica degli schermi televisivi (come in *Videodrome*), per arrivare poi, ma giusto per fare un esempio fra tanti, alle vertiginose immagini offerte, sempre da David Cronenberg nel suo per ora unico romanzo, *Divorati* (2014), in cui la fusione fra carne e metallo conosce ulteriori esiti, in un possibile futuro/presente che si dispiega sotto i segni dell'indeterminazione e dell'incertezza, aprendo a dimensioni del postumano che riguardano prima di tutto i comportamenti – e quindi le identità. E che finisce per essere, nello stesso tempo, il nostro presente, un presente che però avvertiamo essere un passato, quello – come sensibilità, caratteri, discorsi, pulsioni – fermo agli anni Ottanta del Novecento, con i suoi intellettuali arroganti, i suoi professionisti rampanti, i media ormai egemoni, ma senza “grandi fratelli”, tecnologie della sorveglianza e del controllo onnipresenti, deliri complottisti invadenti e isterici. Solo il web è quello che conosciamo noi, e naturalmente gli strumenti che usano i due fotografi. Ma è come se il resto della realtà sociale si sia fermato ad allora. Alla fase – come la descrisse Jean Baudrillard – dell'ORGIA (1991: 9), dove giace la genesi profonda della nostra epoca: quella di identità disordinate, compulsive, metamorfiche, polimorfe.

Cronenberg descrive un mondo in cui l'unica previsione che si era realizzata è quella di Guy Debord, che nel 1967 scriveva della mutazione della società occidentale da “società dei consumi” a “società dello spettacolo” (Debord, 2013); e sono due dei protagonisti principali del romanzo, Célestine e Aristide, a denunciarla, con un'operazione intimamente “situazionista”: lo spettacolo della morte e del “pasto

nudo¹⁰ del seno di Célestine da parte di Aristide, simulato e condiviso ad arte, grazie ad una stampante 3D a una videocamera e al Web.

Se vogliamo approfittarne per richiamare alla memoria e riepilogare alcune delle radici originarie della nostra condizione attuale, facciamo ora: nel 1951 Marshall McLuhan con *La sposa meccanica* (1996) inaugura le sue riflessioni sulla società nata dalla II Guerra mondiale, e sull'avanzante sinergia fra comunicazione, mercato, corpo del consumatore (intanto nasce la cibernetica, che condurrà il cui sbocco saranno il personal computer e la Rete, e oggi le pretese Intelligenze Artificiali, gli NFT, le *blockchain*); nel 1967 Guy Debord mette a fuoco la dimensione spettacolare della società dei consumi e, quindi, del corpo e della sua sovraesposizione, su cui Jean Baudrillard scriverà pagine inderogabili; a cavallo fra gli anni Sessanta e Settanta Ballard pubblica i suoi romanzi più "postmoderni" e radicali; i decenni Ottanta e Novanta del XX secolo sono quelli dei romanzi di Gibson e del *cyberpunk*, dei film di Cronenberg e della sua consacrazione – e quelli della "fine delle grandi narrazioni", della definitiva spinta all'individualizzazione e all'introversione, ma anche ad un profondo senso di incertezza e disorientamento. E con quello, alla stagnazione, alla stasi, alla palude delle identità e delle prospettive, il "dopo orgia" di cui scrive Baudrillard (1991).

Sono anche gli anni in cui le tecnologie della comunicazione raggiungono un primo snodo, mentre si sviluppano le riflessioni sulla *simulazione*, *l'iperrealtà*, il *virtuale*, le varie declinazione della digitalizzazione del sociale.

A leggere David Cronenberg e il suo *Divorati* parrebbe che in quegli anni la *postumanità* a venire sarebbe stata composta di individui scostanti, instabili, egoisti, isolati, che non si sono mai emancipati davvero dagli aspetti meno attraenti della condizione umana moderna di cui rappresentavano solo i fantasmi, senza neanche la nostalgia del proprio passato glorioso. Diventando merce scaduta, avariata. Indigeribile, indigesta, in attesa dell'avvento della "nuova carne", quella che procede con *l'aurora digitale* (Attimonelli, Susca, 2020), fatta della definitiva fusione fra l'organico dei corpi umani e l'immateriale delle reti digitali. Il presente descritto da Charlie Brooker in *Black Mirror* (2011-in corso), come scrivono Claudia Attimonelli e Vincenzo Susca (2020), il futuro (prossimo) di *Inverso* (Gibson, 2017; Smith, 2022-in corso). I disastri del progresso. Quelli descritti nelle loro eventualità ancora analogiche, materiche nei quattro romanzi d'esordio di James Ballard (1974, 1975, 1976, 1973), prima che si trasferissero negli spazi immateriali della Matrice, come in *Tron* di Steven Lisberger (1983).

Questa tempesta, appunto.



¹⁰Mi concedo qui la citazione di un altro dei film del canadese, tratto nel 1991 dal romanzo di William Burroughs del 1959, *Pasto nudo* (2001).

Bibliography

- Attimonelli C., Susca V. (2020), *Un oscuro riflettere. Black Mirror e l'aurora digitale*, Milano-Udine, Mimesis.
- Ballard, J.G. (1974), *Vento dal nulla*, Milano, Mondadori.
- Ballard, J.G. (1975), *La foresta di cristallo*, Milano, Longanesi.
- Ballard, J.G. (1976), *Deserto d'acqua*, Milano, Mondadori.
- Ballard, J.G. (1973), *Il giorno senza fine*, Milano, Longanesi.
- Ballard J.G. (1990), *Crash*, Milano, Rizzoli.
- Ballard J.G. (1991), *La mostra delle atrocità*, Milano, Rizzoli.
- Ballard J.G. (1996), *Fine millennio : istruzioni per l'uso*, Milano, Baldini & Castoldi.
- Baudrillard J.G (1979), *Lo scambio simbolico e la morte*, Milano, Feltrinelli.
- Baudrillard J.G (1980), *Simulacri e fantascienza* in Russo L. (a cura di).
- Baudrillard J.G (1991), *La trasparenza del male. Saggio sui fenomeni estremi*, Milano, Sugar.
- Benjamin W. (1962), *Angelus Novus*, Torino, Einaudi.
- Benn G. (1967), *Doppia vita: autobiografia*, Milano, Sugar.
- Burroughs W. (1980), *È arrivato Ah Pook*, Milano, Sugar.
- Burroughs W. (2001), *Pasto nudo*, Milano, Sugar.
- Castaneda C. (1970), *A scuola dallo stregone. Una via Yaqui alla conoscenza*, Roma, Astrolabio
- Clarke A.C., (1957), *La città e le stelle*, Milano, Mondadori.
- Cronenberg D. (2014), *Divorati*, Milano, Bompiani.
- Davis E. (2001), *Techgnosis. Miti, magia e misticismo nell'età dell'informazione*, Napoli, Ipermedium.



Adolfo Fattori
Questa tempesta

Debord G. (2013), *La società dello spettacolo*, Milano, Baldini & Castoldi.

De Matteo G. (2007), *Sezione μ^2* , Milano, Mondadori.

De Matteo G. (2014), *Corpi spenti*, Milano, Mondadori.

De Matteo G. (2019), *Karma City Blues*, Delos Digital.

Dick P.K. (2016), *Ubik*, Roma, Roma.

Dick P.K. (2016), *Le tre stimate di Palmer Eldritch*, Roma, Fanucci.

Fattori A. (2022), *La condizione online. Ecologie transmediali*, in "Futuri magazine" n. 17.

Fattori A. (2023), *Immagini di una apocalisse possibile. Dinamiche della paura nell'immaginario dell'invisibile*, in "Futuri magazine" n. 18.

Ferrini F. (1970), *Che cosa è la fantascienza*, Roma, Astrolabio-Ubaldini.

Floridi L. (2014), *The Onlife Manifesto*, Berlino, Springer.

Gibson W. (1991), *Neuromante*, Milano, Nord.

Gibson W. (2004), *L'accademia dei sogni*, Milano, Mondadori.

Gibson W. (2017), *Inverso*, Milano, Mondadori.

Gibson W. (2021), *Agency*, Milano, Mondadori.

Giudici L. (2023), *The Peripheral, o il tempo come strategia del dominio*, in "Quaderni d'Altri Tempi", <https://www.quadernidaltritempi.eu/the-peripheral-lisa-joy-jonathan-nolan-william-gibson/>.

Haraway D. (2019), *Chthulucene. Sopravvivere su un pianeta infetto*, Nero, Roma.

Huxley A. (2016), *Le porte della percezione. Paradiso e inferno*, Milano, Mondadori.

Maffesoli M. (2016), *La virtù del silenzio*, Milano-Udine, Mimesis.

Maniello D. (2023), *Augmented Heritage. Dall'oggetto esposto all'oggetto narrato*, Napoli, Le Penseur.

Marshall Smith M. (1997), *Ricambi*, Milano, Garzanti.



Adolfo Fattori
Questa tempesta

McLuhan M. (1996), *La sposa meccanica*, Milano, Sugar.

Morgan R.K. (2018), *Altered Carbon (Altered Carbon, Angeli spezzati, Il ritorno delle furie)*, Milano, TEA.

Noon J. (1995), *Le piume di Vurt*, Milano, Frassinelli.

Odifreddi P. (1994), *Cibercreduloni*, in "La Rivista dei Libri" n. 5, Milano.

Ortega y Gasset J. (2014), *Meditazioni del Chisciotte*, Milano-Udine, Mimesis.

Paura R. (2019), *Il cielo sopra il porto*, Napoli, Italian Institute for the Future.

Pecchinenda G. (2018), *L'Essere e l'Io*, Milano, Meltemi.

Russo L. (1980, a cura di), *La fantascienza e la critica*, Milano, Feltrinelli.

Shirley J. (1980), *La musica della città vivente*, Milano, Mondadori.

Susca V. (2022), *Tecnomagia*, Milano-Udine, Mimesis.



Iconografia

Paul Klee, *Angelus Novus*, 1920.

Videografia

Brooker C. (2011), *Black Mirror*, Gb.

Cronenberg D. (1996), *Crash*, Canada, Gb.

Cronenberg D. (1983), *Videodrome*, Canada.

Nolan C. (2010), *Inception*, Gb, Usa.



