

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI URBINO
Facoltà di Lettere e Filosofia
Corso di laurea in Filosofia

Automati e invenzioni fra utopia e distopia

Relatore: chiar.mo Prof.

Augusto Illuminati

Tesi di laurea di:

Lucia Biondi

ANNO ACCADEMICO 2003-2004

INDICE

Introduzione: il computer e il nostro tempo	1
CAPITOLO 1	5
1.1 Automi e macchine intelligenti sono il frutto di un unico sogno?	5
1.2 Dalla magia nera a Frankenstein	12
1.3 Emozioni e sentimenti	18
1.4 L'età delle macchine	23
CAPITOLO 2	26
2.1 Progresso e regresso nel nuovo mondo	26
2.2 La televisione rende liberi?	31
2.3 Pubblicità e contro-messaggi	34
2.4 L'arte situazionista tra utopia e realtà	37
2.5 La realtà come spettacolo	42
2.6 L'influenza delle teorie situazioniste dopo il Maggio '68	47
CAPITOLO 3	55
3.1 La cultura dell'età delle macchine	55
3.2 Luther Blissett	72
Conclusioni	78
Bibliografia	81

Introduzione: il computer e il nostro tempo

Dalla Rivoluzione industriale in avanti lo sviluppo tecnico-scientifico, prima occupato nella realizzazione di ingegni “futili”, si è prefissato la costruzione di macchine “utili”, al servizio del mercato e dell’industria.

Nel XX secolo gli sviluppi della cibernetica, dell’informatica e più tardi della robotica hanno contribuito alla nascita di una nuova ambiziosa sfida per la ricerca. La volontà di creare artificialmente la mente umana, dichiarata per la prima volta nel 1955, ha suscitato non pochi clamori. Il nostro tempo, da un punto di vista scientifico ma anche culturale, è rappresentato dal computer. Attraverso questo strumento molti scienziati e studiosi sperano di simulare in tutto e per tutto la mente umana. Capacità cerebrali come la memoria oltre ad essere imitate sono state potenziate notevolmente ma la mente umana, non riducibile soltanto a questa facoltà, è molto più complessa di quanto ognuno di noi può immaginare. Innanzi tutto non possiamo scindere la mente dal corpo e non dobbiamo sottovalutare, nella simulazione della mente naturale, l’importanza delle emozioni. Distinte dai sentimenti, le emozioni sono la dimostrazione della stretta connessione tra mente e corpo. L’intelligenza stessa non può essere studiata a prescindere dalle emozioni, come dimostrano i recenti studi del neuroscienziato Damasio.

La volontà di creare artificialmente la mente umana è piuttosto ambiziosa, per non dire impossibile, considerate le attuali conoscenze del reale funzionamento cerebrale umano. Questo desiderio, oltre che essere conseguenza degli sviluppi della ricerca scientifica della nostra epoca, non è altro che l’evoluzione di un sogno che l’uomo serba fin dall’antichità. Come antenati dei computer possiamo vedere gli automi che si iniziarono a costruire fin dal III secolo a.C. Queste creazioni che riproducevano sembianze e movimenti umani, se

pur costruiti per divertire e sorprendere, suscitarono le stesse paure e superstizioni che, in chiave moderna, hanno suscitato le dichiarazioni dell'intelligenza artificiale forte.

Dalle ancelle del dio Efesto dell'*Iliade* al Golem, fino ad arrivare a *Frankenstein*, la letteratura ha trattato questo argomento che nel XX secolo si è potuto rappresentare anche al cinema in versione cyber. I progressi e le aspirazioni tecnico-scientifiche hanno sviluppato, fin dall'antichità, un sentire collettivo fatto di paure, angosce ma anche di fiduciose speranze. Dalle aspettative futuristiche di inizio secolo siamo passati a una lettura critica, a volte apocalittica, del progresso scientifico per l'umanità.

Ad inaugurare questa involuzione furono testi come *Il mondo nuovo* di Huxley, *1984* di Orwell e più avanti *La società dello spettacolo* di Debord. Soggetto di questi testi fondamentali non sono tanto gli sviluppi scientifici quanto l'uso che ne fa l'uomo. La responsabilità dell'umanità nel gestire gli strumenti, frutto del progresso tecnico, è ciò che più sta a cuore a questi autori che denunciano l'appropriazione di tali ricchezze soltanto da parte di piccole élites. Oltre questo, il cattivo uso di strumenti come la televisione, la radio hanno contribuito a creare una società di uomini-automi che, succubi di tali strumenti, si rivelano feticisti, non soggetti attivi ma oggetti mercificati. La società contemporanea è per il filosofo situazionista Debord spettacolo, apparenza dove tutto viene mercificato, compresa la vita degli uomini e il loro tempo libero. Lo sviluppo tecnologico non ha contribuito, come avrebbe dovuto, a un miglioramento delle condizioni di vita dell'umanità ma è stato utilizzato dai pochi per asservire i molti. Questo è il monito e la condanna che tali autori vogliono trasmetterci allo scopo di suscitare una reazione, un abbandono della contemplazione, l'atteggiamento nocivo che permette allo spettacolo di sopravvivere in salute.

Lo spettacolo, attraverso i mezzi di comunicazione di massa, si serve della pubblicità, strumento per niente innocuo. Il pubblicitario, affermava Huxley in *Ritorno al mondo nuovo*, si comporta come il dittatore: studia i bisogni e i desideri più inconsci dell'uomo e in maniera subdola li sfrutta per far acquistare un prodotto, un aspirante politico.

Ovviamente il cliente non riceverà mai quanto gli è stato promesso ma di fronte a una nuova proposta pubblicitaria, se non avrà sviluppato un proprio senso critico, sarà nuovamente indotto a comprare. Un esempio di quanto affermato è l'illusione del Sogno Americano, ribattezzato da Debord come *american way of death* e da Burroughs come *l'ultimo e più grande tradimento dell'ultimo e più grande dei sogni dell'uomo*.

Contro questo falso sogno di opulenza risposero milioni di consumatori, specialmente in America, attraverso quelle che possiamo chiamare le prime riviste anti-pubblicità. Furono poi i stessi movimenti controculturali, come i situazionisti, punk e cyberpunk ad ereditare e sviluppare questo importante compito. In particolare, nel 1984, fu coniato il termine *culture jamming*, "interferenza culturale" che consiste nel deturpare i cartelloni pubblicitari per sovvertire il messaggio. Gli attivisti della *culture jamming* usano come strumenti dai graffiti alla tecnologia high-tech in opposizione alla concentrazione dei mezzi d'informazione nelle mani di pochi proprietari.

Lo sviluppo tecnologico ha contribuito attraverso l'apparizione di radio, televisione, Internet a rafforzare il potere della pubblicità e dell'informazione di massa. Informazione che i movimenti controculturali considerano sempre più come disinformazione, o come un'ulteriore forma di pubblicità a servizio dell'economia e, in generale, di un sistema fondamentalmente corrotto.

Ripercorrendo la storia dei movimenti controculturali del XX sec. ci accorgiamo che lo studio della relazione uomo-macchina è sempre presente. Tuttavia, se fino al movimento

punk possiamo osservare una più o meno dichiarata opposizione alla tecnologia, intesa come strumento di potere, dagli anni '80 in poi le cose cambiano. I movimenti controculturali, nati sul finire del ventesimo secolo, hanno unito alla critica il tentativo di appropriarsi degli strumenti tecnologici. Il movimento cyberpunk è consapevole del potere di tali strumenti ma cerca di promuoverne un uso intelligente e positivo per tutta l'umanità. L'uscita sul mercato di importanti innovazioni tecnologiche come Internet ha incentivato un ripensamento delle teorie della prassi delle controculture. Il cyberspazio, questo sistema in rete ha assunto un'importanza fondamentale per una nuova forma di relazione, cooperazione, critica e trasformazione sociale. Se fino alla metà del secolo il computer appariva come uno strumento di alienazione dell'individuo, i nuovi attivisti rivendicano il computer come strumento della contestazione, promuovendo una propria etica basata sul diritto illimitato all'informazione e alla cooperazione tra gli individui. Questi nuovi movimenti culturali, incessantemente trasformati con il variare del contesto sociale e tecnologico, non hanno leader o delle icone alle quali riferirsi, preferiscono puntare sulla potenza della collettività, quasi esplicando la promessa implicita nel *general intellect* marxiano. Soltanto una moltitudine di uomini liberi e consapevoli dello spettacolo può contrastare le élites di un potere centralizzato.

CAPITOLO 1

1.1 Automi e macchine intelligenti sono il frutto di un unico sogno?

La creazione di automi ha radici molto lontane, esempi si possono ritrovare nell'antica Grecia e nelle influenze di questa nel mondo arabo e romano.

Gli automi dell'antichità riproducevano sembianze e aspetti umani come il movimento e il suono e anche se non è corretto vedere in queste creazioni delle vere e proprie anticipazioni della moderna robotica, è sorprendente come il pensiero letterario e religioso di quel tempo, spesso attraverso rappresentazioni mitiche e simboliche, si avvicina alle odierne prospettive.

La speranza umana di creare artificialmente meccanismi in tutto simili all'uomo era presente anche in quello che fu chiamato "utopismo greco", si pensi al libro XVIII dell'Iliade in cui Efesto dio del fuoco e delle tecniche artigianali è circondato da oggetti metallici, dotati di voce, di forza e di anima:

*"...due ancelle si affaticavano a sostenere il signore,
auree, simili a fanciulle vive;
avevano mente nel petto e avevano voce
e forza, sapevano l'opere per dono dei numi immortali..."*¹

Questi automi-ancelle dotati di vitalità, movimento e intelligenza se pur opere della fantasia di Omero suscitarono l'ammirazione di Aristotele e provocarono la sua celebre osservazione che, se essi esistessero, non ci sarebbe bisogno di schiavi.²

¹ Omero, *Iliade*, XVIII libro, Einaudi, Torino, edizione n. 16 2004, pag. 663

² Aristotele, *La politica*, Le Monnier, Firenze, 1985, pag. 54

Nonostante l'osservazione di Aristotele gli automi non venivano costruiti per scopi utili legati al mondo del lavoro, in Grecia infatti l'economia schiavistica, l'ampia disponibilità di braccia a basso costo impedivano un vero interesse nella ricerca di meccanismi per risparmiare fatica e manodopera. Per questo motivo molti studiosi definirono la tecnica dell'antica Grecia stagnante e più teorica che pratica, in realtà non la si deve né sopravvalutare né sottovalutare ma per comprenderla è necessario inquadrarla nel suo contesto storico, politico e culturale.

In Grecia non esisteva la specifica figura del tecnico così spesso chi aveva ideato un progetto doveva rivolgersi a un potente signore nella speranza di ottenere oltre l'approvazione aiuti economici per la costruzione. Il signore che spesso era anche committente usava queste congegni che potevano essere sia macchine belliche che congegni spettacolari come gli automi per la propaganda politica.

Lo stesso Tucidide nel dichiarare la superiorità di Atene mette in evidenza proprio la sua capacità nell'ideare e realizzare innovazioni, definendo gli ateniesi *neoteropoi* (innovatori) in quanto avevano proposto qualcosa di nuovo, in politica come nelle tecniche. Gli inventori di ingegni in grado di muoversi grazie a un meccanismo nascosto erano spinti principalmente dal desiderio di stupire. Ctesibio di Alessandria nel III sec. a.C. e in seguito Erone progettaron molte invenzioni di grande utilità ma la loro fama già nell'antichità fu legata a una serie di macchine e automi spettacolari come il "teatro automatico" con marionette danzanti.

Gli automi detti anche androidi stupivano gli osservatori perché apparivano allo stesso tempo meravigliosi e sacrileghi in quanto l'uomo manifestava in queste creazioni la sua volontà demiurgica. L'accusa di sacrilegio e la paura per queste invenzioni la possiamo percepire – soprattutto dopo il sopravvenire di una concezione per cui uomo e mondo sono

creati dal nulla, da Dio - in miti come il Golem della tradizione giudaica che descrive un gigante costruito dall'uomo in grado di minacciare l'esistenza del suo stesso artefice.

Tali leggende, ampiamente sfruttate oggi nel cinema, mettono in evidenza lo stretto rapporto spesso individuato tra automi e mondo magico. Questo legame con le scienze occulte e la magia è presente principalmente nel mondo islamico dove nel tempo non si sviluppò un progresso tecnologico simile a quello occidentale forse per non perdere come afferma Seyyed Hossein Nasr³ quell'equilibrio con la natura tanto importante per la fede islamica.

Alle origini dell'ingegneria araba dove spiccano i celebri figli di Musà (800 d.C.) troviamo gli influssi delle opere di Ctesibio, di Erone e di Filone appartenenti alla Grecia classica. Automi, orologi ad acqua passarono da Alessandria a Bisanzio e, di qui, al mondo arabo ma anche all'India e alla Cina.

Al culmine della meccanica araba, verso il 1200 troviamo le opere di al-Jazari del quale è importante ricordare l'automa in grado di sollevare l'acqua che oltre ad essere un ingegno divertente si è rivelato anche molto utile per la misurazione del sangue tramite flebotomia, l'antica tecnica chirurgica del salasso usata per sottrarre una certa quantità del sangue dall'organismo per ridurre la massa del sangue circolante.

Tra Medioevo e Rinascimento in Italia si diffuse l'interesse verso gli automi di Ctesibio e Erone, in particolare a Urbino si ricordano tre studiosi⁴ che scrissero e s'interessarono all'argomento; tuttavia persisteva la contrapposizione ereditata dalla Grecia classica tra arti liberali e arti meccaniche anche se di lì a poco l'uso sempre più diffuso della tecnica

³ Seyyed Hossein Nasr è l'autore di un'importante monografia scritta nel 1976 sulla scienza islamica cit. in Mario G. Losano, *Storie di automi dalla Grecia classica alla bella époque*, Einaudi, Torino, 1990, pag. 9

⁴ Nel 1575 Federico Commandino pubblicò a Urbino lo *Spiritualis Liber* al quale si richiama sia l'importante opera di Bernardino Baldi del 1589 che quella di Alessandro Giorgi del 1592, entrambi studiosi urbinati sono cit. in Mario G. Losano, *Storie di automi dalla Grecia classica alla bella époque*, Einaudi, Torino, 1990

cambierà l'approccio e il giudizio verso quest'ultima. Nel Rinascimento l'automa era in un certo senso ancora una macchina a misura d'uomo ma dal 1600 in poi si assiste a una rapida evoluzione che porterà nei secoli seguenti a progressi rivoluzionari.

Il 1700 è il secolo in cui scienza e tecnica vengono considerate insieme e al pari delle arti liberali specialmente grazie a quell'opera collettiva che è l'*Enciclopedia*, traguardo fondamentale dell'Illuminismo francese. Alla stesura dell'opera parteciparono D'Alembert e Diderot con il proposito di riscattare le arti meccaniche, Diderot si rivolse ai più abili artigiani di Parigi e costruì lui stesso delle macchine per capirne il funzionamento e denunciare l'ignoranza riguardo la maggior parte degli oggetti che quotidianamente venivano utilizzati.

L'*Enciclopedia* fu uno strumento potente per la diffusione di una nuova cultura che rompe con la tradizione e si apre al sapere tecnico-scientifico e per questo motivo suscitò forti opposizioni specialmente da parte dei gesuiti.

Nell'opera vengono descritti anche i successi dell'automatismo tecnico come il telaio automatico che velocizzò la produzione manifatturiera francese con effetti decisivi anche sull'economia.

In questo clima culturale rinacque l'interesse per la costruzione di automi tanto da creare una distinzione tra i vari androidi a seconda delle capacità; si tentò di costruire senza successo automi che camminano, che parlano, che scrivono ma i modelli più riusciti furono gli automi che suonano come il "flautista" di Vaucanson e la "suonatrice" in grado di eseguire cinque melodie diverse dello svizzero Droz.

Tra i costruttori di automi vissuti nel 1700 è importante ricordare l'astuto barone transilvano Wolfgang von Kempelen e il suo celebre scacchista automatico, un turco in grandezza naturale seduto vicino a un mobile con la scacchiera. Questo automa

accompagnato dal suo creatore girò quasi tutto il mondo riscuotendo successo e soprattutto scatenando innumerevoli ipotesi sul suo funzionamento, lo stesso Edgar Allan Poe nel suo saggio sull'automa giocatore di scacchi si propose di svelare il trucco della costruzione. In effetti l'automa nascondeva al suo interno un abile giocatore di scacchi in carne e ossa in grado di manovrare la costruzione e addirittura correggere l'avversario e come spesso accadeva vincere la partita. Dopo la morte di Kempelen, l'automa venne acquistato dall'inventore viennese Maelzen anche se con il passar del tempo e ormai svelato il trucco non suscitò più lo stesso interesse (salvo a ritornare allegoricamente nel celebre inizio delle *Tesi* benjaminiane sul concetto di storia).

Ho ritenuto importante citare lo scacchista automatico di Kempelen perché a distanza di due secoli le odierne tecnologie sono state in grado senza inganni di dar vita a eccellenti computer-giocatori di scacchi come l'ultimo prodotto della IBM Deep Blue che ha battuto il campione del mondo Garry Kasparov nel 1997, lasciandolo letteralmente senza parole.⁵

Prima di parlare dei successi dell'informatica è necessario vedere come attraverso la rivoluzione industriale muta di nuovo il rapporto tra uomo e macchina, specialmente nella considerazione degli automi. Al contrario di quanto accadeva nella Grecia classica, le macchine costruite sul nascere dell'industria devono seguire il bisogno utilitaristico della produzione. In questa nuova società ha valore ciò che favorisce l'aumento della produzione e ingegni spettacolari come gli automi in grado di suonare, scrivere o danzare non rientrano in questa prospettiva se non per divertire i ricchi della società o per essere messi in mostra nella villa di qualche appassionato collezionista. A suscitare interesse saranno le macchine a vapore, il motore a scoppio e tutte quelle macchine in grado di effettuare un lavoro che avrebbe richiesto molte braccia.

⁵ Donald Gillies, *Intelligenza artificiale e metodo scientifico*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 1998, pag. 140

L'avvento dell'elettricità verso la fine del XIX secolo farà scomparire del tutto quelle botteghe nelle quali personaggi come Ctesibio nel III secolo a.C. o Vaucanson nel XVIII secolo lavoravano all'opera di meccanismi spettacolari come gli automi.

Il passare del tempo, la trasformazione ed evoluzione del sapere tecnico-scientifico e con esso la cultura e la condizione di vita dell'umanità non sembrano tuttavia aver cancellato quell'antico desiderio dell'uomo di creare artificialmente la vita. Non è l'aspetto esteriore o piccoli movimenti che la scienza del XX secolo vuole imitare bensì la mente umana.

L'annuncio di questa sconvolgente intenzione fu per la prima volta reso pubblico nel 1955 da studiosi come John Mc Carthy, Nathaniel Rochester, Marvin L. Minsky e Claude E. Shannon presso il College di Dartmouth, poi passato alla storia come momento di fondazione dell'intelligenza artificiale, spesso abbreviata con la sigla IA. Inizialmente l'IA era un settore della cibernetica che nata verso il 1940 si occupa di sistemi capaci di auto-regolazione, del funzionamento delle reti elettroniche, del controllo e della trasmissione dell'informazione.

Incentivo a questo tipo di ricerche fu l'esigenza di sistemi sempre più complessi e veloci maturata all'avvio della seconda guerra mondiale, risale al 1943 il primo calcolatore elettronico chiamato ENIAC in grado di risolvere problemi bellici legati al calcolo delle curve balistiche dei proiettili. L'ENIAC divenne il primo strumento di calcolo a non aver parti meccaniche in movimento ma solo circuiti elettronici, unico problema era il lungo tempo che necessitava per essere programmato e l'enorme consumo di Kilowatt.

La costruzione di macchine belliche non è certamente lo scopo finale dell'IA, gli studiosi e sostenitori dell'IA forte cioè quel settore di ricerca che crede possibile imitare attraverso un computer la mente umana ha come progetto fondamentale la comprensione dell'intelligenza naturale. La riflessione sulla natura della mente ha coinvolto innumerevoli

campi di ricerca: la psicologia, la filosofia, le scienze cognitive, la linguistica, la computer science e le neuroscienze.

Da questi settori sono nati diversi indirizzi di ricerca che se pur in disaccordo si prefiggono tutti lo stesso obiettivo: studiare il rapporto tra la mente umana e il suo essere nel mondo.

L'analogia mente-computer è stata posta da Alan Turing negli anni Cinquanta e molti sostenitori dell'IA forte, partendo dalle sue ricerche, hanno creato dei veri e propri indirizzi di pensiero come il "materialismo eliminativista".

Dennett, forte oppositore del dualismo cartesiano, ritiene che si possa comprendere la mente umana in termini materiali e di calcolo, la mente può essere divisa in parti studiate separatamente. Questa posizione è stata criticata come estrema specialmente dal filosofo John Searle che lo accusa di non tener conto della questione della coscienza e degli stati emotivi fondamentali nella volontà di comprendere l'intelligenza, di cui ha trattato (in polemica con Cartesio) il neuroscienziato Antonio Damasio. L'idea di poter ridurre tutti i processi mentali a calcoli, concepiti come algoritmi e descritti attraverso simboli per indicare le rappresentazioni umane e le risposte comportamentali a queste attraverso la logica $x \rightarrow y$, ha suscitato ulteriormente forti polemiche. Searle ammette che la mente può essere considerata come una macchina ma una macchina estremamente complessa dove i processi mentali non possono essere ridotti a un insieme finito di regole rappresentate da simboli dei quali una macchina non comprende il significato, afferma chiaramente: "*Per il computer i simboli sono privi di significato, perché ogni cosa è per lui priva di significato*"⁶.

A questo tipo di critiche all'intelligenza artificiale forte si affianca l'argomento del "senso comune", sostenuto dal filosofo americano Hubert L. Dreyfus, che fa appello alle tesi di Heidegger in *Essere e tempo*, alla visione dell'uomo come *Dasein*. Una macchina non avrà

⁶ John R. Searle, *Il mistero della coscienza*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 1998, pag. 173

mai il senso comune, sostiene, del quale dispongono soltanto gli esseri umani per il fatto di possedere un corpo e vivere in relazione con il mondo e con gli altri uomini: da queste relazioni nasce gran parte della conoscenza umana.

Nonostante tali argomentazioni, i sostenitori dell'IA ritengono che anche questo tipo di conoscenze possono essere formalizzate ed è proprio a questo proposito che negli anni Ottanta l'IA s'incontra con la robotica, per colmare quel limite che per molti anni ha segnato la ricerca dell'IA cioè la sottovalutazione del rapporto mente-corpo.

Come nel passato, anche oggi compaiono le critiche morali di chi vede in questo intento di imitare l'uomo attraverso il computer un tentativo pericoloso di imitare Dio nel processo di creazione. Tale speranza e l'accusa di sacrilegio sono presenti fin dall'antichità, chissà quanto c'è di reale e quanto di fantasioso in tutto questo...

1.2 Dalla magia nera a Frankenstein

Dalle origini della creazione di automi fino al Seicento, l'immaginario collettivo interpretava la costruzione di macchine semimoventi come il tentativo dell'uomo di sfidare il Creatore attraverso pratiche magiche occulte.

Anche automi-giocattolo come le marionette, proprio per la caratteristica di riprodurre immagini di persone o animali, vennero vietate nel mondo arabo per evitare il pericolo dell'idolatria. Il divieto delle immagini non è coranico in senso stretto ma la gente comune aveva paura di trasgredirlo per la credenza che gli angeli non entrano in una casa in cui ci sono immagini.

Questo timore compare, se pur non ben accetto, anche nel mondo cristiano quando nell’VIII sec. la Chiesa di Roma, caduta sotto il potere di Bisanzio, dovette obbedire al decreto sull’iconoclastia di Leone III.

Frequenti furono le accuse da parte religiosa a queste produzioni ma ci furono delle eccezioni nelle quali si poteva assistere all’attribuzione di un valore religioso positivo a queste creature. Gli egiziani, per esempio, costruivano vari tipi di statue articolate e in certe processioni mettevano alla guida del corteo proprio queste figure e a seconda dei loro movimenti il corteo decideva la direzione da seguire.

Divinizzati o condannati gli automi, con l’evolversi del progresso scientifico e la scoperta delle cause fisiche del movimento, persero il valore magico - religioso e furono considerati solo giocattoli.

Oggi , come ci suggerisce Losano⁷, possiamo considerare queste creazioni “inizi di realizzazione” nel senso che gli automi furono l’anticipazione della robotica come fu l’alchimia per la chimica moderna. Nel XX sec. la cibernetica da un punto di vista teorico e la robotica da un punto di vista meccanico presero spunto da queste antiche creazioni per lo studio della simulazione del comportamento umano.

Dall’antichità fino alla rivoluzione industriale, la spinta a creare automi era motivata essenzialmente dal desiderio di stupire e divertire ma probabilmente come ogni arte rappresenta un determinato periodo storico anche il senso del divertimento cambia da epoca a epoca. Lo spirito che guidò la rivoluzione industriale trasportò la tecnica che prima veniva utilizzata per queste “futili” creazioni verso una nuova prospettiva: la creazione di “macchine utili”. Queste considerazioni non possono essere esaustive, infatti nonostante il progresso scientifico e lo scopo utilitaristico che fin dal XVIII sec. guida la creazione di

⁷ Mario G. Losano, *Automi d’Oriente “Ingegnosi meccanismi” arabi del XIII secolo*, Medusa, Milano, 2003

macchine sempre più complesse e funzionali, non è scomparsa la suggestione che tali ingegni provocavano nell'antico osservatore. La nascita dell'intelligenza artificiale ha fortemente influenzato la letteratura e la cultura attraverso la prospettiva di un nuovo modo di vivere, completamente immerso nella tecnologia. Questa prospettiva che vede realizzate cose prima considerate impossibili ha riportato alla luce nell'animo umano antiche paure, ancora prima che l'IA forte potesse dichiarare possibile la riproduzione della mente umana attraverso una macchina.

L'apparizione nel 1818 di un best-seller come *Frankenstein* può essere considerata come l'espressione, soprattutto alla luce dell'enorme successo, dell'inizio di un nuovo e contemporaneamente antico sentire. Il capolavoro di Mary Shelley ha come protagonista l'ambizione umana che spinge l'uomo oltre i suoi limiti eccitandolo verso orizzonti divini nella speranza di essere migliore, di ottenere prestigio e meriti eterni. Al tempo in cui la Shelley scrisse quest'opera non si aveva una precisa conoscenza medica e scientifica del corpo umano, tanto che il giovane Frankenstein dà vita alla sua creatura penetrando *i misteri della natura, ricercando nell'empia umidità delle tombe, torturando animali ancora vivi per animare la materia*. Frankenstein, giovane studente di buona famiglia, nell'intento di creare la vita dalla materia inanimata raccoglie ossa da cripte e trasforma una piccola stanza in sala anatomica e mattatoio al fine di animare la materia morta per diventare il creatore di una nuova specie, con perversa esaltazione afferma:

“La vita e la morte mi sembravano limiti ideali che per primo avrei oltrepassato, per riversare un torrente nel nostro oscuro mondo⁸”.

Attraverso una visione romantica della scienza, l'autrice ispirandosi ai miti di Faust e Prometeo rinnova l'antico desiderio dell'uomo di sostituirsi a Dio nella sua opera di creare la vita, superando i limiti naturali della vita e della morte. Frankenstein creò un essere

⁸ Mary Shelley, *Frankenstein*, Biblioteca Economica Newton, Roma, 1994, pag. 54

umano di statura gigantesca impegnandosi notte e giorno fino alla realizzazione in *una cupa notte di novembre*, quando a lavoro compiuto il suo ardore fu sostituito da una sensazione orribile di disgusto:

“Incapace di sopportare l’aspetto dell’essere che avevo creato, di corsa uscii fuori dalla stanza e continuai un bel pò a camminare su e giù per la mia camera da letto, incapace di convincermi a dormire⁹”.

Quest’opera gotica dalla quale sono stati tratti molti film, racchiude un elemento eccezionale, specialmente alla luce degli odierni sviluppi scientifici: la creatura diventata ormai un *demone* per il suo artefice, ha la capacità di provare emozioni di amore e odio che la condurranno in tutte le sue imprese di omicidio spinte dal desiderio di vendetta causato dal suo sentirsi respinta da tutta l’umanità.

Consumata la vendetta fino alla morte del suo creatore, il demone afferma:

“Quando scorro la serie spaventosa dei miei peccati, non posso credere di essere la stessa creatura i cui pensieri una volta erano colmi di visioni sublimi e trascendenti di bellezza e della maestosità del bene. Ma è così; l’angelo caduto è diventato un demone malvagio¹⁰”.

Prima di debuttare al cinema negli anni ’20, Frankenstein ottenne un enorme successo a teatro nell’adattamento di Peggy Webling, grazie soprattutto all’impressionante interpretazione della creatura, che da essere deforme venne trasformato in “Principe azzurro dell’anomalia”.

Il film che segnò l’esordio della vasta produzione cinematografica del moderno Prometeo fu *Frankenstein* (1931) di James Whale.

Come *Nosferatu il vampiro* (1922) di Murnau, questo film appartiene all’espressionismo tedesco e lo si può dedurre dai giochi di luce e ombra che fanno esaltare il senso del

⁹ Ibid., pag. 57

¹⁰ Ibid., pag. 181

sublime dinamico. Il contrasto diventa la matrice del montaggio, luce e ombra creano un mondo striato, lo spazio è costruito attraverso una geometria gotica.

Luce e ombra vengono rappresentate concettualmente anche dalla continua dicotomia tra bene e male, dove il male è la creatura che appare come un vero e proprio mostro da sconfiggere. Diverso dalla creatura di Mary Shelley, il mostro non parla e commette nefandezze senza logica ma d'altra parte al mostro di Whale è stato trapiantato un cervello anormale di un tipico criminale.

Non sono le esperienze umane a trasformare la creatura in mostro bensì il fatto di possedere un cervello anormale al posto dell' esemplare di cervello perfetto. Questa interpretazione dell'esperimento di Frankenstein esclude la profonda analisi psicologica della creatura, tanto toccante nel libro.

Il giovane Frankenstein qui viene rappresentato come uno scienziato pazzo, alla ricerca di eterni onori e quasi completamente privo di amore e devozione nei confronti della famiglia e di Elizabeth.

È interessante il fatto che Frankenstein, interpretato da Colin Clive, venga chiamato Henry al posto di Victor che invece nel film rappresenta l'amico fedele della famiglia Frankenstein, segretamente innamorato di Elizabeth. Victor e Henry rappresentano, a mio avviso, le due diverse personalità di Frankenstein, luce e ombra che di nuovo vengono scisse per esaltare il contrasto tra bene e male.

Come un posseduto dal diavolo il mostro, accusato da una folla inferocita, muore arso dal fuoco. Il bene trionfa sul male e in casa Frankenstein si brinda alla vittoria e al padre, non più considerato tale, dell'abnorme creatura.

Nel 1935 apparirà *La moglie di Frankenstein*, una vera e propria sinfonia del dolore diretta magistralmente ancora da Whale.

Le rappresentazioni cinematografiche a seguire furono innumerevoli e spesso insoddisfacenti ma ci furono alcune eccezioni come la parodia *Frankenstein junior*. Diretta da Mel Brooks appare, nel 1974, come un'eccellente trasposizione in chiave comica dei film di Whale. Indimenticabile sarà la figura dell'assistente Igor che, interpretata da Marty Feldman, possiede una gobba che si sposta da destra a sinistra e si diletta in simpatici giochi linguistici.

Ovviamente il romanzo qui viene completamente stravolto o considerato come un vecchio ricordo dal nuovo protagonista che viene ad essere il nipote di Frankenstein, tuttavia *Frankenstein junior* può essere considerata la migliore parodia dei classici dell'orrore.

L'ultima rappresentazione di Frankenstein al cinema risale al 1994 con *Frankenstein di Mary Shelley* di Kenneth Branagh con l'interpretazione di Robert De Niro nei panni della creatura. Indubbiamente questo film risulta più fedele, rispetto ai precedenti, all'opera di Mary Shelley rimanendo però, al confronto con il libro, insoddisfacente.

Il classico di Mary Shelley, nonostante il giudizio sulle varie riproduzioni cinematografiche, ha generato clamore e interesse fino ai nostri giorni. L'autrice affronta concetti profondi come il rapporto tra uomo e Dio e la difficoltà umana di accettare la morte ma in particolare descrive una creatura artificiale in grado di provare emozioni. Questa intuizione è diventata oggi una questione fondamentale della ricerca: è possibile riprodurre in un artefatto la capacità umana di provare emozioni?

1.3 Emozioni e sentimenti

I sentimenti, scrive Damasio, *sono un accompagnamento musicale della nostra mente, inarrestabile mormorio della più universale delle melodie: una melodia che si spegne solo nel sonno, un mormorio che si trasforma in un coro di trionfo quando siamo pervasi dalla gioia, o in un requiem malinconico quando a prendere il sopravvento è il dolore*¹¹.

Emozione e sentimento nel linguaggio comune vengono usati come termini interscambiabili ma se pur strettamente correlati è necessario distinguerli:

*“L’emozione e le reazioni affini sono schierate sul versante del corpo, mentre i sentimenti si trovano su quello della mente”*¹².

L’insieme delle regolazioni che garantiscono l’omeostasi, quindi la sopravvivenza e il benessere vedono le emozioni precedere i sentimenti. Le emozioni sono reazioni automatiche a determinati stimoli, che si manifestano attraverso la modificazione dello stato corporeo e di alcune strutture cerebrali. Gli stimoli vengono appresi a livello cerebrale da particolari siti di induzione come l’amigdala, che è un’importante interfaccia tra gli stimoli uditivi e visivi, e il lobo frontale. I siti d’induzione attivano i siti di esecuzione come l’ipotalamo, il prosencefalo basale e alcuni nuclei del tegmento mesencefalico dai quali vengono liberate molecole che vanno a modificare lo stato corporeo ma anche il sistema nervoso centrale.

Questo stato fisico è infine rappresentato mentalmente dai sentimenti che per l’appunto sono fenomeni mentali. L’uomo attraverso queste reazioni cerebrali e corporee come il movimento improvviso degli arti, la sudorazione, l’aumento del battito cardiaco riconosce

¹¹ Antonio Damasio, *Alla ricerca di Spinoza “Emozioni, sentimenti e cervello”*, Adelphi, Milano, 2003, pag. 13

¹² Ibid., pag. 18

le emozioni come piacevoli o dolorose. È questa, come osserva Damasio, *la fonte della gloria e della tragedia umana*¹³.

Una volta comprese queste reazioni automatiche e le rispettive cause scatenanti possiamo, se possibile, evitare o cercare di ristabilire il benessere. Nella vita, ogni uomo accumula attraverso la propria esperienza una serie di oggetti che lo riconducono a tristi o felici sentimenti come, ci ricorda Damasio, aveva acutamente osservato Spinoza nell'*Etica*:

*“L’uomo, a causa dell’immagine di una cosa passata o futura, è affetto dallo stesso affetto di letizia o tristezza che per l’immagine di una cosa presente”*¹⁴.

Consapevole di tali reazioni, l’uomo può in certe situazioni decidere di evitare situazioni che potrebbero rivelarsi spiacevoli. Damasio ironicamente osserva:

*“Possiamo, per esempio, decidere di non guardare la televisione commerciale, e perorare la causa della sua definitiva messa al bando dalla casa dei cittadini intelligenti”*¹⁵.

D’altra parte e più importante, le emozioni garantiscono la sopravvivenza di ogni individuo. Come potremmo sfuggire ai pericoli senza avvertire un’emozione come la paura?

Ci sono emozioni di fondo facilmente individuabili attraverso l’osservazione, per esempio possiamo capire che una persona è nervosa o in preda all’entusiasmo dai suoi movimenti repentini o semplicemente dall’espressione del volto. Emozioni fondamentali come la paura, la rabbia, la felicità possono essere considerate emozioni primarie o innate in quanto costituiscono il meccanismo di base delle reazioni emotive. Più complesse e individuabili in molte specie animali oltre l’uomo sono le emozioni sociali come la compassione, l’imbarazzo, il senso di colpa che in gran parte vengono apprese tramite l’esperienza.

¹³ Ibid., pag. 69

¹⁴ Ibid., pag. 76

¹⁵ Ibid., pag. 70

Emozioni e sentimenti sono aspetti centrali della regolazione biologica, strettamente legati al corpo nelle loro reazioni hanno un valore indispensabile nei processi razionali e nei processi non razionali.

I sentimenti, attraverso i quali sentiamo consciamente i nostri stati emotivi, sono inoltre indispensabili per l'interazione con l'ambiente.

Nell'*Errore di Cartesio*, Damasio descrive alcuni casi nei quali un danno in una specifica regione cerebrale ha comportato la fine dell'osservanza di regole e convenzioni sociali acquisite in precedenza ma soprattutto ha annullato il senso di responsabilità verso sé stessi e verso gli altri mettendo a repentaglio ciò che Spinoza definiva *conatus* e Damasio interpreta come il naturale sforzo umano messo in atto dall'uomo per sopravvivere.

Per quanto sia difficile accettare che aspetti umani come il giudizio etico e la condotta sociale dipendano dal funzionamento di una specifica regione cerebrale, Damasio ci porta diverse dimostrazioni a questo proposito: il primo caso fu quello di Phineas P. Gage.

Nel 1848 Gage era un ragazzo venticinquenne caposquadra di un'impresa di costruzioni occupata nella costruzione di una nuova linea ferroviaria nel Vermont. Gage era l'uomo più efficiente e responsabile del gruppo ma subì un grave incidente: a seguito di un'esplosione, una barra metallica gli attraversò la guancia sinistra penetrando nella scatola cranica.

L'incidente non fu fatale infatti il ragazzo sopravvisse mostrandosi agli osservatori di allora perfettamente lucido e in grado di camminare e parlare. Questo esito sorprendente contrastava però con un'incomprensibile cambiamento di personalità:

*“Il corpo di Gage può essere ben vivo e vegeto, ma c'è un nuovo spirito che lo anima”*¹⁶.

John Harlow, il medico di Gage osservò che l'equilibrio tra la facoltà intellettuale e le disposizioni animali era stato distrutto trasformando il forte e gentile ragazzo in un ostinato

¹⁶ Antonio R. Damasio, *L'errore di Cartesio “Emozione, ragione e cervello umano”*, Adelphi, Milano, 1995, pag. 36

e insolente uomo, incapace di organizzarsi la vita e relazionarsi con gli altri. Gage a seguito di forti crisi epilettiche morì all'età di trentotto anni.

Come Gage, è stato recentemente osservato, si comportano molti pazienti affetti da menomazioni al cervello causate da diversi eventi ma anche uomini che non hanno subito nessun disturbo neurologico manifesto. Ovviamente Damasio considera anche le cause sociali che possono provocare tali disturbi ma soprattutto ci spinge a una riflessione etica sulla questione:

“Né la carcerazione né la pena di morte (che sono alcune delle risposte oggi offerte dalla società) contribuiscono a farci capire, o risolvere, il problema”¹⁷.

Comprendere la natura di certi casi umani è una responsabilità fondamentale della ricerca, una responsabilità che per troppo tempo è stata sottovalutata o affrontata in modo sbagliato.

Alla fine del Medioevo i cosiddetti folli presero il posto dei lebbrosi nei lebbrosari:

“Poveri, vagabondi, corrigendi e “teste pazze” riassumeranno la parte abbandonata dal lebbroso e vedremo quale salvezza ci si aspetta da questa esclusione, per essi e per quelli stessi che li escludono”¹⁸.

Nel Rinascimento la “nave dei folli”, spesso rappresentata nell'arte, simboleggiava il viaggio forzato degli insensati alla ricerca della ragione perduta. L'acqua del mare aveva un valore purificatore nel completo abbandono dell'uomo al proprio destino, libero e allo stesso tempo completamente imprigionato.

Soltanto alla fine del XVIII secolo si assiste ad una accettazione oggettiva della follia, a una liberazione del folle riconoscendo la sua esistenza come reale. Nel folle si riconoscono le verità segrete dell'uomo, della complessità del suo sentire:

“...egli mostra fino a dove possono spingerlo le passioni, la vita di società...”¹⁹.

¹⁷ Ibid., pag. 52

¹⁸ Michel Foucault, *Storia della follia nell'età classica*, Rizzoli, Milano, 2001, pag. 14

¹⁹ Ibid., pag. 445

Di certo nel XX secolo, si sono fatti enormi progressi nello studio della psiche umana ma non dobbiamo dimenticare che fino a poco tempo fa, pazienti come Gage venivano “curati” attraverso l’elettroshock o dopo averli costretti nella camicia di forza venivano storditi con dosi massicce di sedativi.

Oggi gli psicofarmaci sono all’ordine del giorno, vengono somministrati anche ai bambini ma, come ci invita a riflettere Damasio, non sappiamo quanto a lungo termine tali farmaci siano distruttivi sul cervello.

Pretendiamo di costruire macchine intelligenti e coscienti come l’uomo ma in realtà siamo ancora molto lontani dal conoscere il reale funzionamento cerebrale umano.

Senza mezzi termini Joseph LeDoux, uno dei più importanti studiosi di neurobiologia, afferma:

“Le scienze cognitive trattano la mente come un computer, e per tradizione sono interessate a capire come le persone e le macchine risolvono problemi logici o giochino a scacchi; sono meno interessate al perché siano felici o tristi”²⁰.

Le simulazioni di certi aspetti della mente possono insegnarci molto sul funzionamento di certe facoltà umane ma dobbiamo ricordarci che la mente sente, non pensa soltanto e molte cose sono fuori dalla portata di un computer. Le emozioni come i sentimenti sono difficili da verbalizzare, non possono superficialmente esser considerate come semplici ragionamenti, implicano qualcosa di più del pensiero.

Immaginare una macchina cosciente ci spaventa oggi come nel passato, alimenta un immaginario apocalittico dove ciò che è naturale è stato completamente sopraffatto dalla tecnologia. D’altra parte costruire una macchina dotata di intelligenza e coscienza significherebbe, mi auguro, aver compreso il mistero che più ci riguarda: noi stessi.

²⁰ Joseph LeDoux, *Il cervello emotivo “alle origini delle emozioni”*, Baldini & Castaldi, Milano, 1999, pag. 22

1.4 L'età delle macchine

La volontà demiurgica dell'uomo che lo spinge a costruire artefatti a sua somiglianza, risale all'antichità. Allo stesso tempo, abbiamo potuto constatare l'impossibilità, perlomeno odierna, di costruire macchine coscienti.

Potremmo chiederci quale forza spinga questa volontà umana. Il desiderio di assomigliare a Dio o farsi Dio o opporsi a Dio potrebbero essere delle buone risposte. Un'altra spiegazione interessante ci viene proposta da Giacomo Leopardi in una delle *Operette morali*.

Leopardi nella *Proposta di premi fatta dall'Accademia dei Sillografi* servendosi di un bando di un concorso per la costruzione di tre macchine coglie ironicamente quelle che potrebbero essere le motivazioni umane nella costruzione artificiale della vita. L'Accademia si prefigge di realizzare ciò in cui i rapporti degli uomini e l'invito dei filosofi hanno fallito – l'amico ideale, l'uomo virtuoso, la donna ideale.

La finzione leopardiana nella ragionevolezza propagandistica dell'Accademia colpisce l'ottimismo e le illusioni umane ancorate in questa nuova spiaggia: l'età delle macchine. In questa nuova civiltà potrebbe trionfare l'*otium* umanistico in quanto ogni dovere e azione umana sarà svolta dalle macchine, comprese le "cose spirituali":

*"...ella confida dovere in successo di tempo gli uffici e gli usi delle macchine venire a comprendere oltre che le cose materiali, anche le spirituali; onde nella guisa che per virtù di esse macchine siano già liberi e sicuri..."*²¹.

²¹ Giacomo Leopardi, *Operette morali*, Proposta di premi fatta dall'Accademia dei Sillografi, Feltrinelli, Milano, 1990, pag. 79

Vengono elencate macchine *parainvidia*, *paraperfidia* che ci proteggeranno *dall'egoismo*, dal *predominio della mediocrità* nella speranza di sopperire ai difetti umani che afferma Leopardi:

“...i difetti del genere umano, i quali, sono assai maggiori e in più numero che le virtù...”²²

Le macchine sostituiranno in tutto e per tutto l'uomo in quanto migliori e l'uomo, nella creazione di queste, non sarà spinto da una volontà demiurgica bensì dalla consapevolezza del suo essere imperfetto. In questa prospettiva, l'uomo ricerca nelle macchine ciò che non ha trovato in sé stesso e nell'umanità che lo circonda.

Consapevolezza della propria imperfezione e manie di grandezza sono interessanti visioni dell'animo umano. Soltanto un animo che percepisce la sua imperfezione, i suoi limiti aspira a migliorarsi, ad accrescere la sua conoscenza. Un'ambizione così forte non può che prefiggersi come fine lo stato di conoscenza divino. Tutto ciò non mi stupisce, ciò che invece mi lascia perplessa sono le paure, quasi superstiziose, che si sono create e tuttora sussistono, intorno alla creazione artificiale. Dal mito del Golem a *Frankenstein* di James Whale, fino ad arrivare a molti film cyberpunk, la storia si ripete: la macchina, preso il sopravvento sugli uomini, potrebbe distruggerli.

L'artefatto assume il volto del diavolo, del male ma spesso si dimentica, come accadeva nello scacchista automatico di Kempelen, che dietro, o dentro, la creatura c'è sempre un uomo. Attraverso lo sviluppo tecnologico l'uomo ha trovato maggiori strumenti per progredire e allo stesso tempo distruggere. Il protagonista, buono o cattivo, rimane sempre l'uomo. È dell'uomo che dobbiamo avere paura. L'automa inteso come macchina simile all'uomo deve spaventarci meno dell'automa inteso come uomo incapace di ragionare e ribellarsi a un sistema che lo ha reso tale. Spostando la ricerca da un punto di vista tecnico-

²² Ibid., pag. 79

scientifico a un punto di vista esistenziale e culturale emergono i rischi che una società tecnologica come la nostra può correre. Il progresso tecnologico può portare a uno sviluppo e a un benessere esistenziale soltanto attraverso un uso della tecnica responsabile e rispettoso dell'umanità tutta.

Contro il cattivo uso umano del progresso tecnologico si sono formati, nel XX secolo, dei veri e propri movimenti controculturali. Questi movimenti, spesso giovanili, fanno riferimento a testi fondamentali come *Il mondo nuovo* di Aldous Huxley, *1984* di George Orwell, *La società dello spettacolo* di Guy Debord.

Dagli anni '80 nasce il cyberpunk, che a differenza dei movimenti precedenti riesce ad imporsi, attraverso Internet, all'interno del sistema. Internet, strumento fondamentale della nostra epoca, guidata dall'economia, viene utilizzato anche dagli attivisti cyberpunk per scongiurare la triste società di uomini-automi.

CAPITOLO 2

2.1 Progresso e regresso nel nuovo mondo

Il pensiero letterario e filosofico oltre che scientifico del XX sec. ha subito, più che in ogni altra epoca, le influenze dello sviluppo della tecnica. Esaltazioni, paure e riflessioni di ogni genere hanno costellato gran parte dei libri apparsi fin dai primi anni del Novecento, manifestando quella che si profilava come una vera e propria rivoluzione.

Alcuni pensatori videro nella tecnica l'incarnazione di un nuovo dio, la fondatrice di nuovi valori, di una nuova esistenza. Heidegger individua nella tecnica il destino della metafisica, la fine degli assoluti della tradizione filosofica ma anche la rimozione della finitezza. L'uomo tecnologico non pensa alla terra, alla vita e alla morte, è fagocitato dalla logica del consumo e della produzione. Il filosofo tuttavia si augura che il pensiero, dopo che la tecnica avrà concluso i sogni della metafisica, si apra a un nuovo destino. Questa speranza non prevede un'opposizione alla tecnica ma la necessità di penetrare l'essenza della tecnica nel tentativo di trovare la possibilità dell'essere.

Heidegger muore nel 1976 quando già cibernetica, robotica e intelligenza artificiale sono affermate e influenti in ogni campo della ricerca e della cultura.

Le origini della tecnica e il progressivo sviluppo nella storia sono cinematograficamente rappresentate da Stanley Kubrick nel film *2001: Odissea nello spazio* (1968). Dalla genesi della civiltà una scimmia lancia in aria una clava che volteggiando dolcemente si trasforma in un'astronave di forma analoga. La clava simboleggia l'oggetto-strumento che

nell'evoluzione spazio-temporale dell'umanità si trasforma in un'astronave e al culmine del progresso in HAL 9000, il computer cosciente.

L'antico desiderio-paura di creare artificialmente la vita è affiancato, oggi, da un nuovo intento: modificare geneticamente la vita. Gli automi dell'antichità esprimevano l'intento di imitare la natura, i progressi e le applicazioni della genetica invece, positivi o negativi che siano, potrebbero stravolgerla.

Chissà se Bulgakov quando scrisse *Cuore di cane* nel 1925 aveva in mente, oltre l'intento di criticare il sistema politico russo, anche queste possibili prospettive scientifiche. In fondo il cane Pallino subisce una meticolosa operazione che lo trasforma nel compagno Pallini Poligràf Polifràfovic, decisamente mal riuscito e destinato dopo varie vicende imbarazzanti, a tornare alla sua originaria natura. Di certo c'è chi ha considerato le prospettive dell'enorme sviluppo tecnologico come un'utopia politica dalla quale proteggersi. Nella prefazione a *Il mondo nuovo* Aldous Huxley riporta alcuni versi di Nicola Berdiaeff:

*“Le utopie appaiono oggi assai più realizzabili
di quanto non si credesse un tempo.
E noi ci troviamo attualmente davanti a una questione ben più
angosciosa: come evitare la loro realizzazione definitiva?
...Le utopie sono realizzabili. La vita marcia verso le le utopie.
E forse un secolo nuovo comincia; un secolo nel quale
gli intellettuali e la classe colta penseranno
ai mezzi d'evitare le utopie e di ritornare a una società
non utopistica, meno “perfetta” e più libera”²³.*

²³ Aldous Huxley, *Il mondo nuovo Ritorno al mondo nuovo*, Mondadori, Milano, 1991, pag. 3

Questo romanzo compare nel 1932 quando il fascismo è ormai affermato in Italia, il nazismo in Germania e il nuovo regime russo si sono stabilizzati e affermatosi come le grandi dittature che lasceranno un segno indelebile sull'uomo moderno.

Fin dall'antichità i potenti hanno utilizzato per la propaganda politica le innovazioni tecniche ma questi nuovi regimi usufruiscono di strumenti di comunicazione potentissimi quali la radio e i quotidiani, la cui diffusione consente di far sentire la propria voce ovunque.

La tecnica avanza con una velocità che sembrava impensabile fino a poco tempo prima, le auto cominciano a circolare, la catena di montaggio fa il suo ingresso sulla scena industriale tuttavia Huxley non riesce ad essere ottimista. Da questa riflessione critica e attenta al cammino dell'umanità, l'autore facendo uso dell'immaginazione e dell'ironia ci presenta il mondo nuovo, cioè quello che sarebbe diventata la terra entro seicento anni. Nonostante il suo pessimismo, Huxley quando scriveva *Il mondo nuovo*, era “convinto che ci fosse ancora tempo”²⁴ ma con stupore e sgomento ventisette anni più tardi si trova costretto a tornare sull'argomento attraverso la raccolta di saggi *Ritorno al mondo nuovo*, in quanto ciò che a lui stesso poteva sembrare fantasia si era rivelato come una profezia.

L'autore non è schierato contro la tecnica e lo sviluppo in modo aprioristico, semplicemente ne mette in luce il doppio aspetto positivo e negativo. Il primo presenta i vantaggi come il miglioramento della qualità della vita, la diminuzione del lavoro manuale, le possibilità di guadagni ulteriori. L'aspetto negativo, forse meno ovvio, è la paura che la tecnica, di qualsiasi tipo essa sia, può anche essere utilizzata contro l'uomo stesso, a favore di una piccola élite.

Il mondo nuovo è governato da un immaginario stato totalitario del futuro, pianificato nel nome del razionalismo produttivistico, dell'eccessiva organizzazione.

²⁴ Ibid., pag. 237

Il posto d'onore come asceta e santo di questa nuova civiltà è occupato da Henry Ford, l'incarnazione di un nuovo e completamente rivisitato Cristo. Ford rappresenta il dio progresso nell'ovvia allusione al fordismo che come ideologia e pratica centrale assume, agli occhi dell'autore, tutte le tendenze più disumane della società scientifico industriale. Il fordismo, noto negli Stati Uniti, aveva già prodotto la celebre automobile "modello T" e inventato la catena di montaggio, un nastro continuo su cui passavano i pezzi che gli operai, restando fermi sulla loro postazione, potevano assemblare.

Questo nastro continuo, bersaglio di Charlie Chaplin nella satira contro la meccanizzazione e lo sfruttamento sociale del film *Tempi moderni* (1936), rappresenta in questo romanzo l'emblema della civiltà occidentale. *Il mondo nuovo* infatti si apre con la descrizione della produzione a catena non di beni, ma di esseri umani:

*"Su di un nastro in lento movimento una specie di rastrelliera carica di provette stava entrando in una grande cassa metallica, mentre un'altra ne usciva"*²⁵.

I cittadini di questa nuova civiltà sono il prodotto di una catena di montaggio, creati artificialmente in provetta, sono l'espressione dell'applicazione del principio della produzione di massa alla biologia. Prodotti da ovuli geneticamente superiori appartengono alle categorie Alfa, Beta e Alfa più, la vita di ogni individuo era ben determinata ancora prima della nascita.

In questa maniera, grazie all'applicazione dell'alta tecnologia, l'élite al potere s'impadroniva del destino di ogni individuo. Parlare d'individualità è un eufemismo in quanto la società descritta da Huxley è composta da automi più che da individui.

Automi che non possono e ancor più grave non vogliono ribellarsi, perfettamente organizzati non sono oppressi da nessun tipo di sofferenza. Non esistono malattie, la stessa paura della morte è superata, vivono nella completa libertà sessuale ma con il ferreo divieto

²⁵ Ibid., pag. 8

di procreare. L'immagine di una donna in stato di gravidanza o durante l'allattamento è disgustosa e riprovevole come l'idea della famiglia o una qualsiasi credenza di tipo religioso, escluso Ford naturalmente.

La condizione di questa società di automi non è il prodotto dell'ignoranza ma al contrario il frutto di una negativa applicazione delle elevate conoscenze scientifiche in mano soltanto ad una ristretta élite.

Il nuovo mondo ideato da Huxley è reso possibile a partire da una profonda conoscenza del funzionamento della mente umana con particolare attenzione alle emozioni. Attraverso questa conoscenza l'élite al potere si è impadronita degli strumenti per poter modificare la realtà in cambio di un nuovo mondo governato dall'estrema organizzazione, pervaso dalla felicità ma completamente innaturale e disumano. Le emozioni e i sentimenti sono ciò che più di ogni altra cosa può destabilizzare un sistema e quindi devono essere evitati o perlomeno tenuti sotto controllo.

A questo proposito verrà imposto un controllo costante di ingegneri genetici e addirittura ingegneri emotivi e reso obbligatorio l'uso di soma, una droga sintetica perfetta, senza controindicazioni. L'assunzione giornaliera di soma protegge l'uomo da qualsiasi tipo di sofferenza fisica e mentale e soprattutto lo esonera dalla capacità di pensare.

Tutto ciò che nel vecchio mondo era il frutto di una forte passione viene eliminato in cambio della stabilità. Arte, letteratura e filosofia diventano la droga proibita, elemento destabilizzante o addirittura ridicolo di un mondo ormai scomparso.

Questa società del futuro, razionale e dispotica ci ricorda il film *Fahrenheit 451* (1966) di Francois Truffaut tratto dal romanzo di Ray Bradbury. Eccezionali le immagini in cui i pompieri, su delle camionette rosse, corrono ad appiccare il fuoco ai libri ritrovati nella casa di qualche isolato dissidente nostalgico.

In questi mondi immaginari, ma non troppo, non c'è spazio per il cambiamento, non c'è speranza per chi disgraziatamente ne avverte l'assurdità. L'ex pompiere di *Fahrenheit 451* e John, il giovane cresciuto nella società primitiva di Huxley, consapevoli dell'autentica absurdità di quella civiltà combattono soli contro i mulini a vento, in un'umanità che non li vede e non li sente, capace soltanto di interpretarli attraverso la logica degli automi, la "razza superiore".

Gli uomini trasformati in automi sono come afferma Huxley "*normali solamente in rapporto a una società profondamente anormale. Il loro perfetto adattamento a questa società anormale è la misura della loro infermità mentale*"²⁶.

Allo stesso modo George Orwell nei panni di Winston, il protagonista di *1984*, in preda ad una tragica consapevolezza afferma:

*"L'integrità mentale non ha alcun rapporto con la statistica"*²⁷.

2.2 La televisione rende liberi?

Quando uscì *1984* si era agli esordi della "guerra fredda" e Orwell come Huxley, influenzato dai disastri delle grandi dittature, cerca d'immaginarsi il destino della futura umanità.

L'autore descrive un mondo diviso in tre superstati in perenne guerra: Oceania, Eurasia ed Estasia. Come *Il mondo nuovo*, il romanzo è ambientato a Londra in una società a struttura piramidale dove nei bassifondi troviamo i prolet e al vertice il Grande Fratello, una figura divina alla guida del Partito. Il Grande Fratello, *infallibile e potentissimo*, è l'artefice di ogni conquista e il fondatore dell'ideologia del Partito: il Socing, il Socialismo Inglese. I

²⁶ Ibid., pag. 252

²⁷ George Orwell, *1984*, Mondadori, Milano, 1998, pag. 223

componenti del Partito, benestanti in confronto alla maggioranza chiamata prolet, sono costretti a chiamarsi tra di loro “compagni” nella completa devozione al Grande Fratello che non è altro che un volto simile a quello di Hitler che dal teleschermo segue e sorveglia ogni persona.

I riferimenti alle dittature comunista e nazista sono ovvi ma limitarsi a questi sarebbe un grave errore in quanto il libro vuole essere un severo monito per il futuro anche attraverso l’analisi di altri aspetti, forse oggi più importanti. L’oligarchia descritta in *1984* fa uso di due aspetti fondamentali: il progresso tecnologico rappresentato soprattutto dal teleschermo e le bombe razzo e le profonde conoscenze della coscienza umana.

Dalla nascita ogni membro del Partito vive sotto la stretta sorveglianza della Psicopolizia pronta a individuare ogni tipo di trasgressione perfino un tic nervoso che potrebbe rivelare uno stato emotivo contrario al Socing.

Attraverso gli occhi di Winston e Julia, due amanti dissidenti, siamo immersi in una tragica realtà di uomini-automi completamente svuotati di ogni autentico sentimento e investiti da una nuova logica: il bipensiero. Il bipensiero è un sistema basato sulla capacità di ingannare la mente, di rendere vera o falsa la stessa proposizione a seconda della necessità del Partito. A rendere ancora più potente questa nuova morale contribuisce l’avvento della neolingua, una lingua talmente povera da rendere impossibile ogni altra forma di pensiero oltre quello indispensabile per il funzionamento del Partito. Questa nuova lingua, che per il 2050 avrebbe totalmente sostituito l’attuale lingua e reso impossibile la lettura di qualsiasi testo precedente, non conteneva assolutamente concetti come pensiero, libertà e uguaglianza. La frase *tutti gli uomini sono uguali* poteva sussistere solo attraverso la frase *tutti gli uomini hanno i capelli rossi*, cioè in una forma grammaticalmente corretta ma completamente falsa e svuotata di ogni significato profondo.

In questa prospettiva la questione se una macchina può raggiungere l'intelligenza naturale è completamente ribaltata. La società descritta da Orwell, continuamente allenata all'uso della neolingua svuota ogni simbolo di significato, trasformando la mente umana in una mente artificiale paragonabile a un computer.

L'Oceania, la cui capitale è Londra era in guerra con l'Eurasia ma a un certo punto del romanzo Orwell raggiunge il paradosso modificando le alleanze. L'Oceania è sempre stata, diranno i giornali rettificati, alleata con l'Eurasia per combattere l'Estasia. I manifesti che incitavano all'odio, sentimento guida, verso l'Eurasia verranno attribuiti all'opera di cospiratori guidati da Emmanuel Goldstein, il nemico principale del Grande Fratello. Il libro proibito di Goldstein rivela a Winston il reale stato del mondo e le crudeli strategie e intenzioni del Partito. *TEORIA E PRASSI DEL COLLETTIVISMO OLIGARCHICO* di Goldstein ricorda *Il Principe* di Niccolò Machiavelli che spiegava meticolosamente, sulla base di esempi storici, come un regnante, per governare duramente un regno, ricorre a qualsiasi mezzo. Come *Il Principe* il testo di Goldstein è utile al tiranno come è utile al popolo. In *1984* questa duplice utilità si rivelerà paradossale quando Winston, catturato e ridotto una non-persona dalle torture, scoprirà che il suo carnefice ha contribuito a scrivere e realizzare il testo di Goldstein.

Il Partito manipolava a suo piacimento stampa, cinema e televisione. Il perfezionamento di invenzioni come la televisione consentiva di ricevere e trasmettere simultaneamente immagini. Attraverso questi strumenti il Socing pose fine alla vita privata di ogni individuo, alla libertà di opinione attraverso una cieca obbedienza e una totale omologazione.

A distanza di soli dieci anni dalla pubblicazione di *1984*, Huxley commentando il libro scrisse:

*“Oltre la radio, l’altoparlante, la cinepresa e la rotativa, i propagandisti d’oggi possono usare la televisione per trasmettere immagini e voce su rocchetti di nastro magnetico. Grazie al progresso tecnologico, il Grande Fratello, oggi, può diventare pressochè onnipresente, come Dio”*²⁸.

Oggi ci sono mass media e giornali d’opposizione ma tutti condizionati, in qualche modo, da norme economiche: l’acquiescenza ai partiti, gli introiti della pubblicità, la necessità di una comunicazione facile. Forse non c’è un Grande Fratello da combattere, la realtà oggi appare ancora più complessa di quanto Orwell aveva potuto immaginare. Di certo l’invito dell’autore a tener stretta la libertà di mantenere viva la capacità di andare oltre le apparenze è valido e va ripetuto con forza oggi più che mai.

2.3 Pubblicità e contro-messaggi

Dal teleschermo che tutto vede e tutto sente di *1984* vengono continuamente propinati tre slogan che sintetizzano meravigliosamente l’ideologia del Partito:

la guerra è pace

la libertà è schiavitù

l’ignoranza è forza.

Katharine, l’ex moglie di Winston, come tutti i membri del Partito *“pensava per slogan, e non c’era scempiaggine, assolutamente nessuna, che non mandasse giù senza esitazione se era il Partito a farsene promotore”*²⁹.

Una dittatura per essere tale deve studiare e sfruttare i timori, le speranze segrete, i desideri, le paure e le aspirazioni di un popolo. Allo stesso modo, osservava Huxley in *Ritorno al*

²⁸ Aldous Huxley, *Il mondo nuovo Ritorno al mondo nuovo*, Mondadori, Milano, 1991, pag. 269

²⁹ George Orwell, *1984*, Mondadori, Milano, 1998, pag. 71

mondo nuovo, si comporta la pubblicità. Per conquistare le masse, il pubblicitario come il dittatore deve conoscere la chiave che aprirà i cuori della gente proclamando a gran voce sentimenti, desideri e istinti.

*“Proprio manipolando le “forze nascoste”, gli esperti di pubblicità ci inducono a comprare le loro merci: un dentifricio, una marca di sigarette, un candidato politico”*³⁰.

Rivelare il potere della pubblicità, le strategie, le false promesse significa risvegliare ogni individuo al senso critico, alla realtà.

Il serpente della Genesi prometteva *la conoscenza di tutto*, le aspirazioni dell'uomo medio contemporaneo sono in confronto molto futili. Per pubblicizzare qualsiasi prodotto oggi, in occidente specialmente, basta far perno sul culto dell'immagine e della ricchezza.

La pubblicità dialoga con il mondo della “chiacchiera”, con i modi fondamentali dell'essere della quotidianità con, come direbbe Heidegger, il decadimento dell'esserci. È sorprendente quanto, già nel 1927, Heidegger poté scrivere a questo proposito:

*“Contrapposizione commisurante, medietà, livellamento, in quanto modi di essere del Si, costituiscono ciò che noi chiamiamo “pubblicità”. Essa regola innanzi tutto ogni interpretazione del mondo e dell'Esserci ed ha sempre ragione. E ciò, non sul fondamento di un rapporto particolare e primario all'essere delle “cose”, non perchè essa disponga di un'esplicita ed appropriata trasparenza dell'Esserci, ma per effetto del non approfondimento “delle cose” e dell'insensibilità ad ogni discriminazione di livello e di purezza. La pubblicità oscura tutto e presenta ciò che risulta così dissimulato come notorio e accessibile a tutti”*³¹.

Risalgono infatti alla fine degli anni Venti, e per tutti gli anni Trenta i primi movimenti anti-pubblicità. Specialmente in America si sviluppò un'ondata di risentimento nei

³⁰ Aldous Huxley, *Il mondo nuovo Ritorno al mondo nuovo*, Mondadori, Milano, 1991, pag. 272

³¹ Martin Heidegger, *Essere e tempo*, Longanesi, Milano, 2002, pag. 164

confronti della crudeltà delle promesse chiaramente false implicite negli annunci pubblicitari. Alla menzogna del Sogno Americano, sogno di opulenza risposero attivamente milioni di consumatori. Nacquero a questo proposito le prime riviste che, al contrario delle normali riviste di massa, denunciavano le strategie e le false promesse della pubblicità mettendo in luce il sistema economico come difettoso.

Per far fronte a queste crescenti critiche i pubblicitari iniziarono a usare l'autoparodia, una strategia che molti interpretarono come una dimostrazione dell'incombente tracollo del settore, mentre chiaramente l'edificio è resistito e resiste tuttora.

Probabilmente è soltanto una coincidenza ma la data, 1984, che intitola il romanzo di Orwell è anche la data in cui è stato coniato il termine *culture jamming*, "interferenza culturale" dai Negativland di San Francisco, una band che fa dei jingles pubblicitari una manifestazione di protesta.

Con "interferenza culturale" s'intende la pratica che consiste nel parodiare gli annunci pubblicitari e nel deturpare i cartelloni per sovvertire il messaggio. I sostenitori dell'interferenza culturale si oppongono, in nome della libertà come Orwell, alla concentrazione dei mezzi d'informazione nelle mani di pochi proprietari. L'interferenza culturale usa come strumenti dai graffiti alla tecnologia high-tech che consente di semplificare la creazione e la circolazione dei contro-messaggi.

La lotta tra slogan pubblicitari e contro-messaggi probabilmente non avrà mai fine. I sostenitori dell'interferenza culturale vantano piccole conquiste ma hanno il grande merito di svelare la realtà dietro la maschera.

La pratica dei contro-messaggi deve esser vista inoltre, come una forma d'arte che s'investe di un potere etico e politico per sovvertire il sistema. Questa visione nasce negli anni '50 con il movimento situazionista. Per i situazionisti l'attività artistica può essere un

mezzo per una rimessa in discussione violenta e globale dell'ordine stabilito. L'arte, così intesa, li unisce idealmente agli attivisti, più duri e puri, della *culture jamming*.

2.4 L'arte situazionista tra utopia e realtà

Dopo la Seconda guerra mondiale e sullo sfondo di drammatici eventi, nell'Europa congelata dalla Guerra Fredda emergono importanti fermenti culturali e politici. Tra questi spicca l'Internazionale situazionista, che fondata dal leader Guy Debord nel 1957, appare come la nuova avanguardia artistica nata dalla fusione del Movimento internazionale per una Bauhaus Immaginstica, dell'Internazionale lettrista e del Comitato Psicogeografico di Londra. Tra i suoi componenti principali riconosciamo il francese Guy Debord, la mente più lucida e carismatica del situazionismo, il danese Asger Jorn, il piemontese Pinot Gallizio, inventore della Pittura industriale, e l'olandese Constant.

Con l'Internazionale situazionista riemerge a livello europeo, e non solo, il rapporto arte-ideologia: nasce un'estetica dell'atto rivoluzionario al fine di integrare vita quotidiana e creatività rivoluzionaria. Mentre i lettristi vedevano nella "creatività" un pericoloso idealismo, Debord e i suoi amici fecero della creatività la colonna portante della loro teoria della prassi, convinti che sia l'unica forza che può opporsi all'ordine stabilito. Attraverso una radicale opposizione alla società circostante o "spettacolo", nel desiderio di costruire nuove situazioni, i situazionisti s'interessarono di politica, economia, cinema, arte, architettura e poesia. L'Internazionale situazionista non ebbe lunga vita e, a ben guardare, Debord ne fu l'ultimo esponente tuttavia lasciò un segno profondo e aprì la strada a futuri movimenti controculturali. L'attività artistica rivoluzionaria dei situazionisti si accompagna

al concetto di “superamento dell’arte”, ripreso dalla carica iconoclastica dei dadaisti e dei primi surrealisti:

“Nel periodo di transizione la creatività artistica si trova in permanente conflitto con la cultura esistente, mentre annuncia nello stesso tempo una cultura futura. Con questo duplice aspetto l’arte ha un ruolo rivoluzionario nella società. È un suo dovere quello di distruggere le ultime vestigia di un’estetica vuota e ingombrante, al fine di risvegliare l’istinto creatore che dorme in ciascuno di noi. [...] Bisogna mettere fine all’arte in quanto idealismo estetico posto al di sopra della vita”³².

I situazionisti, tuttavia, inglobano e criticano allo stesso tempo queste avanguardie, riconoscendone i pregi le contestano per essere state immobili di fronte a questioni politiche come il movimento operaio. La contemplazione intesa come non intervento pratico è il grande problema storico che il situazionismo individua lucidamente e tenta di risolvere, nell’arte, attraverso una nuova modalità estetica. Rivolgendosi particolarmente ai giovani Debord, in particolar modo, vuole trasformare generazioni passive in soggetti politici attivi. Le teorie situazioniste esposte chiaramente in *La società dello spettacolo*, testo sacro della cultura non omologata, hanno spinto i giovani artisti e pensatori a ideare nuove tecniche e metodi, per non cadere nella trappola della “contemplazione”. Il metodo della *psicogeografia*, studio del comportamento umano in relazione all’ambiente, e la *dérive*, la pratica di uno spaesamento emotivo attraverso cambiamenti improvvisi d’ambiente, mirano a scardinare il rapporto passivo individuo-città e a rifondarlo su base creativa. L’atto rivoluzionario è possibile anche in campo pittorico e le pratiche d’interferenza come lo “svecchiamento” e la “devalorizzazione” di Asger Jorn ne sono un esempio. Jorn credeva che solo chi è capace di devalorizzare può creare dei valori nuovi e

³² Articolo di Constant apparso nel 1948, nove anni prima della fondazione dell’Internazionale situazionista, citato in Francesco Careri, *Constant New Babylon, una città nomade*, Universale di architettura, Torino, 2001, pag. 18

rivalutare la nostra cultura, nella capacità di sacrificare valori già stabiliti per non esserne sacrificati. La scelta radicale, essere sacrificati o sacrificare, denota del resto un approccio che ci ricorda Marcel Duchamp, che nel 1919 dipinse i baffi sul volto della Gioconda. Immaginazione e creatività rivoluzionaria avrebbero dovuto portare al superamento del produttivismo e del consumismo e alla riappropriazione da parte dell'uomo del proprio ambiente di vita, per un uso ludico della città che si basi sulla comunicabilità totale e libera tra gli individui.

Libera comunicazione e aspetto ludico sono ciò che spinse Constant a ideare *New Babylon*, una città nomade. La città situazionista si sviluppava intorno a concetti base quali il *gioco*, il *desiderio*, la *situation*, la *dérive*, la *psicogeografia*, il *détournement* e l'*urbanesimo unitario*, tutti termini che acquistarono nei primi anni dell'Internazionale una fondamentale importanza. Constant, pittore e architetto, progetta questa ipertecnologica città sognando una nuova umanità nomade, libera dal lavoro frenetico e dalla sedentarietà. Il nomadismo rappresenta, agli occhi dell'artista, il rifiuto del sistema capitalistico, dell'accumulazione dei beni nel rifiuto della proprietà privata e di ogni confine etnico ed economico. Il nomadismo, dopo *New Babylon*, in architettura, ha influenzato in lungo e in largo le architetture radicali degli anni Sessanta, dalle tende geodetiche di Fuller al nomadismo hippy di Superstudio. Constant, consapevole che *New Babylon* non potrà mai essere realizzata nella società attuale, si preparava alla costruzione di una cultura futura. La città ideale, spazio per una vita ludica delle masse, diverrà realtà, quando il progresso tecnologico, ormai giunto al culmine, farà sì che l'uomo non avrà più bisogno di lavorare. In effetti, il fine principale del progresso, dopo aver automatizzato tutta la produzione materiale, dovrebbe, razionalmente, portare a una diminuzione enorme del lavoro. Nel momento in cui gli uomini non avranno più bisogno di lavorare per vivere, la città di

Constant potrebbe sorgere. Tutto ciò, probabilmente, non accadrà mai. La tendenza alla completa realizzazione del progresso tecnologico è affiancata da una forza contraria di contenimento dello sviluppo. Un uomo libero dal lavoro e da imposizioni sociali sarebbe molto pericoloso per il sistema:

“Da questo punto in avanti, il progresso tecnico trascenderebbe il regno della necessità, dove ha servito come strumento del dominio e dello sfruttamento che limitavano per tal via la sua razionalità; la tecnologia diverrebbe soggetta al libero gioco delle facoltà nella lotta per la pacificazione della natura e della società”³³.

Con lucido pessimismo Marcuse, involontariamente, dimostra l'irrealizzabilità della città di Constant, che rimane, in ogni caso, un eccezionale manifesto politico che intende ricordare a tutti gli uomini che essi sono liberi.

New Babylon è una torre di Babele orizzontale senza confini, uno spazio di tutti gli uomini di ogni cultura. Una Babele che non mira a conquistare il cielo, ma ad avvolgere la terra.

La torre di Babele ha assunto, nel corso della storia, diversi volti. Alcuni pensatori ne hanno riconosciuto l'ultima espressione nell'ideologia tecnologica. Risale al 1926 il sorprendente film *Metropolis* di Fritz Lang, un film capostipite di romanzi e produzioni cinematografiche. In una metropoli del XXI secolo dominata dal dittatore Frederson, gli operai, che vivono nei sotterranei in stato di schiavitù, ripongono le loro speranze di rivalsa nella mite Maria, della quale s'innamora il figlio del dittatore. Sarà Maria a paragonare questa futuristica metropoli alla torre di Babele e a guidare la rivolta operaia. La rivoluzione non prevede la distruzione delle macchine supertecnologiche della metropoli ma l'espropriazione del potere su queste, dalle mani di un'unica persona, il dittatore. Fritz Lang riconosce nello sviluppo tecnologico il futuro progresso dell'uomo ma ci rivolge un severo monito: alla guida dello sviluppo tecnologico non deve esserci un solo uomo o una

³³ Herbert Marcuse, *L'uomo a una dimensione*, Einaudi, Torino, 1999, pag. 30

ristretta élite ma l'umanità intera. A questo punto, il mito della torre di Babele non rappresenta la *confusione* ma l'espressione di un sogno universale dove ogni uomo è artefice e protagonista. Alla creazione di questa nuova Babele è magistralmente accostato il tema della creazione artificiale della vita. Frederson impone all'inventore-mago Rothwang di costruire un robot cosciente, sosia di Maria, che semini discordia. Come in *Frankenstein* la creatura si ribella al creatore cercando, in questo caso, di distruggere tutte le macchine e affondare Metropolis. Nel finale il bene vince sul male, l'uomo sul robot ma allo stesso tempo si lascia allo spettatore un'inaspettata speranza di benessere per l'umanità, riposta nel futuro delle macchine.

Questa speranza di Lang, agli occhi dei situazionisti, specialmente di Debord, appare vana e ingenua, o peggio non è altro che lo spettacolo consolatorio proiettato agli schiavi. Probabilmente per Debord soltanto la rappresentazione dell'operaio-schiavo, creatore di nulla, che appare nella prima parte del film di Lang, può essere accettata.

Qualsiasi volto assuma la torre di Babele, dai tempi della Genesi fino ai nostri giorni, corre sempre il rischio di trasformarsi in una tragica utopia. *New Babylon* di Constant, *Metropolis* di Lang sembrano non tener conto della reale essenza umana. Spesso dalla teoria alla pratica, queste alte aspirazioni per l'umanità peccano nel dimenticare ciò che Hobbes, usando la frase di Plauto, definiva *homo homini lupus*.

Raimon Panikkar in *La torre di Babele Pace e pluralismo* individua con lucidità i limiti di queste ipertecnologiche città ideali. L'ideale tecnologico, afferma il filosofo, ha costruito finora, una civiltà dominata dalla tecnocrazia, dalla paneconomia e dal motto *american way of life*. La critica di Panikkar alla nostra società è affine al pensiero di Debord. Anche il filosofo situazionista punta il dito contro le menzogne del Sogno Americano e in modo appropriato corregge *american way of life* con *american way of death*. La propaganda

americana spaccia ricchezza, potere e eterna gioventù, attraverso bombardamenti pubblicitari. Lo spettatore-compratore, ipnotizzato da tali propagande, dimentica la vita e la morte e sopravvive incosciente attraverso un'esistenza illusoria.

A questa società e a questo uomo-automa i situazionisti, se pur alle volte troppo idealisti, rivolgono, attraverso l'arte, il loro urlo di rifiuto.

2.5 La realtà come spettacolo

Le rivoluzionarie azioni artistiche trovavano concettualmente fondamento nel pensiero di Guy Debord, espresso nel testo *La società dello spettacolo* e nella "Rivista internazionale situazionista". Debord è un pensatore che la nostra epoca non è riuscita ad inglobare, un filosofo che è rimasto, fino alla morte, nemico del sistema, da lui definito "spettacolo". Debord, come Marx e Lukács, critica l'economia moderna individuando nella merce, nel valore di scambio, nel lavoro le cause dell'alienazione, della mercializzazione dell'uomo e dei rapporti sociali.

La società contemporanea appare, al filosofo situazionista, come la società dello spettacolo dove per "spettacolo" s'intende il regno dell'apparenza, della *doxa* in senso platonico. In questa visione non c'è spazio per la verità, l'illusione è la realtà ed è collettivamente accettata e riconosciuta come buona. La realtà, privata di ogni riferimento stabile, è perennemente cangiante, modificantesi, è una realtà inesistente, una realtà cancellata dal suo spettacolo.

Lo spettacolo è *una visione del mondo che si è oggettivata* e chi ancora mantiene il senso critico vigile lo riconosce come la *negazione visibile della vita*.

In questa società si assiste alla degradazione dell'essere all'avere e dell'avere al sembrare. Il mondo appare completamente rovesciato: l'illusione è verità e *il vero è un momento del falso*. Ciò che è materiale ha acquistato un valore metafisico, Debord parla di "*cose sensibilmente soprasensibili*" che dominano l'umanità. L'uomo si rapporta verso le cose, verso la merce attraverso un atteggiamento morboso: è feticista.

L'influenza di Marx su Debord nella considerazione dell'uomo-merce e nell'analisi dell'atteggiamento feticista è chiara. Il feticcio, per Marx, riguarda l'essere umano all'interno dell'avventura della modernità. Agli occhi di una società capitalistica il "carattere di feticcio" non è la malattia, ma la salute del sistema di produzione, dove l'oggetto diviene soggetto e l'uomo merce.

Il processo di feticizzazione, appare come una realtà simbolica ineliminabile, il feticismo è il valore fondante dell'ideologia della società di massa.

Prima di Debord, Marx parlava di cose sensibilmente soprasensibili rivolgendosi alle merci. Con vena satirica, Marx descrive come l'oggetto, trasformato in merce si rivela soggetto di culto:

*"...Ciò non di meno, il tavolo rimane legno, cosa sensibile e ordinaria. Ma appena si presenta come merce, il tavolo si trasforma in una cosa sensibilmente soprasensibile. Non solo sta coi piedi per terra ma, di fronte a tutte le altre merci si mette a testa in giù e sgomitola dalla sua testa di legno dei grilli molto più mirabilmente che se cominciasse spontaneamente a ballare"*³⁴.

Marx denunciava ciò che a Debord appare chiaramente nella sua descrizione della società: il feticcio ha vinto sul soggetto e l'apparenza diventa realtà.

Il tavolo di Marx, che non sta più con i piedi per terra, ma si mette a ballare a testa in giù è l'oggetto che si anima, non ha un valore d'uso ma un valore metafisico.

³⁴ K. Marx e F. Engels, *Il Capitale*, Edizioni Rinascita, Roma, 1954, pag. 84-97

L'uomo, in questo processo di feticizzazione, non è più soggetto e creatore ma è oggetto e schiavo della merce e del lavoro. Il feticismo consiste nell'oggetto, che conquista per sé soggettività, ormai indipendente da chi lo ha prodotto. Il mito del Golem è diventato realtà ma tragicamente non abbiamo come nemico un unico artefatto, l'economia che produce merce, dalla quale siamo dipendenti e schiavi, è la nostra intera società. Come scriverà Marcuse, poco dopo Debord, *le persone si riconoscono nelle loro merci*³⁵, trovano la loro anima nelle merci. La società capitalistica ha creato e prodotto una realtà dalla quale l'uomo è estraniato e ne è più o meno inconsapevolmente burattino. A questo proposito è interessante l'osservazione di Mario Tronti in *I "grilli" della merce*:

*"I Prodotti della mano umana, trasformati in cose animate, non per via naturale, ma per via sociale, cioè per il mezzo di un rapporto sociale di produzione storicamente determinato, esercitano un'influenza fondamentale, essenzialmente di dominio, sulle vite degli uomini"*³⁶.

Come nella civiltà egizia gli automi guidavano i cortei, nella nostra società la merce che appare come "cose animate" guida l'uomo attraverso una realtà realmente apparente.

La merce occupa totalmente la società, ne è sovrana, *l'umanesimo della merce* assorbe anche e soprattutto la libertà, da ogni punto di vista. Ad essere mercificato, osserva Debord, è anche il tempo libero che trasformato dall'industria diviene anche esso merce consumabile. Il tempo non è ciò che passa né divenire, la realtà del tempo è dettata dall'industria ma ancor più dalla televisione. L'uomo medio contempla la televisione per più di sei ore quotidiane di vita, sei ore di non-vita. La pubblicità immerge lo spettatore in una vita illusoria, di false immagini e di menzognere promesse.

³⁵ Herbert Marcuse, *L'uomo a una dimensione*, Einaudi, Torino, 1999, pag. 23

³⁶ Stefano Mistura (a cura di), *Figure del feticismo*, Einaudi, Torino, 2001, pag. 118

Il pensiero dello spettacolo giustifica questa esistenza, ingiustificabile per Debord, attraverso una vera e propria scienza. Paradigma di questa scienza è la separazione tra uomo e uomo, nell'esaltazione ideologica di una falsa coscienza. All'ideologia dello spettacolo il filosofo oppone come ultima speranza, il *détournement*, un'anti-ideologia che attraverso una *critica teorica unificata*, si augura, dovrà attivamente e violentemente distruggere il sistema.

La società esistente non deve essere giustificata, non deve essere contemplata ma deve essere rifiutata in blocco attraverso un'attiva contestazione della totalità. Come Lukács, Debord sottolinea il carattere "contemplativo" del capitalismo. L'uomo contempla il mondo circostante, ha un ruolo passivo all'interno di un sistema che vive grazie al suo automatismo, al suo essere spettatore accondiscendente in quanto inattivo.

Il soggetto alienato contempla, non interviene e per Debord non vive, nel lavoro è separato da ciò che produce, è incapace di incontrare individui e creare concretamente rapporti autentici.

Lo spettacolo manovra dall'alto ogni sfera della vita umana, controlla e gestisce il tempo libero e le emozioni di ogni individuo. In quest'ottica il Grande Fratello di Orwell si rivela come una tragica profezia dove la realtà, a confronto, risulta ancora più drammatica.

Nonostante la morte volontaria di Debord sembri non lasciarci speranze per il futuro, il pensatore attraverso la sua analisi spietata sperava in un cambiamento radicale. La trasformazione, che sognano i situazionisti, necessita il superamento della contemplazione attraverso l'attività. *La società dello spettacolo* rimprovera a chi è ancora in grado di comprendere criticamente la realtà di astenersi da ogni prova pratica per sovvertire il sistema. L'azione assume il valore di necessità primaria agli occhi di Debord che, forse per questo, continua a rivolgersi alla teoria del proletariato in quanto "teoria della praxis".

Debord individua nel proletariato, come già fecero Marx e Lukács, il soggetto ancora sostanzialmente sano in grado di opporsi allo spettacolo.

Se l'analisi situazionista della realtà e quindi dello spettacolo appare oggi tragicamente realistica, personalmente non credo si possa, attualmente, avere la stessa potenziale fiducia di Debord riposta nel proletariato. Afferma Anselm Jappe:

“...l'aspetto più attuale del pensiero di Debord è di esser stato tra i primi a interpretare la situazione odierna alla luce della critica marxiana del valore; mentre i suoi aspetti deboli e le sue contraddizioni si trovano là dove è rimasto troppo attaccato al marxismo del movimento operaio”³⁷.

Oggi la realtà appare assai più complessa, non è possibile individuare una forza compatta e mossa dagli stessi obiettivi come poteva essere, a suo tempo, il proletariato. La classe borghese e il proletariato, attraverso lo sviluppo capitalista, non appaiono più in conflitto e ancor meno possono esser viste come protagoniste di trasformazioni rivoluzionarie:

“Un interesse prepotente per la conservazione ed il miglioramento dello status quo istituzionale unisce gli antagonisti d'un tempo nelle aree più avanzate della società contemporanea”³⁸.

La fiducia di Debord nel proletariato e la speranza in una rivoluzione immediata furono colte ben presto come limiti del pensiero situazionista dagli stessi componenti dell'Internazionale.

Nonostante il Maggio '68, nel quale dieci milioni di operai francesi occuparono le fabbriche dando vita a un enorme sciopero generale, i situazionisti furono costretti ad ammettere che il proletariato, in quanto classe, non esiste più. Conseguentemente decisero di allargare il concetto di proletariato a tutti gli emarginati dalla società. Inoltre

³⁷ Anselm Jappe, *Guy Debord*, Manifestolibri, Roma, 1999, pag. 26

³⁸ Herbert Marcuse, *L'uomo a una dimensione*, Einaudi, Torino, 1999, pag. 7

s'interessarono di fenomeni come l'inquinamento, la catastrofe ecologica, l'energia nucleare, anticipando quella che diventò, nei movimenti controculturali post-situazionisti, una questione fondamentale.

Questi nuovi aspetti della teoria situazionista furono presentati per la prima volta in *La véritable scission dans l'Internationale*, documento con il quale, ironia della sorte, Debord e l'italiano Gianfranco Sanguinetti annunciarono il tramonto dell'Internazionale situazionista.

2.6 L'influenza delle teorie situazioniste dopo il Maggio '68

L'Internazionale situazionista si sciolse nella primavera del 1972, ma la partecipazione dei situazionisti al maggio '68 fece conoscere in tutto il mondo le teorie del movimento. La rivolta degli operai, la soppressione per alcune settimane di ogni forma di autorità, documentate, per la prima volta, in televisione attirarono l'attenzione sulle teorie che hanno dato voce agli oppressi della società fino a scatenare una rivolta di quella portata. I situazionisti nel '68 contribuirono all'insurrezione attraverso l'ingiuria, fumetti, canzoncine, graffiti che ben presto divennero fonte d'ispirazione per nuovi movimenti, in particolare i punk. Non a caso spesso Debord viene riconosciuto come un "precursore del punk".

In Gran Bretagna, conseguentemente o addirittura prima del Maggio '68, si formarono gruppi filo-situazionisti come i King Mob e i Kim Philby Dining Club. In parte, fu coinvolto nei King Mob anche Malcom McLaren, il produttore dei Sex Pistols, icona nel mondo punk. Questi gruppi fecero uso di pratiche situazioniste come graffiti, manifesti,

volantini, montaggi, beffe, controinformazione per scuotere lo stato delle cose fino a trasformarlo, si auguravano, in maniera irreversibile.

Il movimento punk nacque sulla scia di questi gruppi e, partendo dalla Gran Bretagna, acquistò in breve tempo notorietà. Il punk si presenta innanzi tutto come movimento musicale e di costume.

Verso la metà degli anni '60 gruppi pop come Beatles, Animals e Rolling Stones che provenivano dalla periferia povera dell'industria musicale, stavano diventando ricchi e famosi. Con i loro abiti attillati a doppio petto, indossati con vistose cravatte anni '40 o sgargianti sciarpe anni '30 di china, essi rappresentavano, come diceva John Lennon, "i re della giungla". Alla fine degli anni '60, Beatles e Rolling Stones scrissero entrambi canzoni sugli eventi del '68 con contenuti, agli occhi di molti, piuttosto ambigui. Ciò che disturbava i fan anticonformisti, nei confronti dei loro gruppi pop, era l'entrata di questi nella potente multinazionale discografica angloamericana, la quale, *nei tardi anni '60 poteva permettersi di mettere a tacere i problemi con cospicui acconti*³⁹.

Tra cultura pop e teoria rivoluzionaria si stava creando un forte divario, si stava profilando la necessità di una nuova e libera modalità di comunicazione, consapevole dell'attuale stato di cose e pronta a distruggere e sovvertire il sistema. Il radicalismo politico del '68, nella musica venne adottato, in contrapposizione ai gruppi pop "corrotti", dalla nuova generazione musicale dei Clash e soprattutto dei Sex Pistols.

I componenti dei gruppi emergenti si presentavano come disobbedienti anarchici, intenzionati a creare un movimento forte, in opposizione alla società. Con indole polemica, utilizzavano gli stessi strumenti artistici dei situazionisti ma infondo il movimento situazionista era, per questi gruppi, una moda della quale investirsi più che un autentico

³⁹ Jon Savane, *Il sogno inglese Quando i Sex Pistols e il Punk Rock diedero alle fiamme il Regno Unito*, Arcana, Roma, 2002, pag. 44

riconoscersi nella loro teoria della prassi, che probabilmente conoscevano poco. Lo stesso McLaren, produttore dei Sex Pistols, parlando delle riviste dell'Internazionale situazionista dichiarò:

“Quando si chiedevano testi sull’argomento, ci si doveva sottoporre a un esame della vista. Si ottenevano infatti quelle splendide riviste dalle copertine lucide in vari colori: oro, verde, malva. Il testo era in francese: si provava a leggerlo, ma era difficilissimo. E quando ci si stufava, c’erano comunque quelle splendide foto che spaccavano tutto. Le compravo per quelle mica per la teoria”⁴⁰.

Le copertine, le fotografie erano indubbiamente esteticamente eccezionali ma sappiamo benissimo che facevano riferimento a particolari e fondamentali teorie. L’osservazione delle tecniche e delle opere d’arte dei situazionisti, senza la conoscenza del pensiero guida dell’Internazionale, potrebbe portare a una lettura superficiale, per non dire adolescenziale e magari reazionaria.

I Sex Pistols si presentavano arrabbiati e insofferenti verso la società, ma nonostante questa indole polemica ambivano alla notorietà pop, ad essere apprezzati dalle masse e per raggiungere tale scopo usarono gli strumenti di comunicazione di massa. Ben presto si trovarono immersi nel discorso media-cultura giovanile e nella stessa storia del pop. McLaren, a questo proposito affermò:

“I media ci hanno amato e aiutato...”⁴¹.

I Sex Pistols furono un’esplosione di significati codificati negli abiti, nella scelta delle canzoni, nelle foto in movimento stampate in bianco e nero, in volantini e comunicati stampa fotocopiati, negli slogan sovversivi. Cantavano “Tu pessimo come la TV!” ma allo stesso tempo utilizzavano televisione e importanti case discografiche come la EMI per

⁴⁰ Ibid., pag. 38

⁴¹ Ibid., pag. 191

raggiungere il successo. Criticavano gli Stones ma non furono molto diversi, non rinnegarono mai le loro idee ma, a ben guardare, non furono altrettanto coerenti nell'applicarle. Un atteggiamento simile, all'interno dell'Internazionale situazionista, li avrebbe condotti all'espulsione. Crearono nuove situazioni ma soprattutto crearono una nuova moda. Apparire era forse più importante che essere:

“I capelli sono fondamentali – bisogna assolutamente tenerli dritti – in piedi – come spilli – borchie – sono un simbolo importante – le punte rigide significano odio – i capelli devono stare in piedi – incazzati con il mondo intero...”⁴².

Il punk, alla fine degli anni '70, rappresentava il nuovo movimento controculturale attraverso il quale i giovani potevano ancora opporsi al sistema, potevano ancora urlare il loro rifiuto della società anche solo per proclamare il *no future*. In questa società non può esserci futuro per le nuove generazioni, e lo slogan *no future*, cantato dai Sex Pistols e ripreso da ogni comunità punk, indicava il nichilismo attivo dello spirito punk.

Affermando il crollo dei valori tradizionali della società dello spettacolo, i punk con forza dionisiaca, svuotarono di significato ogni simbolo del passato, comprese le svastiche che portavano in segno di sfida sulle magliette, senza, di certo, voler essere identificati con i nazisti. Intendevano distruggere i valori tradizionali ma non avevano a loro sostegno una vera e propria teoria della prassi così, quando il loro comportamento e stile irriverente non fecero più scalpore, rimasero soltanto un'affascinante moda per adolescenti ribelli.

Dicendo questo, non voglio certamente criticare il movimento punk nella sua totalità. Il punk fu un movimento internazionale che raccolse al suo interno giovani dalle idee più svariate, dai pacifisti agli ultrà, comunque tutti accomunati dall'odio verso il sistema. La mancanza di leader e di una propria teoria, in Italia per esempio, proprio per le differenti appartenenze dei giovani punk, fece sì che si formarono diverse comunità.

⁴² Marco Philopat, *Costretti a sanguinare*, Shake, Milano, 2002, pag. 7

A mio avviso, proprio in alcune di queste comunità, sconosciute all'opinione pubblica, possiamo trovare lo spirito più autentico e profondo del movimento. Lontani dai riflettori dei media, anzi in forte contrapposizione con questi, i punk delle piccole comunità portarono avanti piccoli ma significativi progetti. Presero in eredità dai situazionisti problematiche e tecniche artistiche per affrontarle, senza comprometersi con i mezzi di comunicazione di massa. Al Virus di Milano, centro sociale di una vasta comunità punk, si discuteva di:

“...pacifismo media e controinformazione femminismo ecologismo ma anche qualcosa sulla critica al cinema e alla letteratura di regime – infine degli accenni sulla fondazione di una possibile nostra controcultura...”⁴³.

I punk milanesi, oltre a performances musicali, organizzarono manifestazioni e eventi di protesta e avevano una propria rivista di controinformazione. Sicuramente erano affascinati e influenzati dai grandi gruppi come i Sex Pistols ma dichiararono perentoriamente:

“Vogliamo suonare senza mischiarci ad altri gruppi musicali nostrani che si sono compromessi anche una sola volta con qualsiasi istituzione politica o di mercato”⁴⁴.

Soltanto attraverso una dichiarazione radicale di purezza e rispettive attività pratiche, la musica, i graffiti, gli articoli, i collage, le manifestazioni e le proteste possono assumere un autentico sapore rivoluzionario. Distinguendo quindi la moda punk, con le sue grandi icone, dal movimento possiamo riconoscere nei punk gli eredi del situazionismo, contro lo spettacolo e la contemplazione.

I punk milanesi cercarono di superare la crisi che aveva segnato i movimenti del '68, dopo il '77 infatti molti attivisti controculturali erano finiti nel vortice dell'eroina o si erano, di nuovo, immersi nel sistema che tanto avevano contestato. I punk dovevano stare attenti a

⁴³ Ibid., pag. 131

⁴⁴ Ibid., pag. 145

non ripetere le fallimentari rivolte dei movimenti precedenti e allo stesso tempo dovevano evitare il rischio continuo della spettacolarizzazione.

La catastrofe ecologica, il nucleare erano le nuove problematiche che, lasciate in eredità dai situazionisti, i punk cercarono di affrontare. Un capitolo del romanzo *Costretti a sanguinare* di Marco Philopat, noto punk milanese, è dedicato proprio alla rivolta delle comunità punk contro l'installazione di missili Cruise a Comiso, la nuova base militare siciliana della Nato. In quel periodo giravano volantini punk con scritto:

“I governanti italiani prostituiscono il paese e lo fanno penetrare da cazzi nucleari statunitensi”⁴⁵.

In quella occasione i punk, uniti agli anarchici siciliani insurrezionalisti, crearono un vero muro di resistenza e soprattutto portarono avanti l'importante lavoro di controinformazione.

L'attacco della polizia fu veramente violento e repressivo. In molte occasioni i punk furono malmenati ed espropriati dei loro territori, fino al 1984, data in cui il Virus, lo spazio collettivo per eccellenza dei punk milanesi e non, fu chiuso e i ragazzi vennero cacciati.

L'anno 1984 rappresentava l'avvento della profezia orwelliana, il grido estremo del *no future*, una data simbolicamente impronunciabile per chi ne coglieva il significato profondo. I punk discussero a lungo sul Grande Fratello di Orwell, sulla necessità di non abbandonare l'istinto di rovesciare il mondo rovesciato. Attraverso il severo monito di Orwell, le analisi dello spettacolo di Debord, i punk dovevano, per non abbandonare le speranze, maturare il loro pensiero per trasformare il *no future* e *1984* in un nuovo inizio. Con passione, nonostante le difficoltà, Marco Philopat ricordando lo sgombero dal Virus e quella che sembrava la fine del movimento punk in Italia, dichiarò:

⁴⁵ Ibid., pag. 128

“Il “No Future” così come lo avevamo inteso fino ad allora non significava più un punto di arrivo ma un punto di partenza, non una negazione delle possibilità ma un “viviamo il presente” nella sua forma più decisa o, meglio ancora, come un rifiuto del futuro borghese e il tentativo di crearci un futuro “nostro”, che concretizzasse, rendesse stabile e ampliasse quella alterità radicale di cui si era tanto sognato”⁴⁶.

Marco Philopat non abbandonò, nonostante il precipitarsi continuo di molti suoi amici, questi ideali. Infatti, lo possiamo ritrovare, come membro, alla cooperativa Shake, una casa editrice fondamentale per la diffusione del pensiero controculturale.

Tra l'eroina, la pazzia, il lavoro regolare Marco Philopat scelse, insieme ad altri irriducibili, di alimentare quell'area di lavoro creativo che aspira a un “altrove” ancora tutto da inventare. Con lo stesso spirito e la stessa passione, oggi in Italia o in giro per il mondo, possiamo incontrare la Mutoid Waste Company. Questa comunità di nomadi che ci ricordano un po' i sogni del situazionista Constant, nacquero a Londra nel 1984 per iniziativa di due punk, Joe Rush e Robin Cook, e formarono una compagnia teatrale di strada alternativa. Al di fuori di ogni schema sociale, alloggiano in autobus trasformati in abitazioni e spesso si fermano a Mutonia, la loro città ideale nei pressi di Sant'Arcangelo di Romagna. Nelle performances si vestono con abiti stile catastrofe nucleare e attraverso il riciclo di pezzi meccanici creano sorprendenti opere d'arte. Il loro stile di vita è una sfida all'umanità che sporca e inquina, un attacco alla società dello spettacolo e lo strumento usato è, la tanto amata dai situazionisti, creatività. Un po' situazionisti, un po' punk, un po' cyberpunk preferiscono non essere etichettati, il loro intento è dimostrare che un altro modo di vivere è possibile, fuori dall'umanità di automi l'uomo può ancora essere libero. I loro spettacoli criticano la società totalmente meccanizzata e attraverso sorprendenti

⁴⁶ Ibid., pag. 178

mutazioni, dimostrano come ciò che per la società dell'apparenza sono soltanto rifiuti può trasformarsi, per l'uomo che riscopre il gioco e la creatività, in arte.

Il 1984 fu, in fin dei conti, un anno di morte e rigenerazione, l'anno simbolico di fondazione del cyberpunk. Questo nuovo movimento controculturale nasce ufficialmente nel 1984, con l'uscita del romanzo *Neuromante* di William Gibson. La letteratura cyberpunk denuncia, come *1984* di Orwell, quei poteri occulti connessi agli strumenti dell'era tecnologica ma allo stesso tempo annuncia nuove prospettive per l'interazione uomo-macchina. Il cyberpunk, parola coniata da Gardner Dozois, unisce idealmente le componenti cibernetiche della nuova rivoluzione industriale con le pratiche insurrezionaliste dei punk, ereditate a loro volta dall'Internazionale situazionista.

CAPITOLO 3

3.1 La cultura dell'età delle macchine

Il secolo appena trascorso verrà ricordato, probabilmente, come “l'età delle macchine”. Attraverso la Rivoluzione industriale e gli sviluppi della cibernetica, della robotica e le ricerche sull'IA l'uomo contemporaneo si è trovato a vivere in un mondo profondamente cambiato. Gli sviluppi scientifici e tecnologici, d'altra parte, sono il risultato di una volontà umana che si è manifestata fin dall'antichità, come nel caso degli automi. Il ventesimo secolo, tuttavia, ha vissuto un'accelerazione rapidissima di tale progresso che ha influenzato l'esistenza sotto ogni punto di vista. Il computer, icona del nostro tempo, è stato visto spesso come uno strumento di alienazione dell'individuo. Molta letteratura della prima metà del secolo si è scagliata contro l'abuso delle macchine, criticandone l'eccesso di spersonalizzazione implicito nel loro uso negli ambiti della produzione. Contro il cattivo uso del progresso tecnologico sono stati scritti romanzi e sono nati movimenti contro-culturali, come ho scritto nel capitolo precedente. Soltanto sul finire del ventesimo secolo però, i movimenti contro-culturali, che chiameremo cyberpunk, hanno unito alla critica il tentativo di appropriarsi degli strumenti tecnologici. Timothy Leary definisce l'ultimo ventennio come l'esordio dell'età cibernetica, una vera e propria rivoluzione che, secondo Pierre Lévy, mira a conquistare lo spazio e a impiantare colonie su altri pianeti, a selezionare artificialmente l'umanità attraverso gli sviluppi della genetica. Stiamo vivendo, attraverso lo sviluppo tecnologico applicato in ogni campo della ricerca, dei forti cambiamenti, dei quali ancora non siamo coscienti. Il cyberpunk è un uomo consapevole di

questi cambiamenti, ai quali non si oppone in maniera distruttiva ma cerca di promuoverne un uso intelligente e positivo per tutta l'umanità. Al centro della riflessione cyberpunk sta il rapporto uomo-macchina – un tema che risale almeno al III sec. a.C. e si è sviluppato per tutto il corso della storia.

Non ne esiste un'unica visione e tra gli stessi cyberpunk possiamo osservare posizioni diverse. Gli artisti possono trasportarci su scenari idilliaci o catastrofici ma tutti ci spingono a riflettere su ciò che stiamo vivendo, sulle influenze dello sviluppo scientifico sull'umanità e soprattutto sulle responsabilità dell'uomo. A differenza degli altri movimenti culturali il cyberpunk non ha un leader o delle icone alle quali riferirsi se non gli stessi protagonisti dei vecchi movimenti, non è esclusivamente un movimento giovanile e ai margini della società.

È un movimento che mira ad essere globale e ne è potenzialmente facilitato dagli stessi strumenti del progresso scientifico e informatico, basti pensare ad Internet. Il cyberpunk si presenta come un movimento tanto vasto quanto inesistente, un movimento che ancora deve definire la propria teoria della prassi, la propria etica. Tutti i movimenti politici e artistici del XX sec. sembrano confluirci, non soltanto il punk come vorrebbe suggerirci il termine. Il cyberpunk è consapevole di vivere nella società dello spettacolo, sta in guardia dal Grande Fratello, distrugge i valori tradizionali e ha una fiducia futuristica nelle potenzialità del progresso scientifico. Nell'arte e nella musica gli artisti sembrano riappropriarsi dell'aspetto ludico delle creazioni artificiali, gli automi tornano a sfilare sul palcoscenico, si usano computer per comporre musica. *Drum machine*, sintetizzatori, campionatori sono i nuovi strumenti di una musica contemporanea essenzialmente elettronica. Ai suoi esordi, prima delle avanguardie tedesche, deve essere ricordato Luciano Berio che fondò negli anni '50, a Milano, la prima scuola di musica elettronica.

Inizialmente, lo scopo della scuola era fabbricare effetti acustici per radiocommedie e radiocronache per le quali un magnetofono era sufficiente. L'evoluzione avvenne nel '56 quando Berio comprese che *il suono elettronico può essere un eccellente nuovo mezzo per la creazione artistica.*⁴⁷

La musica, attraverso questi nuovi strumenti, stravolge le leggi classiche e le regole della composizione e aumenta notevolmente gli accenti di tensione e distensione. Attraverso il generatore, composizione e esecuzione vengono a coincidere in un nuovo mondo sonoro. Le speranze di Berio per una rivoluzione musicale si affievolirono con la comparsa dei sintetizzatori. In un'intervista dichiarò che i sintetizzatori, *orribili aggeggi*, hanno reso facile il passaggio dalle vecchie tecniche analogiche alle più evolute tecniche digitali ma hanno essenzialmente impoverito la musica:

*“Un compositore, cioè, non può pensare musicalmente con quelle macchine e finisce in un modo o nell'altro per essere pensato e impoverito da loro”*⁴⁸.

L'interazione uomo-macchina è una problematica alla quale s'interessarono particolarmente i Kraftwerk, un gruppo tedesco considerato l'avanguardia della musica elettronica. Ispirati da una ideologia futuristica si considerano degli operai della musica, al posto della batteria prediligono ritmi e suoni che producono le fabbriche, i treni e le automobili come a rimpiazzare l'essenza della cultura afro-americana con l'essenza di quella europea. *The Man-Machine* del 1978 sembra inaugurare la preistoria della civiltà delle macchine dove protagonisti saranno i robot in un ambiente che non può non essere quello della Metropoli. Non a caso *The robots* e *Metropolis* sono il titolo di due canzoni dell'album. Ancora oggi il gruppo tedesco è fonte d'ispirazione per molti nuovi artisti. Sempre nel panorama musicale tedesco è importante ricordare un altro gruppo: i Tangerine

⁴⁷ Fred K. Prieberg, *Musica ex machina*, Einaudi, Torino, 1975, pag. 147

⁴⁸ Rossana Dalmonte, *Berio Intervista sulla musica*, Laterza, Bari, 1981, pag. 40

Dream. Lontani dalle atmosfere futuristiche dei Kraftwerk, si sentivano molto più vicini alla cultura psichedelica. Considerati i pionieri della “musica cosmica”, hanno dato un nuovo senso all’uso di tastiere e sintetizzatori rappresentando, attraverso la musica, l’ascesa dell’uomo nello spazio, immagini come quelle dell’Odissea cinematografica di Stanley Kubrick.

La riflessione e sperimentazione musicale sulle nuove tecnologie, in Italia, venne inaugurata da Franco Battiato. Dal ’70 al ’78 con vera vocazione Battiato si dedicò a una sperimentazione del tutto personale che raggiunse il suo culmine nella canzone *Meccanica*.

Il pensiero di una nuova era dei robot fece cantare all’artista:

“Meccanici i miei occhi, di plastica il mio cuore, meccanico il cervello, sintetico il sapore”.

Meccanica fa parte dell’album *Fetus* del 1971 che, ispirato tra l’altro da *Il Mondo Nuovo* di Huxley, fu per la scena italiana un vero e proprio shock.

Dopo la Rivoluzione industriale, agli esordi dell’ età cibernetica le creazioni-creature artificiali acquistano di nuovo un valore artistico nella musica ma anche nel cinema, dove continuano a sussistere le paure che hanno dato vita al Golem. Il cattivo uso delle conoscenze scientifiche spingono sceneggiatori e artisti cyberpunk a riproporre scenari apocalittici allo scopo di sensibilizzare il pubblico sul loro, e di tutta l’umanità, futuro.

Rappresentante *cult* del cinema cyberpunk è Shinya Tsukamoto. Nato a Tokyo nel 1960, lavora fino al 1986 in televisione, quando decide di dedicarsi completamente al teatro. Insieme a una compagnia underground fonda il “Teatro Dei Mostri Marini” dove protagonisti sono dei mostri giganti che, dopo pochi anni, verranno proiettati in versione cyber al cinema. Nel 1989 esce il film *Tetsuo: The Iron Man* che lo rende l’antesigano del cyberpunk cinematografico. La storia, che ha il sapore di un incubo Kafkiano, vede

come protagonista un semplice impiegato che subisce una lenta metamorfosi attraverso una discesa onirica in un inferno bio-meccanico. Shinya Tsukamoto è protagonista, autore della fotografia, del montaggio, delle scenografie e degli effetti speciali. Con una forte componente erotica, la storia di Tetsuo rappresenta una visione tragica del rapporto uomo-macchina dove il meccanico prende il sopravvento, distruggendo completamente l'uomo che si trasforma in un ammasso di ferraglia munito di cannoncini contro tutta l'umanità. Nel 1991 esce a colori *Tetsuo II: Body Hammer*. Questo film può essere visto come la seconda situazione che sarebbe potuta succedere al semplice impiegato del primo *Tetsuo*. Persa la componente erotica, al protagonista non spunta un fallo-trivella ma una pistola al posto della mano, simbolo di una violenza repressa. Unendo pratiche sperimentali e cultura popolare Tsukamoto affronta temi cari alla cultura cyberpunk: violenza della società, analisi del concetto di integrità del corpo, rapporto dell'essere umano con il mondo tecnologico. I protagonisti dei film del giovane cineasta sono uomini comuni, alienati dal lavoro e dal sistema con tendenze feticiste. Le storie ambientate nel Giappone post-atomico non lasciano spazio alla speranza, l'umanità troverà pace soltanto attraverso la propria distruzione. Le opere dell'artista rappresentano un monito severo contro l'abuso della tecnologia.

Il problema principale della nostra società è l'inconsapevolezza, la contemplazione, l'assuefazione alla pubblicità nell'illusione di vivere in un mondo perfetto. Scoprire la realtà dietro la maschera è il compito principale dell'uomo che rinuncia ad essere automa per risvegliarsi alla realtà, per far parte della storia in maniera attiva. Che ne è stato del Sogno Americano che già Debord chiamava sogno di morte? William Burroughs, autore e sceneggiatore che ha ispirato molti scrittori della letteratura cyberpunk, nel corto *A Thanksgiving Prayer* recita un'amara preghiera per il giorno del Ringraziamento:

“Grazie per il Sogno Americano...per un continente da saccheggiare e avvelenare, per il Ku Klux Klan, per gli uomini di legge che uccidono i neri, per le discrete beghine di chiesa con le loro facce medie, emaciate, amare, brutte. Grazie per gli adesivi “Uccidi una checca per Cristo”, per l’AIDS di laboratorio, per la proibizione e la guerra contro le droghe, per una nazione di infami. Grazie per l’ultimo e più grande tradimento dell’ultimo e più grande dei sogni dell’uomo”.

Nonostante questa amara constatazione, che risale a più di 30 anni fa, e la contestazione sempre più forte dei movimenti contro-culturali, il Sogno Americano non sembra per niente svanito. L’illusione di un mondo perfetto ha contribuito a creare un vero e proprio impero. Le conseguenze sono, per chi le vuole vedere, ogni giorno davanti ai nostri occhi.

L’informazione, in contrapposizione alla sempre più criticata informazione di massa, è il compito principale che si prefigge il movimento cyberpunk e per questo scopo ha un ruolo fondamentale il cyberspazio.

Nel romanzo *cult* della lettura cyberpunk, *Neuromante*, William Gibson definisce il cyberspazio con termini e immagini chiaramente influenzati dalla cultura psichedelica:

“Cyberspazio: un’allucinazione vissuta consensualmente ogni giorno da miliardi di operatori legali, in ogni nazione, da bambini a cui vengono insegnati i concetti della matematica...Una rappresentazione grafica di dati ricavati dalle memorie di ogni computer del sistema umano. Impensabile complessità. Linee di luce disposte nel non-spazio della mente, ammassi e costellazioni di dati. Come le luci di una città che si allontanano...”⁴⁹.

Gibson affronta questo tema nel 1984, quando ancora Internet veniva utilizzato soltanto da scienziati e ricercatori. Si dovrà aspettare la fine degli anni ’80, per assistere nella realtà a un vero e proprio sistema in rete al quale può accedere ogni utente. In questo periodo lo

⁴⁹ William Gibson, *Neuromante*, Mondadori, Milano, 2003, pag. 54

scienziato Tim Bernes-Lee concepì il World Wide Web (www), uno spazio nell'ambito di Internet che permette di collegare una qualsiasi informazione ad una fonte inserita nella rete tramite Internet.

Internet ha una funzione fondamentale nella concezione del cyberspazio perché attraverso questo sistema in rete permette di collegare utenti da ogni parte del mondo, trasmettere messaggi di ogni genere senza la necessità di alcun spostamento umano.

Sembra inevitabile il paragone con la cultura dell'allargamento della coscienza tramite l'uso di sostanze allucinogene, non a caso Gibson parla di *un'allucinazione vissuta consensualmente ogni giorno da miliardi di operatori legali*. Internet unito alle esperienze virtuali appare come la nuova droga legale di massa. Queste *linee di luce disposte nel non-spazio della mente* sembrano gli stati di coscienza che un uomo può raggiungere tramite questa nuova meditazione ipertecnologica. Sia Gibson che Timothy Leary, guru dell'esperienza psichedelica, credevano in un futuro nel quale ognuno di noi potrà costruirsi realtà artificiali basate sulla nostra immaginazione. In un'intervista, negli anni '90, Leary dichiarò:

*“Questi nuovi concetti di “realtà artificiale”, realtà virtuale e cyberspace sono stati introdotti da Myron Kruger, Jaron Lanier e William Gibson. Ciò ha cambiato la nostra nozione del reale, mente contro materia, problema questo che aveva da sempre ossessionato i filosofi per secoli”*⁵⁰.

Questa nuova esistenza virtuale, possibile secondo Leary in breve soltanto indossando appositi occhiali, un guanto e un cybervestito, in realtà ancora oggi, non si è realizzata se non sotto forma di videogioco o video installazioni sensibili. Fu lo stesso Leary, intorno alla metà degli anni '80 a creare in collaborazione con la sua società, Futique, un videogioco considerato contro culturale: *Mind Mirror*. Per quanto riguarda invece la possibilità

⁵⁰ Raf Valvola Scelsi, *Cyberpunk Antologia di testi politici*, Shake, Milano, 1989, pag. 152

concreta di vivere esperienze virtuali, frutto della nostra immaginazione, siamo ancora molto lontani e forse non ci arriveremo mai completamente. Non a caso uno degli ultimi romanzi di Gibson, *Luce virtuale*, parla proprio della ricerca spietata, in realtà inutile, dei famosi occhiali cyber da parte di *cow boy*, pirati informatici. I *cow boy*, spesso protagonisti dei romanzi dell'autore cyberpunk, hanno accesso all'estensione elettronica del sistema nervoso umano, il cyberspazio. Le informazioni contenute nel cyberspazio di Gibson sono state estrapolate da menti umane attraverso sofisticati e pericolosi strumenti militari. Che agli esordi della cibernetica e degli studi sull'IA c'erano e sicuramente sussistono interessi militari, spesso poco lodevoli, è ormai certo. La questione è sempre la stessa, gli sviluppi tecnologici sono eccezionali ma quale uso ne farà l'uomo?

Tomás Maldonado affronta in *Critica della ragione informatica* ogni questione sollevata dall'avvento delle reti telematiche. In particolare si chiede quanto sia possibile attraverso Internet e gli strumenti sempre più sofisticati connessi a questo, realizzare, come oggi alcuni profetizzano, la democrazia ellenica, tanto idealizzata. La connessione tra cyberspazio e la democrazia di Pericle sembra trovar successo specialmente negli Stati Uniti dove il dibattito tra democrazia diretta e democrazia indiretta vede emergere la prima. Nella democrazia diretta viene ridotta notevolmente la presenza delle istituzioni tra il cittadino e i suoi rappresentanti permettendo un dialogo diretto. I sostenitori più accaniti di questo tipo di democrazia possibile, secondo loro, attraverso Internet dichiarano convinti la morte del Grande Fratello, il simbolo ormai noto del controllo dittatoriale sulle persone e su qualsiasi rapporto tra queste. Maldonado cerca di smorzare queste utopistiche speranze facendo giustamente notare:

*“Vi è ormai il sospetto, anzi la certezza, che forme di controllo, seppur diverse da quelle tradizionali, sono presenti nella rete”*⁵¹ (per non parlare delle forme di ordinaria censura).

⁵¹Tomás Maldonado, *Critica della ragione informatica*, Feltrinelli, Milano, 1999, pag. 27

Che potere hanno i proprietari, simbolicamente le élites di Huxley e Orwell, dei mezzi di comunicazione sui messaggi in rete?

Comprendere il potere delle imprese multinazionali dell'informazione e delle telecomunicazioni sulle modalità di fruizione degli utenti delle reti è importantissimo. Analizzare il funzionamento di questi nuovi sistemi e le reali aspirazioni umane intorno a questi strumenti, afferma Maldonado giustamente, è un dovere di primaria importanza per gli studiosi di filosofia politica.

Per quanto riguarda la connessione tra agorà e cyberspazio, Maldonado ci porta a riflettere sulle forti differenze tra questi due spazi, differenze direi alquanto ovvie ma fondamentali. Innanzi tutto nel cyberspazio, in rete non c'è un vero incontro umano, gli uomini non si guardano in faccia:

“Per me, la discussione pubblica di temi di grande rilevanza per la collettività deve irrimediabilmente assumere la forma di un aperto confronto di donne e di uomini CON FACCIA, ossia di cittadini che si incontrano e si scontrano con tutto ciò che fa parte (e caratterizza) la loro individualità”⁵².

L'invenzione della web-cam non smentisce di certo in tutto e per tutto questa affermazione. Il dialogo in rete richiede una lontananza tra le persone comunicanti e questa sempre maggiore distanza sembra avverare ciò che Debord riconosceva come paradigma della scienza dello spettacolo, cioè la separazione tra uomo e uomo. Gli uomini, in comunicazione tra loro ma separati fisicamente e sicuramente soggetti a controlli telematici, potranno ancora creare rapporti autentici?

I confronti, gli scontri, le esperienze in questa nuova fantomatica era sembrano esser vissuti virtualmente inoltre c'è da chiedersi quanto, in questa democrazia diretta attraverso

⁵² Ibid., pag. 64

Internet, sia possibile un'effettiva comunicazione diretta. Forse non si tiene conto della vasta densità demografica, specialmente negli Stati Uniti.

Il cyberspazio viene inteso spesso anche come lo strumento che permetterà una comunicazione e informazione globale, questa è un'altra importantissima questione.

Che tipo di conoscenza può veicolare la rete? Come notava Diderot nell'elaborazione dell'*Enciclopedia*, gli uomini usano gli strumenti tecnici ma sono ignoranti riguardo il loro funzionamento interno. Questa è una critica che ci rivolge anche Maldonado ma è ancora più grave se la trasportiamo nell'analisi dell'informazione telematica. Grazie a Internet navighiamo nell'opulenza informatica ma con quale risultato? Secondo Maldonado la qualità delle informazioni è inversamente proporzionale alla quantità:

“Ciò che si guadagna in estensione si perde in spessore”⁵³.

I lettori telematici attraverso le informazioni in rete “sanno che” ma spesso non “sanno perché”, come da sempre, purtroppo, succede con gli strumenti meccanici, sappiamo che svolgono certe funzioni ma non sappiamo come fanno a svolgerle. La complessità dei sistemi informatici rende ancora più difficile che in passato la conoscenza degli strumenti tecnici, usati da molti quotidianamente. Questa osservazione non deve essere una giustificazione per il mantenimento dell'ignoranza soprattutto nella trasposizione concettuale all'informazione. Non possiamo accontentarci di conoscenze superficiali, soprattutto per questioni di attuale o futura importanza.

Se la nostra società è come afferma Debord, spettacolo e apparenza, dove tutto appare, in maniera menzognera, buono e giusto, queste affermazioni assumono una particolare gravità. Sapere perché certe cose accadono è la conoscenza di base per pensare un'azione, soprattutto quando lo stato di cose non è così positivo come vorrebbero farci credere.

⁵³ Ibid., pag. 83

A questo proposito il cyberspazio assume un'importanza fondamentale, i computer dovrebbero diventare strumenti di relazione e cooperazione, le reti, questi luoghi virtuali, trasformarsi in strumenti di critica e trasformazione sociale. Il cyberspazio deve essere visto come *spazio del dissenso, teatro e strumento della contestazione, luogo dove coordinare le azioni e le decisioni di chi è impegnato a cambiare lo stato presente delle cose*⁵⁴.

Inscindibili dall'idea di cyberspazio sono quei sorprendenti personaggi, etichettati come cattivi dai media e riconosciuti come tali, spesso, dall'opinione pubblica. Gli hacker vengono descritti come pirati, teppisti che s'intrufolano in sistemi protetti per danneggiarli o trarne profitto. Sicuramente esistono pirati informatici che abusano delle proprie abilità per compiere atti illegali e dannosi per gli utenti ma questi devono essere denominati cracker e non hacker. Gli hacker a differenza dei pirati informatici rivendicano un uso del computer come strumento di liberazione e di cambiamento sociale. Non deve sorprenderci il fatto che i primi hacker nacquero all'interno del dipartimento di IA fondato da Mc Carthy e Minsky. Questi due studiosi, citati nel primo capitolo, parteciparono al convegno presso il College di Dartmouth nel '55 e contemporaneamente seguirono un gruppo di studenti che possiamo considerare i primi hacker del secolo:

*“Sarà intorno a loro, e in particolare a Minsky, che si riunirà un gruppo di studenti che verranno riconosciuti come i primi hackers e che con la loro filosofia e il loro appassionato lavoro di programmazione getteranno le basi per l'informatica che conosciamo oggi”*⁵⁵.

A quel tempo, intorno alla metà degli anni '50, i computer erano molto costosi, privilegio soltanto di ricercatori e scienziati. Proprio contro questo monopolio dei mezzi tecnologici,

⁵⁴ Arturo Di Corinto Tommaso Tozzi, *Hactivism*, Manifestolibri, Roma, 2002, pag. 41

⁵⁵ Ibid., pag. 169

tra alcuni di questi studenti di Minsky si iniziò a sviluppare quella che oggi chiamiamo etica hacker. Lo scopo della ricerca di questi studenti fu rendere accessibile al maggior numero di persone l'uso del computer e accelerare i processi di calcolo dei programmi. La tecnologia è uno strumento di potere fortissimo ma pensare di potere farne a meno, come pensavano molti degli hippies degli anni '60, è considerato lo stato di cose, utopico e diseducativo. Il progresso scientifico non si può fermare e gli strumenti e i metodi usati per governarci sono il risultato di tali conoscenze, quindi più che rifiutare tali strumenti i nuovi attivisti auspicano di appropriarsene per un uso corretto e autenticamente democratico. Klaus Maek, un'attivista e studioso della comunicazione e delle sue dinamiche oltre che sceneggiatore del film *Decoder*, afferma:

*“Bisogna guardare dentro a queste cose e conoscerle per capire quando uno ne fa l'uso sbagliato. Le cose che produce l'intelletto umano possono essere molto pericolose nelle mani delle multinazionali, ma ancora più nelle mani dei politici”*⁵⁶.

Non tutti gli hippies si opposero all'uso degli strumenti tecnologici, è opportuno ricordare gli Yippies, che usarono, al contrario, ogni mezzo per imporre la fine immediata alla guerra in Vietnam. Molti Yippies rischiarono e in alcuni casi persero la loro libertà come, purtroppo, ancora oggi potrebbe accadere a quegli hacker “troppo curiosi”. A quel tempo più che di hacker si parlava di phone phreak che, prima della grande diffusione del computer, si divertivano a manipolare i sistemi telefonici, specialmente attraverso l'attrezzo blue box che permetteva di fare telefonate a lunga distanza senza pagare. Come afferma Bruce Sterling, *la rete telefonica è venuta prima di quella dei computer, i trasgressori noti come “phone phreak” sono venuti prima degli “hacker”*⁵⁷.

⁵⁶ Raf Valvola Scelsi, *Cyberpunk Antologia di testi politici*, Shake, Milano, 1989, pag. 168

⁵⁷ Bruce Sterling, *Giro di vite contro gli hacker*, Shake, Milano, 2000, pag. 50

Nelle azioni degli hacker lo studio del computer, con l'intento di migliorarne il funzionamento, e la condivisione del sapere vanno di pari passo. Si parla sempre più di un'etica degli hacker che vede i loro interventi non per fini distruttivi ma per favorire il libero accesso a Internet, specialmente per coloro che non possono permettersi l'acquisto di un computer. A fondamento di questa volontà c'è l'idea dell'informazione come strumento organizzativo e di iniziativa pubblica. Il cosiddetto *hacker ethic* segue un'etica basata sul diritto illimitato all'informazione e alla cooperazione tra gli individui.

Non tutti gli hacker sono *hacker ethic*, alcuni sono “semplici” esperti informatici del tutto esenti da impulsi umanitari, altri sono ex attivisti traditori come Hans Hübenr, rinnegato dal Chaos Computer Club⁵⁸ perché aveva, dopo qualche intrusione nei computer della difesa Tedesca, rivenduto delle informazioni “sensibili” al KGB. Il ragazzo, allora ventenne, nonostante i consigli degli anziani hacker non seppe resistere *alle pressioni esercitate dal denaro e dai poteri politici*⁵⁹.

Questo rischio, sempre presente in qualsiasi movimento di ogni epoca, non è da sottovalutare, i nuovi attivisti, osserva Klaus Meak, *sono pressati dalle multinazionali che offrono loro veramente molti soldi*⁶⁰.

I traditori esistono da sempre, l'uomo è dotato di libero arbitrio ma anche, a differenza delle macchine, di buon senso. Tale qualità deve essere supportata, oltre che da buoni sentimenti, da una lettura attenta della realtà che sicuramente la nostra società, sempre più vicina a quella descritta da Debord, non ci facilita. Gli hacker etici sono il frutto di un processo collettivo e culturale, un'attitudine verso la lotta per un mondo migliore che necessita di una partecipazione collettiva. L'uguaglianza, la libertà, la cooperazione, la

⁵⁸ Il Chaos Computer Club (CCC) è un movimento hacker di Amburgo. Fondato nel 1984, ha come obiettivo la socializzazione del sapere tecnologico.

⁵⁹ Raf Valvola Scelsi, *Cyberpunk Antologia di testi politici*, Shake, Milano, 1989, pag. 104

⁶⁰ Ibid., pag. 168

lealtà, la pace sono i valori fondanti dell'etica dei nuovi attivisti. Gli obiettivi di questi hacker devono essere guidati da questi valori e non certo dalle tentazioni dello "spettacolo".

Questi devono essere i presupposti per un nuovo e collettivo impegno sociale, tuttavia è fondamentale capire la realtà presente per non cadere in controproducenti utopie. A questo proposito è lo stesso Bruce Sterling, padre insieme a Gibson della letteratura cyberpunk, a metterci in guardia e lo fa con il suo ultimo libro, *Tomorrow now*.

Il cyberpunk, secondo l'autore, è ormai superato in quanto ciò che alla metà degli anni '80 sembrava soltanto il frutto della fervente immaginazione dei futurologi è ormai realtà, per non dire banalità:

*"I cyberpunk hanno valorizzato cose che quindici anni dopo si sono guadagnate una indifferente alzata di spalle per la loro banalità"*⁶¹.

Oggi il *futurologo vincente* non prevede il futuro ma analizza il presente, compito ancora più arduo. D'altra parte questo è il vero compito del profeta:

*"Vede nel presente quello che gli altri non vedono, e dice del presente quello che gli altri non vogliono ascoltare. Deve far vedere, far ascoltare"*⁶².

Lontana dall'utopia, la profezia non è la prefigurazione di mondi idilliaci, la proiezione di realtà ultraterrene bensì è il porsi faccia a faccia con il proprio tempo.

Il libro di Sterling, a tratti autobiografico, analizza il presente paragonandolo a quelle che Shakespeare chiamava le sette età dell'uomo: il bambino, lo scolaro, l'amante, il soldato, il giudice, il pantalone, il puro oblio.

Il primo stadio rappresenta la genetica, secondo Sterling infatti non siamo agli esordi dell'età cibernetica bensì agli esordi dell'età delle biotecnologie. La biotecnologia è,

⁶¹ Bruce Sterling, *Tomorrow now*, Mondadori, Milano, 2004, pag. 9

⁶² Mario Tronti, *Cenni di castella*, Cadmo, Firenze, 2001, pag. 165

rispetto al computer, più potente e rischiosa. La posta in gioco non sono dati ma la vita stessa degli individui. Il secondo stadio riguarda le reti informatiche e i nuovi paradigmi per lo “scolaro”. Sterling nota come la formazione scolastica sia tuttora ancorata a vecchi metodi, ormai obsoleti per la nostra società. Inoltre riflette sui progressi scientifici del XX sec. arrivando ad affermare il chiaro fallimento dell’intelligenza artificiale forte. Le macchine, afferma, non saranno mai intelligenti perché prive del tracciato biologico, articolato sui neuroni quindi non dobbiamo preoccuparci dei leggendari androidi contro l’umanità. Dobbiamo invece riflettere sulla tanto breve esistenza dei computer. I programmatori di software creano prima la loro versione migliore e poi manomettono volontariamente le versioni più economiche. Ogni due anni gli utenti si vedono costretti a cambiare programmi o addirittura l’intero computer. La consapevolezza di questo mercato poco onesto ha spinto molti laboratori hacker, come il Loa di Milano, a porre tra le tante iniziative il tentativo, spesso possibile, di resuscitare vecchi computer. Il terzo stadio rappresenta il design industriale che ha contornato gli uomini di macchine che non sono altro che gingilli, spesso inutili e di vita breve. Lo stadio del soldato è il capitolo più toccante del libro. In questa età dell’uomo Sterling riflette sulle condizioni del mondo intero e ciò che accomuna ogni parte del mondo è proprio una, più o meno dichiarata, condizione di guerra. Dopo aver ampiamente dimostrato l’importante e negativo ruolo delle nuove tecnologie in campo di battaglia, descrive il nostro secolo come secolo di disordine che nello stadio del giudice verrà definito: *Nuovo disordine mondiale su scala globale*. Purtroppo considerato lo stato attuale non possiamo dargli torto. Il sesto stadio è una tragica riflessione sull’impero del business. I valori della controcultura d’avanguardia si sono venduti al sistema, l’informazione si è economizzata. Essenzialmente, denuncia l’autore, nel business dell’informazione lo scopo principale non è la qualità ma creare

dipendenza al fruitore. L'ultimo stadio delle età dell'uomo non può che avere come protagonista la morte. L'impulso di autodistruzione della nostra umanità attraverso una possibile guerra biologica e chimica, allarme ormai costante, e il fenomeno conosciuto dell'effetto serra descrivono la nostra epoca come sull'apice di una condizione apocalittica. Nonostante questo non sembriamo correre ai ripari, gli interessi economici spesso superano quelli esistenziali. L'individuo post-moderno rifugge il confronto con l'esistenza nel senso più autentico del termine. L'essere-per-la morte, la possibilità heideggeriana alla quale non si può sfuggire, è l'unica condizione nella quale l'uomo ritrova il suo essere autentico. L'uomo sembra negare questa possibilità certa, sembra negare le sette età di Shakespeare e intende, moderno demiurgo, porsi al di sopra del naturale corso della vita. Fiducioso nelle nuove scienze aspira a decidere della vita e della morte anelando l'immortalità. Non sappiamo dove potranno arrivare i progressi scientifici ma ciò che oggi chiamiamo allungamento della vita, secondo Sterling, è un *allungamento della morte*.

Questa ossessione umana ci allontana dalla vita autentica, ci attacca morbosamente ad ogni possibilità nella dimenticanza di ciò che più di ogni altra cosa dovrebbe interessarci: la consapevolezza del senso della vita.

L'attaccamento alla vita, d'altra parte, è ciò che più caratterizza l'essere umano. Se realmente fosse stato possibile riprodurre artificialmente la mente umana, allora anche gli androidi avrebbero fatto l'esperienza della finitezza, del divenire inesorabile. Sicuramente, come l'uomo, si sarebbero battuti con qualsiasi mezzo per prolungare l'esistenza. A quel punto non ci sarebbe differenza tra l'uomo e tali macchine: entrambi consapevoli della vita, entrambi capaci di provare emozioni.

Questo pensiero deve aver tormentato Ridley Scott quando decise di trasportare il romanzo di Philip Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, al cinema. Lo sceneggiatore di

Blade Runner (1982) immagina gli androidi più umani di quanto fece Dick, provare empatia per un altro essere vivente, nel film, è possibile anche per gli androidi modello *Nexus 6*. Ma è proprio per questo motivo che i programmatori decisero di non farli vivere più di quattro anni, in modo che non potessero stabilire rapporti con gli umani. L'agenzia costruttrice di androidi del romanzo aveva soltanto un interesse economico e non umano nella costruzione di tali esseri. Tuttavia i *Nexus 6*, specialmente nel film, percepivano la vita come gli umani ed è particolarmente interessante, a questo proposito, una riflessione che invece troviamo nel romanzo. Di fronte al *Grido* di Edvard Munch, Phil Resch, un cacciatore di *Nexus 6*, afferma:

*“ è così che deve sentirsi un droide ”*⁶³.

L'uomo con le mani premute sulle orecchie e la bocca aperta in un disperato urlo muto, rappresenta l'angoscia e l'estrema solitudine. Munch stesso lasciò in merito delle riflessioni nel suo diario:

*“Camminavo lungo la strada con due amici- quando il sole tramontò- il cielo si tinse all'improvviso di rosso sangue- mi fermai, mi appoggiai stanco morto ad un recinto- i miei amici continuavano a camminare e io tremavo ancora di paura- e sentivo che un grande urlo infinito pervadeva la natura ”*⁶⁴.

L'esistenza di un androide è un urlo soffocato, la disperazione dalla quale nessuno lo può sollevare. Per Dick anche gli uomini vivono in questa condizione, ma se ne rendono conto soltanto quando riescono a sollevarsi sopra le cose, ad allontanarsi dagli obblighi quotidiani. Nel romanzo il protagonista, dopo aver ucciso tutti i *Nexus 6*, si abbandona all'angoscia e intraprende un viaggio mistico nel deserto, lontano da tutti. La vita lo aveva

⁶³ Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, Fanucci, Roma, 2000, pag. 152

⁶⁴ Ulrich Bischoff, *Munch*, Taschen, Colonia, 2001, pag. 53

costretto a compiere azioni che ripudiava, era passato sopra le sue emozioni ed ora si sentiva un essere innaturale, alieno a se stesso.

Questo sentire, negli umani, viene presto insabbiato da pensieri futili ma che determinano la sopravvivenza, il suicidio scampato di fronte a tali pensieri. Sarà un animale, status symbol per la società del romanzo, a risollevare il morale di Rick e a impedirgli di suicidarsi.

Questo atteggiamento del protagonista fa tirare un sospiro di sollievo al lettore, ormai affezionato, ma rivela una visione dell'uomo piuttosto triste e pessimista da parte dell'autore. Questo romanzo fu scritto nel '68, anno che per l'America significava l'uccisione di Martin Luther King e l'offensiva del Tet in Vietnam. Per quanto Dick fosse partecipe ai movimenti giovanili del '68, la sua visione del futuro appare particolarmente distopica.

Il protagonista del romanzo, diversamente da quello del film, torna a casa rassegnato alla sua stessa esistenza, senza lasciar spazio ai sogni, senza la forza necessaria al cambiamento.

3.2 Luther Blissett

Nessun movimento si dichiara apertamente cyberpunk ma molti movimenti sorti negli ultimi anni assumono aspetti cyber o caratteristiche provenienti da quella che abbiamo chiamato etica hacker.

Il cyberspazio, la rete ha suscitato un nuovo agire attivistico che punta più alla collettività che all'individuo. L'individuo assume importanza all'interno di un collettivo, del quale ne è espressione. Non esiste il teorico, l'artista, il disobbediente se non all'interno e come

frutto della moltitudine. Ciò che sembra aver potere di rispondere e controbattere lo spettacolo può essere solo una figura che condensi un *general intellect*.

L'intelletto, nel pensiero filosofico, oltre che essere riconosciuto come tratto individuale assume, in certi autori, un valore comune e pubblico. Averroé parlava di un intelletto possibile, attraverso il quale conosciamo e formuliamo principi universali, che non può essere individuale ma unico per tutta l'umanità. Questa concezione dell'unicità dell'intelletto è in contrasto con la fede dell'immortalità dell'anima in quanto l'intelletto è solo temporaneamente legato all'anima. L'immortalità non appartiene al singolo uomo ma a questo intelletto comune che appare al filosofo come realtà superindividuale.

In seguito, in opposizione a Cartesio, anche Spinoza negherà l'immortalità individuale dell'anima valorizzando il momento partecipativo delle menti e dei corpi. L'uomo ragionevole relaziona il suo corpo con altri corpi, sviluppando la socialità. L'intelletto trova il suo compimento nella moltitudine che si rivela come potenza.

Questo intelletto comune non è il frutto di un unico intelletto ma di una moltitudine di intelletti, che possono essere anche in conflitto, ma cooperano insieme. Oggi possiamo abbandonare la visione di *general intellect* come espressione e in funzione del sistema delle macchine e augurarci che si riveli come una potenza del vivente.

Come in Spinoza, l'intelletto comune si manifesta come potenza pratica di uomini associati. La moltitudine salvaguarda la libertà impedendo un potere centralizzato.

Proprio a questo scopo i nuovi movimenti controculturali adottano il principio di *general intellect*, per contrastare le *élites* al potere. Le teorie rivoluzionarie possono trovare riscontro nella realtà soltanto se sono il frutto del pensiero di una moltitudine libera.

Un esempio di *general intellect* applicato a un movimento attivistico controculturale è il Luther Blissett Project. Luther Blissett, nome preso in prestito da un calciatore sfortunato,

rappresenta la moltitudine, il *condividuo* che nasconde tutti e può essere utilizzato da tutti. Le azioni del movimento Luther Blissett sono innumerevoli e tanti gli scritti, come il famoso romanzo *Q*. Come Cagliostro il *multiplo* dialoga con i morti, in particolare con Guy Debord. Le convergenze con il pensiero situazionista sono molte, non a caso Luther Blissett vanta una compagnia teatrale situazionista oltre che una propria radio in sede Bologna, centro psicogeografico dal quale il progetto senza confini sembra esser nato. I teorici del movimento, alcuni ragazzi di Bologna sono ormai usciti allo scoperto ma questo poco importa, Luther Blissett è tutti, ogni persona può nascondersi dietro questo nome, come loro stessi dichiarano. Strumento principale è la beffa, come Cagliostro ingannava le corti, il *condividuo* inganna i media, non a caso ama definirsi *il Cagliostro collettivo di fine millennio*.

Alcuni legano il Luther Blissett Project a movimenti esoterici e scienze occulte, il movimento vanta la capacità di creare situazioni inaspettate o surreali ma al posto del tavolo spiritico predilige il modem e attraverso la beffa o attacchi mediatici rivela la realtà dietro l'apparenza. Vicini al movimento Fluxus, ritengono che tutto è arte e fondamentalmente non esistono artisti con la "A" maiuscola, se non per strategie di mercato. La loro attività si scaglia contro "l'ufficialità" competitiva ed arrivistica del "modus" vigente di interpretare la Cultura.

Alla società dello spettacolo il movimento oppone un cambiamento radicale che si fonda sul principio di *macchina attoriale*, ovvero la capacità di muovere la coscienza che, non più ridotta all'Io, viene percepita come molteplicità, *possibilità di concatenamenti verso l'esterno che rendono la psiche materia da plasmare secondo modalità che non si riducono né al razionale né all'istintivo ma che vanno oltre, verso il piano del desiderio fine a se stesso*⁶⁵.

⁶⁵ Luther Blissett, *Totò, Peppino e la guerra psichica 2.0*, Einaudi, Torino, 2000, pag. 117

Lo stato del desiderare non è inteso come condizione di mancanza ma come pienezza, energia condivisa, senza fini se non quello di vivere insieme nel campo di immanenza del desiderio stesso.

Per Sartre, il desiderio è mancanza di essere, lo sforzo umano continuo per diventare Dio. L'uomo, per il filosofo, è vittima del desiderio di raggiungere una totalità che non sarà mai tale. Nell'*Essere e il nulla* scriveva:

“L'arte, la scienza, il giuoco sono attività di appropriazione, sia totalmente sia parzialmente, e ciò di cui esse vogliono appropriarsi, al di là dell'oggetto concreto del quale vanno in cerca, è l'essere stesso, l'essere assoluto dell'in-sé”⁶⁶.

Per Luther Blissett lo stato del desiderio, se condiviso, è pienezza, totalità vissuta nel presente senza proiezioni future, è la capacità di creare e vivere situazioni che rompono con la quotidianità e la monotonia che la nostra società vuole imporci.

Il desiderio come mancanza invece è ciò che ogni giorno ci propina la pubblicità, allo scopo di farci sentire inadatti, difettosi se non acquistiamo ciò che ci presentano. Contro questa umanità di ipnotizzati da mass media e pubblicità, il *multiplo* oppone un ritorno dionisiaco alla terra, all'umano nel senso più autentico. In questa ottica il desiderio assume una connotazione positiva, il significato e il valore che, come affermava Leopardi, si è voluto distruggere. Il desiderio, *l'ardor* giovanile era tenuto in gran conto, in passato, dagli uomini di stato. Ora le istituzioni, i politici vogliono distruggere questa facoltà tanto umana ma *la natura non si distrugge anzi circola e serpeggia e divora sordamente come un fuoco elettrico*⁶⁷.

Trasformare energia in desiderio è ciò che si prefigge Luther Blissett attraverso azioni psicogeografiche che prevedono, come fine, l'autonomia ambientale e un libero

⁶⁶ Jean-Paul Sartre, *L'essere e il nulla*, Net, Milano, 2002, pag. 650

⁶⁷ Giacomo Leopardi, *Tutto è nulla Antologia dello Zibaldone di Pensieri*, Rizzoli, Milano, 1997, pag. 47

nomadismo. Questi termini non possono che ricondurci al pensiero situazionista, in particolare all'architetto Constant e alla sua utopica *New Babylon*. Come la città nomade del pittore situazionista, le azioni del *multiplo* si sviluppano sulla base del gioco, del desiderio, della deriva. Tuttavia Luther Blissett dichiara che la metodologia psicogeografica dei situazionisti non è all'altezza delle attuali metropoli, occorre aggiungere due elementi: lo studio materialista della raddomanzia e il sabotaggio dei luoghi socialmente imposti. A questo proposito viene ricordato Tom Graves, studioso di radioestesia oltre che maestro di Malcom McLaren, per aver teorizzato il superamento della raddomanzia metafisica rovesciandola nel suo contrario. All'uomo viene assegnata la capacità di produrre alterazioni psico-cognitive del territorio, di decostruire le usuali traiettorie della metropoli e di costruirne nuove all'insegna del nomadismo e del pensiero contro-culturale. Non a caso vengono citati ravers, squatters, travellers, simboli ormai noti di pratiche contro-culturali a partire dal movimento punk. Questi esempi sono detti ley-line, *costruzione soggettiva e sovra-individuale che rivela la condivisione temporanea di una certa forma di vita tra i membri dell'équipe psicogeografica*⁶⁸.

Viene naturale domandarsi chi può vivere in queste condizioni, se non per brevi periodi. L'uomo postmoderno è flessibile, pronto a continui spostamenti ma questi cambiamenti, di lavoro e di vita, sono dettati dalla società e sono vissuti come inevitabili per la sopravvivenza. Oggi si è nomadi per costrizione e non per scelta.

Non credo sia impossibile ma di certo difficile scegliere di essere nomadi, vivere da squatters quando si ha una famiglia o comunque delle responsabilità verso altre persone.

Ma questo Luther Blissett, da poco convertito in Wu ming, lo sa benissimo. Il film *Lavorare con lentezza*, uscito recentemente, alla cui realizzazione hanno collaborato anche i Wu ming, rappresenta le difficoltà, i conflitti, le contraddizioni che all'interno di uno

⁶⁸ Luther Blissett, *Totò, Peppino e la guerra psichica 2.0*, Einaudi, Torino, 2000, pag. 157

stesso movimento controculturale possono nascere. A gestire radio Alice, famoso strumento di lotta della Bologna degli anni '70, non possono essere gli emarginati della società ma studenti benestanti mantenuti da genitori borghesi. Inoltre i rapporti di forza imposti nella società tanto criticata si sviluppano anche all'interno del movimento giovanile, che pur sogna un cambiamento radicale. Utopia e distopia camminano a braccetto ma questo non rende inutili tali esperienze che, se pur trovano una loro fine, lasciano un segno nella storia della controcultura. Il movimento è composto da più individui che non si presentano come omologati ma che, al contrario, mantengono le differenze sforzandosi attraverso la cooperazione linguistica di arrivare a un accordo, a un *general intellect*.

Questa è la forza e il segno che lasciano tali esperienze, anche se spesso sono destinate a finire. Come abbiamo visto, dal movimento situazionista fino ad arrivare ai cyberpunk, i movimenti controculturali muoiono e rinascono in continuazione. Si trasformano a seconda dei cambiamenti della società, i cyberpunk usano strumenti che i situazionisti non potevano immaginare, ma essenzialmente ereditano e fanno frutto delle esperienze passate. I movimenti controculturali rappresentano una forza sotterranea in continua rigenerazione, sempre a rischio di cadere nello spettacolo ma anche sempre attenta ai cambiamenti della società.

Conclusioni

Ne è passato di tempo da quando nel 1516 usciva ad Amsterdam un libretto destinato ad avere un'immensa fortuna. *Utopia* di Tommaso Moro è la storia di un viaggiatore che ha fatto naufragio su di un'isola sconosciuta. Da allora il pensiero moderno pullula di città e mondi ideali, paesi che come Utopia non esistono – Utopia è proprio un “luogo che non c'è” – ma che nell'immaginario dello scrittore è reale, iper-razionale, perfetto.

La speranza in un mondo migliore ha spinto molti pensatori a ideare luoghi meravigliosi, veri e propri “paesi della Cuccagna” situati nel presente o in un futuro remoto.

Forse il primo luogo ideale è proprio la tanto discussa *torre di Babele*, ripresa più volte come esempio sia di utopia che di distopia. Quando la speranza, infatti, si trasforma in angoscia, l'utopia tanto acclamata diviene incubo e la distopia è necessaria tanto quanto lo era stata l'utopia.

La distopia appare come l'autocritica dell'utopia, ci presenta dei mondi infernali, contrassegnati da quella stessa razionalità e rigore geometrico che caratterizzava, in chiave positiva, il mondo utopico.

Il XX secolo sembra particolarmente percorso dalla distopia. Le aspettative, molte volte utopiche, riposte nello sviluppo tecnologico e scientifico hanno suscitato, a partire dagli anni '30, vere e proprie paure. L'uomo, sostituito da menti artificiali, poteva esser reso schiavo e automa grazie ai nuovi strumenti tecnici in mano ovviamente, soltanto, a piccole élites al potere.

Sotto questa prospettiva, l'equivalenza progresso – benessere appariva come una terribile menzogna, un'utopia dalla quale difendersi, come affermava, con parole di Nicola Berdiaeff, Aldous Huxley.

Il fallimento storico dell'utopia lo abbiamo colto anche nel “classico della distopia” di Orwell, *1984*, dove la libertà è libertà di fare tutto ciò che il Partito desidera che si faccia, l'utopia scivola nel suo contrario.

Questo è il rischio che corre l'uomo contemporaneo: la capacità di realizzare le proprie utopie per poi vederle trasformarsi in mostri terribili da abbattere. Questi severi moniti hanno dichiarato il pericolo che certe utopie potevano contenere ma non hanno spento lo “spirito utopico”, proprio dell'uomo.

Solo il genere umano, infatti, progetta utopie, mondi alternativi e lotta per piegare ad essi, più che può, la realtà. L'utopia nella sua realizzazione si snatura, diventa altra cosa dal modello sognato ma l'impulso a migliorare la realtà tende continuamente a rigenerarsi.

Altrettanto fanno, partendo proprio dalla consapevolezza dei rischi insiti nelle utopie, i movimenti contro-culturali. Spesso destinati a fallire, mantengono vivo lo spirito critico volto a migliorare lo stato di cose, proprio dell'uomo non assuefatto al sistema.

I movimenti contro-culturali si servono tanto della distopia quanto dell'utopia, criticano la società attuale e aspirano a un mondo in cui regni l'uguaglianza – l'abolizione della proprietà privata è la caratteristica fondamentale di molte utopie classiche. Moro nella sua isola pone, sulle orme della *Repubblica* di Platone, il netto rifiuto di ogni forma di proprietà privata, in quanto fonte di dissidi tra gli uomini.

È superfluo affermare quanto questo tema sia, ancora oggi, attuale e motivo di continui scontri. Conflitti questi, che non devono spegnersi, ciò che deve spaventarci è più di ogni altra cosa il silenzio, la contemplazione tanto odiata da Debord perché indice di un'umanità completamente soggiogata e inerme.

L'uomo si muove, progetta e costruisce nel continuo equilibrio tra distopia e utopia, dimensione nella quale crolla e si rialza, dimensione nella quale, comunque, si sente vivo e attivo.

Lo stesso Moro, dopo aver raffigurato con le parole del viaggiatore l'isola di Utopia, concludeva dicendo di aver *poca speranza* che questa possa realizzarsi *pei nostri Stati*.

L'impulso che spingeva Moro a pensare la sua isola nasceva dal desiderio di protesta verso una realtà, quella in cui il filosofo viveva, fortemente repressiva. Dietro la descrizione di Utopia si nasconde un uomo nostalgico di un mondo che non è ma che dovrebbe essere.

Pessimismo e desiderio di cambiare lo stato di cose sono i sentimenti che davano vita all'opera, sentimenti che rendono, ancora oggi, *Utopia* un libro sul quale riflettere.

Un poeta italiano, negli anni '90, cantava:

*“La domenica delle salme
gli addetti alla nostalgia
accompagnavano tra i flauti
il cadavere di Utopia
la domenica delle salme
fu una domenica come tante*

*il giorno dopo c'erano i segni
di una pace terrificante.*

*Mentre il cuore d'Italia
da Palermo ad Aosta
si gonfiava in un coro
"di vibrante protesta".*

Auguriamoci anche noi, come Fabrizio De Andrè, che l'autocritica dell'utopia porti, oltre un normale e umano pessimismo, una nuova forza rivolta all'impegno collettivo per migliorare la realtà.

Bibliografia

Aldous Huxley, *Il mondo nuovo Ritorno al mondo nuovo*, Mondadori, Milano, 1991

Anselm Jappe, *Guy Debord*, Manifestolibri, Roma, 1999

Antonio Damasio, *Alla ricerca di Spinoza "Emozioni, sentimenti e cervello"*, Adelphi, Milano, 2003

Antonio R. Damasio, *L'errore di Cartesio "Emozione, ragione e cervello"*, Adelphi, Milano, 1995

Aristotele, *La politica*, Le Monnier, Firenze, 1985

Arturo Di Corinto Tommaso Tozzi, *Hactivism*, Manifestolibri, Roma, 2002

Bruce Sterling, *Giro di vite contro gli hacker*, Shake, Milano, 2000

Bruce Sterling, *Tomorrow now*, Mondadori, Milano, 2004

Bulgakov, *Cuore di cane*, Garzanti, Milano, 1970

Donald Gillies, *Intelligenza artificiale e metodo scientifico*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 1998

Francesco Careri, *Constant New Babylon, una città nomade*, Universale di architettura, Torino, 2001

Fred K. Prieberg, *Musica ex machina*, Einaudi, Torino, 1975

George Orwell, *1984*, Mondadori, Milano, 1998

Giacomo Leopardi, *Operette morali*, Feltrinelli, Milano, 1990

Giacomo Leopardi, *Tutto è nulla Antologia dello Zibaldone di Pensieri*, Rizzoli, Milano, 1997

Guy Debord, *La società dello spettacolo*, Stampa Alternativa Editrice, Torino, 1995

Herbert Marcuse, *L'uomo a una dimensione*, Einaudi, Torino, 1999

Jean-Paul Sartre, *L'essere e il nulla*, Net, Milano, 2002

John R. Searle, *Il mistero della coscienza*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 1998

Jon Savane, *Il sogno inglese Quando i Sex Pistols e il Punk Rock diedero alle fiamme il Regno Unito*, Arcana, Roma, 2002

Joseph LeDoux, *Il cervello emotivo "alle origini delle emozioni"*, Baldini&Castaldi, Milano, 1999

K. Marx e F. Engels, *Il Capitale*, Edizioni Rinascita, Roma, 1954

Luther Blissett, *Totò, Peppino e la guerra psichica 2.0*, Einaudi, Torino, 2000

Marco Philopat, *Costretti a sanguinare*, Shake, Milano, 2002

Mario G. Losano, *Automi d'Oriente "Ingegnosi meccanismi" arabi del XIII secolo*, Medusa, Milano, 2003

Mario G. Losano, *Storie di automi dalla Grecia classica alla bella époque*, Einaudi, Torino, 1990

Mario Tronti, *Cenni di castella*, Cadmo, Firenze, 2001

Martin Heidegger, *Essere e tempo*, Longanesi, Milano, 2002

Mary Shelley, *Frankenstein*, Biblioteca Economica Newton, Roma, 1994

Michel Foucault, *Storia della follia nell'età classica*, Rizzoli, Milano, 2001

Omero, *Iliade*, Einaudi, Torino, edizione n. 16 2004

Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, Fanucci, Roma, 2000

Raf Valvola Scelsi, *Cyberpunk Antologia di testi politici*, Shake, Milano, 1989

Raimon Panikkar, *La torre di Babele Pace e pluralismo*, edizioni Cultura della Pace, San Domenico di Fiesole, 1990

Rossana Dal monte, *Berio Intervista sulla musica*, Laterza, Bari, 1981

Stefano Mistura (a cura di), *Figure del feticismo*, Einaudi, Torino, 2001

Tomás Maldonado, *Critica della ragione informatica*, Feltrinelli, Milano, 1999

Tommaso Moro, *L'Utopia*, Economica Laterza, Roma-Bari, 1993

Ulrich Bishoff, *Munch*, Taschen, Colonia, 2001

William Gibson, *Luce virtuale*, Mondadori, Milano, 1996

William Gibson, *Neuromante*, Mondadori, Milano, 2003