

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DEL PIEMONTE ORIENTALE
“A. AVOGADRO”



Facoltà di Lettere e Filosofia

Corso di laurea in Scienze della Comunicazione

TESI DI LAUREA TRIENNALE

IL FUTURO È ADESSO.
ASPETTI DELLA SOCIETÀ CONTEMPORANEA NELLA
NARRATIVA CYBERPUNK

Candidato:

Alessandro Odorico

Relatore:

Prof.ssa Maria Cristina Iuli

Anno accademico 2010-2011

Sommario

Introduzione	3
Cos'è il cyberpunk?	5
Ambientazioni e temi ricorrenti	11
<i>Neuromancer</i>, l'archetipo del cyberpunk	16
Analisi e considerazioni.....	19
<i>Snow Crash</i>, il post cyberpunk	26
Analisi e considerazioni.....	30
Le politiche economiche e i processi di globalizzazione nella letteratura cyberpunk	40
Uno sguardo al presente attraverso i “mirroshades”	46
Bibliografia	52

Da un'intervista a William Gibson

Domanda: "Una dichiarazione sul futuro dell'umanità?"

Risposta: "Non ne faccio mai. È Bruce che se ne occupa in un certo senso.[...] lo vado solo in giro e osservo."

Introduzione

Questa tesi ha lo scopo di mettere in luce alcuni aspetti della società contemporanea riscontrabili in opere letterarie appartenenti al sottogenere della narrativa fantascientifica denominato "Cyberpunk", attraverso la lettura in parallelo di due romanzi rappresentativi del genere. Le opere prese in esame sono *Neuromancer*, di William Gibson (1984), e *Snow Crash*, di Neal Stephenson (1992).

Cosa significa cyberpunk? Come, quando e perché ha avuto inizio? Chi sono gli autori accomunati da questa etichetta? Quali sono i tratti distintivi di questo tipo di fantascienza? Sono alcune delle domande a cui è opportuno rispondere per fornire una visione d'insieme, per dare punti di riferimento. Il primo capitolo ha lo scopo di far conoscere al lettore le origini del movimento, i rapporti con la cultura e la tecnologia degli anni Ottanta, i debiti letterari con la fantascienza "New Wave" e i legami con la controcultura americana degli anni Sessanta. Partendo da una concisa descrizione del movimento cyberpunk, con particolare riferimento all'ambito letterario, saranno fornite alcune premesse necessarie a comprendere questo variegato fenomeno

culturale iniziato negli Stati Uniti nei primi anni Ottanta del XX secolo. In assenza di un manifesto o dichiarazione d'intenti, la fonte privilegiata è costituita da uno scritto di Bruce Sterling, scrittore, giornalista e saggista americano, egli stesso esponente del cyberpunk. Nella prefazione a "*Mirrorshades. The Cyberpunk Anthology*" (1986) da lui curata, troviamo la definizione, le basi teoriche e il nucleo di autori fondanti l'avanguardia della fantascienza "cyberpunk". Dopo aver introdotto il movimento, la tesi analizzerà le ambientazioni, i temi ricorrenti e gli elementi innovativi dei romanzi cyberpunk in modo da fornire al lettore una chiave di lettura delle due opere scelte.

Il secondo e terzo capitolo analizzano i due romanzi scelti cercando di evidenziare in particolare la funzione critica svolta dall'adozione di scenari distopici nella descrizione della società contemporanea. L'obiettivo è mostrare la versatilità del cyberpunk e la sua capacità di adattarsi al racconto e all'analisi dei fenomeni politici, sociali, economici e culturali della società occidentale contemporanea.

Il capitolo conclusivo è dedicato all'esame dei nessi tra la globalizzazione e gli scenari distopici proposti dalla narrativa cyberpunk, e mostra l'accuratezza di alcune previsioni, figurazioni e visioni del futuro immaginato nei due romanzi analizzati. A questo scopo l'analisi evidenzia aspetti e peculiarità del presente mettendone in risalto le similitudini con gli attributi del futuro distopico immaginato da *Neuromancer* e *Snow Crash*.

Cos'è il cyberpunk?

Il termine cyberpunk indica un sottogenere della letteratura fantascientifica, nato negli Stati Uniti nei primi anni Ottanta del ventesimo secolo, sviluppatosi per oltre un decennio e divenuto movimento culturale esteso anche all'ambito artistico e cinematografico. La parola cyberpunk è un neologismo risultante dalla fusione dei termini "cyber", da cybernetics, la scienza che studia i meccanismi del controllo e della comunicazione, e "punk", il movimento giovanile anarcoide degli anni Settanta e Ottanta caratterizzato dall'avversione per le convenzioni sociali, per il rifiuto delle istituzioni politiche, religiose e di ogni forma di controllo sociale esercitata dal sistema. Il termine fece la sua prima comparsa nel 1983 come titolo di un racconto di Bruce Bethke, pubblicato sulla rivista *Amazing Science Fiction Stories*; grazie ad una felice intuizione del curatore editoriale Gardner Dozois il vocabolo cominciò a circolare accomunando autori come William Gibson, Bruce Sterling, Rudy Rucker, Lewis Shiner e John Shirley. Nel 1984, anno di pubblicazione del suo primo romanzo, *Neuromancer*, William Gibson inaugurò un vero e proprio filone della fantascienza. L'opera, infatti, vinse i tre principali premi letterari della science-fiction¹, riscosse notevole successo e venne riconosciuta come archetipo. Bruce Sterling, due anni dopo, nella prefazione a *Mirrorshades*, un'antologia di racconti degli autori più rappresentativi del cyberpunk, lo definì in questi termini: "William Gibson's *Neuromancer*, surely the quintessential cyberpunk novel² [...]" (1986, 9).

Anche se non esiste un vero e proprio manifesto d'intenti, nella prefazione di Sterling si ritrovano le basi teoriche del movimento inizialmente costituito da un gruppo di giovani autori (Gibson, Rucker Shiner, Shirley e

¹ Premio Hugo 1985, premio Nebula 1985 e premio Philip K. Dick 1985

² *Neuromancer* di W. Gibson, sicuramente la quintessenza del romanzo cyberpunk [...]

Sterling) in contatto tra loro, con temi, prospettive, intenti e simboli comuni. Si tratta di un prodotto degli anni Ottanta, risultato di fusioni tra cultura pop e alta tecnologia; quest'ultima percepita come pervasiva, incontenibile e in rapporto intimo, tattile con l'uomo (Sterling 1986 11). A differenza della generazione di autori degli anni Quaranta e Cinquanta, che si era dovuta rapportare con la diffusione degli elettrodomestici, i giovani degli anni Ottanta hanno assistito ad un altro tipo di progresso, definito da Sterling nei termini seguenti:

La tecnologia stessa è cambiata. Per noi [autori cyberpunk] non è la gigantesca meraviglia sbuffante vapore del passato: l'arcaica madre Hoover, l'Empire State Building, le centrali nucleari. La tecnologia si conficca nella pelle, risponde al tocco: il personal computer, il Sony Walkman, il telefono portatile, le lenti a contatto di tipo morbido. (1986, 14)

La miniaturizzazione dei componenti elettronici ha consentito, infatti, la produzione di apparati portatili: radio, riproduttori musicali, TV e telefoni (prima veicolari, poi tascabili); tutti simboli di una tecnologia che accompagna da vicino la vita quotidiana, che può seguire l'uomo anche fuori dalle pareti di case e uffici. Il computer, straordinario e complesso strumento di calcolo, è diventato "personal" ed è entrato nelle abitazioni. La percezione di vicinanza e portabilità dell'high-tech e alcune espressioni di progresso scientifico come i trapianti d'organi, la fecondazione artificiale, la chirurgia plastica hanno avuto un peso decisivo nella formazione dell'immaginario cyberpunk. L'atteggiamento di cui parla Sterling si manifesta chiaramente nella rappresentazione di fusioni uomo/macchina in cui organico, meccanico ed elettronico si uniscono e danno origine a nuove forme viventi e a soggettività ibride.

La tecnologia, e in particolar modo quella digitale, con i suoi effetti cognitivi, sociali ed economici è al centro dell'immaginazione degli autori cyberpunk. La diffusione capillare del personal computer e la costituzione di reti e infrastrutture telematiche alimentarono un nuovo rapporto con la

macchina, che da mero strumento di calcolo per pochi esperti divenne un mezzo di comunicazione e svago alla portata di tutti. La massiccia introduzione dell'informatica nel mondo del lavoro, l'automazione dei processi produttivi e la trasformazione dell'intera organizzazione aziendale hanno avuto importanti ripercussioni sull'economia a livello planetario, determinando in larga misura l'assetto odierno dell'economia globale. Oltre a questi cambiamenti epocali, la generazione cyberpunk ha vissuto in prima persona il passaggio popolare dall'analogico al digitale; è stata testimone di un momento particolarmente interessante in cui è avvenuta una transizione da una società elettro-meccanica a una digitale. Con la massiccia conversione di testi, suoni, immagini e la loro digitalizzazione, cioè la loro trasposizione dai supporti tradizionali (carta, vinile, pellicola ecc...) al codice binario, ha avuto luogo la cosiddetta "rivoluzione digitale". La convergenza di svariati media in un unico strumento ha portato a nuove modalità di accesso alla cultura e a nuove forme di produzione, fruizione e circolazione del sapere. Oltre a questi cambiamenti relativi alla produzione e circolazione dell'informazione e alle forme di comunicazione, la digitalizzazione del sapere ha aperto problematiche inedite per quanto riguarda la tutela della proprietà intellettuale e del copyright. La separazione dei prodotti culturali dai loro supporti originali ha reso possibile copiare, diffondere e condividere opere dell'ingegno, rendendo assai problematica la mediazione tra la libera circolazione del sapere e la tutela del diritto d'autore. Rispetto a questi temi, l'etica cyberpunk ha ispirato una vera e propria controcultura, una nuova generazione di giovani radicali più o meno politicizzati, un movimento variegato ed eterogeneo, a proprio agio con la tecnologia, che rivendica la libera circolazione della cultura contro il monopolio dell'informazione da parte delle élite politiche, economiche e militari, e il libero accesso all'informazione. Questi militanti dell'informazione sono stati definiti: "hackers dotati di coscienza sociale" (Scaruffi "Il Terzo Secolo" cap.12).

Bruce Sterling ha così descritto il fenomeno cyberpunk:

il cyberpunk è un prodotto dell'ambiente degli anni Ottanta [...] ma le sue radici sono profondamente immerse nella tradizione della fantascienza popolare degli anni Sessanta. Ogni autore differisce individualmente in quanto a debiti letterari; ma, alcuni anziani scrittori, forse ancestrali cyberpunk, mostrano una chiara e impressionante influenza" (1986, 8).

Sempre secondo Sterling, deve essere riconosciuta l'influenza di autori della New Wave della fantascienza, come Norman Spinrad, Michael Moorcock, Brian Aldiss, J.G. Ballard e altri, dai quali provengono "il visionario bagliore, la buffoneria a ruota libera, l'estetica rock e l'audacia intellettuale" (1986, 9). Sterling, inoltre, riconosce un debito nei confronti di esponenti della componente più "hard" della science-fiction come Larry Niven, Paul Anderson e Robert Heinlein da cui il cyberpunk ha mutuato l'attenzione e l'accuratezza per gli aspetti scientifici e tecnologici; ammette, infine, che gli scrittori cyberpunk hanno una "speciale passione per i visionari": Philip Jose Farmer e Philip K. Dick. (1986, 9). La corrente "New Wave", quella del primo (e inconsapevole) cyberpunk, costituì negli anni Sessanta un'avanguardia della narrativa fantastica, che, postulando una fantascienza svincolata dai canoni tradizionali e focalizzata sull'esplorazione dell'uomo, riportò l'attenzione su temi contemporanei. Dal punto di vista stilistico ed estetico cercò di adottare tecniche narrative più raffinate e sperimentali, introdusse il monologo interiore, il flusso di coscienza e affrontò esplicitamente temi come il sesso e la violenza (Giovannini e Minicangeli 25). Il cyberpunk ha ereditato queste peculiarità tematiche e stilistiche ma ne ha anche maturate di proprie in virtù di una particolare sensibilità, attenzione e percezione del proprio tempo. Come ha opportunamente spiegato Sterling: "Gli autori cyberpunk sono forse la prima generazione di scrittori science-fiction cresciuta non solo all'interno della tradizione letteraria della fantascienza, ma in un mondo veramente fantascientifico" (1986, 8). È proprio dal particolare rapporto di questi scrittori con il presente, ricco di progressi tecnologici e testimone di mutamenti epocali, che nasce questa specifica versione della letteratura di fantascienza. I tratti comuni che la caratterizzano sono: l'ambientazione in un futuro prossimo e distopico, l'attenzione alle tecnologie dell'informazione ed

in particolare alla realtà virtuale e alle reti informatiche. È molto frequente, inoltre, l'accostamento tra tecnologia e degrado sociale, come a rilevare che a un'evoluzione tecnologica non segue necessariamente uno sviluppo sociale in positivo, anzi può scaturire un mondo segnato da violenza, diseguaglianze, degrado e disumanizzazione. I protagonisti sono generalmente persone giovani, anticonformisti, hackers o figure ambigue provenienti dai bassifondi degli agglomerati urbani, soggetti che vivono ai margini della società, talvolta d'espediti, talvolta violando la legge. Essi padroneggiano la tecnologia in modo disinvolto, ne comprendono appieno le implicazioni e la usano come arma per combattere il sistema.

Al suo esordio, la narrativa cyberpunk segnò un rilancio del genere fantascientifico che, alla fine degli anni settanta, attraversava un periodo di profonda crisi. Ogni filone tradizionale (space opera, apocalittico, robot, viaggi nel tempo) era stato già abbondantemente sfruttato; l'espedito narrativo generalmente utilizzato per introdurre un nuovo futuro era l'olocausto nucleare. Dal punto di vista tematico, gli autori cyberpunk si mossero invece nella direzione opposta, verso futuri credibili, abbastanza vicini al presente da sembrarne la logica prosecuzione. In questa prospettiva, piuttosto irrilevante diventava il ruolo di guerre, catastrofi e invasioni aliene. Sterling, nella prefazione di *Burning Chrome* (1986), raccolta di racconti di W. Gibson, mette a fuoco il ruolo dello scrittore di fantascienza definendolo: profeta, visionario e buffone di corte (7). Tali attributi sembrano implicare un deficit di credibilità anche in considerazione del fatto che la narrativa fantastica degli esordi è stata a lungo pubblicata su riviste popolari di poche pretese. Questo, però, non costituisce un limite bensì un punto di forza: al pari di un giullare, lo scrittore può guardare in faccia il presente, trovarne i difetti, le contraddizioni e raccontarli attraverso la finzione letteraria. Quando non si è presi troppo sul serio si gode di libertà espressive non scontate, che nel caso del cyberpunk si sono manifestate attraverso la rappresentazione della contemporaneità: una visione ricca di particolari, iper-realistica, a tratti cupa e sinistra che mette in guardia il lettore sulle possibili conseguenze sociali e ideologiche della società ipertecnologica. Su questo tema delicato si

è rivolta l'attenzione di "tutto il mondo dell'underground tecnologico americano ed europeo: i computerfreaks, i tecnoanarchici, gli hacker" (Caronia, "Inchiesta sul cyberpunk" 1993, 1).

Pur avendo avuto inizio in ambito letterario, in virtù dei temi trattati (nuovi media, rapporto con la tecnologia e società post-industriale) il fenomeno cyberpunk, si è rapidamente propagato ad altre forme culturali: i fumetti, i graphic novels, la musica, i videogames, il cinema e l'arte. Il significato stesso del termine si è esteso fino a connotare un particolare atteggiamento nei confronti della tecnologia informatica, caratterizzato da nuove modalità di utilizzo e da un ruolo attivo dell'utente nell'accesso e nell'uso di strumenti e banche dati. L'etica cyberpunk nel corso degli anni Ottanta e Novanta ha ispirato, soprattutto in Europa, movimenti culturali impegnati nel dibattito sui rapporti tra tecnologia e società, fautori della libertà d'accesso all'informazione e della circolazione del sapere. Tra i principali esponenti delle controculture underground possiamo citare il gruppo CCC (Chaos Computer Club) di Amburgo, l'ECN (European Counter Network) rete di collegamento di centri sociali, il collettivo Decoder di Milano a cui si devono l'omonima rivista di contro-cultura digitale e la casa editrice Shake.

Ambientazioni e temi ricorrenti

L'universo della narrativa cyberpunk presenta tratti e caratteristiche costanti per quanto riguarda tematiche, ambientazioni e personaggi. Alta tecnologia, realtà virtuale, società post-industriale, globalizzazione, violenza e degrado sociale sono aspetti costanti dell'immaginario cyber in ciascuna delle sue manifestazioni: letteratura, cinema e fumetti. Come già detto, la narrazione è collocata in un futuro prossimo; un tempo ragionevolmente vicino, corrispondente ai primi decenni del XXI secolo, in cui è ancora possibile riconoscere le vestigia del secolo passato. Architetture, agglomerati urbani e aree industriali dismesse sono ciò che resta di un'epoca precedente; costituiscono una struttura portante, un substrato su cui sono cresciute nuove forme, torri di cristallo, moduli abitativi e spazi riciclati coperti di neon e graffiti. L'immagine che ne traspare rimanda ad una crescita disordinata governata da forze diverse e contrastanti: quella del capitale e quella dell'uomo della strada.

Il comune denominatore del futuro cyberpunk è costituito dal progresso tecnologico a cui, peraltro, è attribuita una duplice valenza. Se da un lato esso ha cambiato la società e l'uomo, dall'altro ha cessato di essere un supporto agli avvenimenti narrati ed è divenuto vero habitat, nuova natura. I personaggi si muovono nei flussi di dati, negli agglomerati urbani e in orbita: i luoghi non tecnologici sono ininfluenti. Il protagonista è un "mutante iper-attrezzato alla sopravvivenza in questo ambiente, decisamente superiore al vecchio sapiens sapiens, si muove alla conquista dei propri obiettivi contro tutto e tutti, solo, senza verità da dare o da cercare." (Decoder VI, 1991). La figura dell'hacker, presenza costante in questo tipo di narrativa, ha il ruolo attivo di anti-eroe militante che combatte contro i colossi che detengono il potere economico e il monopolio dell'informazione. Nella sua personale battaglia si avvale di strumenti e metodi non convenzionali e le sue motivazioni sono spesso egoistiche. Le armi della sua guerra sono fornite e

gestite dal sistema stesso; si tratta delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione che lui però usa in modo creativo e rivolge contro il potere stesso. Per restare nella metafora, il campo di battaglia è il cosiddetto cyberspazio, un luogo non luogo, un'astrazione all'interno delle reti informatiche, in cui la rappresentazione grafica dei dati origina una realtà virtuale. La paternità di questo concetto è attribuita a W. Gibson³ che, nel 1984 in *Neuromancer*, ne diede la seguente descrizione:

Cyberspazio: un'allucinazione vissuta consensualmente ogni giorno da miliardi di operatori legali, in ogni nazione, da bambini a cui vengono insegnati i concetti matematici... Una rappresentazione grafica di dati ricavati dai banchi di ogni computer del sistema umano. Impensabile complessità. Linee di luce allineate nel non-spazio della mente, ammassi e costellazioni di dati. Come le luci di una città, che si allontanano [...] (54)

Si tratta di un dominio immateriale in cui tutto è informazione, il tessuto stesso dello spazio, così come l'avatar (rappresentazione dell'agente umano) e gli strumenti che usa sono fatti d'informazione: dati, programmi, istruzioni, virus. L'introduzione di questa nuova oggettività costituisce un'importante caratteristica della narrativa cyberpunk a cui va riconosciuto il merito di aver fornito al pubblico gli strumenti concettuali per cogliere una "dimensione parallela" collegata a quella reale attraverso i circuiti comunicativi. Bruce Sterling, nel saggio "*The Hacker Crackdown*", definisce il cyberspazio come "la frontiera elettronica [...], il posto in cui si svolge una conversazione al telefono [...] nel luogo che si trova in mezzo ai telefoni" (1993, 11). Da questa descrizione emerge un preciso collegamento tra l'invenzione narrativa di Gibson e qualcosa di esistente nel mondo reale, che rimanda all'idea di un territorio inesplorato "in cui accadono delle cose che hanno conseguenze tangibili. Forse non sarà reale [...] ma esiste in modo concreto" (Sterling, 1992, 11).

³ La parola "cyberspazio" fece la sua prima comparsa nel racconto di W. Gibson intitolato "Burning Chrome", pubblicato nel 1986 in una raccolta dall'omonimo titolo.

La fantascienza cyberpunk racconta di un futuro "cablato" in cui esiste una rete globale di collegamento tra i computer che è percepita come un'estensione del sistema nervoso. Il legame computer-cervello, ipotizzato nella finzione narrativa, implica l'estensione delle capacità umane ma anche l'innalzamento del livello di controllo sociale esercitato da coloro che dirigono il sistema delle comunicazioni digitali e detengono il monopolio dell'informazione. In un mondo in cui tutti sono potenzialmente raggiungibili attraverso i nodi della rete e dove ogni cosa è riconducibile a puro dato/informazione, le fantasie di controllo totale diventano una componente significativa della narrazione. Nel corso degli anni l'immaginario collettivo si è consolidato attorno a un'idea condivisa di cyberspazio proveniente dalla letteratura, dal cinema e da altre forme di rappresentazione. Opere letterarie quali *Neuromancer* (1984), *Count Zero* (1986), *Mona Lisa Overdrive* (1988) di W.Gibson, il saggio di B.Sterling *The Hacker Crackdown* (1992), il romanzo *Snow Crash* (1992) di N. Stephenson, hanno descritto, definito, e modellato questo nuovo ambito. Film come *Tron* di S.Lisberger (1982), *Johnny Mnemonic* di R.Longo (1995), *Nirvana* di G. Salvatores (1997) e *The Matrix* di A. & L. Wachowski (1999) hanno aiutato a visualizzarlo, assieme a fumetti, prodotti di animazione e videogiochi come ad esempio il franchise multimedia *Ghost in the Shell* (1989), il videogame *System Shock* (1994), il cartoon *Cyberchase* (2002). Questi sono solo alcuni esempi della vasta produzione ispirata alla suggestiva idea dell'esistenza di una realtà virtuale distinta da quella materiale ma ad essa collegata.

Il collegamento fisico tra uomo e macchina, condizione necessaria per accedere al cyberspazio, costituisce anche una delle tematiche fondamentali del cyberpunk. Il particolare atteggiamento verso la tecnologia, che accomuna gli scrittori cyberpunk, si riflette anche nella rappresentazione di fusioni tra biologico ed elettronico: un tentativo di leggere in chiave fantastica la natura dei cambiamenti in atto nel rapporto con la tecnologia. L'identità dell'uomo stesso, ciò che distingue l'umanità dalle altre forme di vita, esce mutata dal rapporto sempre più stretto con la macchina che dà vita a organismi ed elementi nuovi, che vanno dal sangue artificiale, alle valvole

cardiache, ai microchip cerebrali. La tecnologia diviene parte integrante del corpo umano, ne modifica la natura stessa originando una nuova specie: il cyborg, l'organismo cibernetico, "la soluzione al dualismo uomo-macchina, alla scissione tra individuo e tecnologia" (Castronuovo 64).

L'ibridazione tra umano e artificiale dà luogo a nuove forme di evoluzione, a una post-umanità. Lo stesso corpo umano non è più considerato come un tempio sacro e inviolabile, anzi è percepito come hardware biologico e quindi migliorabile, passibile di upgrading mediante aggiunte o sostituzioni di componenti o attraverso l'ingegneria genetica. In questa concezione, il cervello è trattato come macchina computazionale; le facoltà mentali, il pensiero e la memoria sono quindi funzioni estensibili. La narrativa cyberpunk esplora queste possibilità: nei romanzi e racconti di Gibson, ad esempio, compaiono figure come "il corriere di dati" di *Johnny Mnemonic* (1986), che usa il proprio cervello come unità d'immagazzinaggio, oppure Molly, la donna "cyborg" di *Neuromancer* (1984) modificata al punto di non saper più distinguere il proprio io cosciente dal software installato, e che non riuscendo a spiegare in modo consapevole le proprie azioni, afferma: "[...] Sarà per come sono circuitata" (28, 263).

Ultima caratteristica del genere cyberpunk, infine, è la rappresentazione del potere economico, che in questa letteratura è sempre detenuto da entità trans-nazionali, enormi concentrazioni industriali e finanziarie controllate da singole famiglie sul modello delle zaibatsu⁴ giapponesi, società hi-tech e franchisor. Il potere politico, invece, ha un ruolo marginale o addirittura nullo. Appare superato, in costante ritirata come se avesse perso la propria ragione di esistere, rassegnato all'impossibilità di controllare e regolamentare un mondo in cui non c'è più posto per le tradizionali forme di governo e dove i confini politici e geografici non coincidono con quelli culturali ed economici. La dimensione planetaria del mercato, la velocità di movimento dei capitali, l'ibridazione culturale e i flussi migratori sono fenomeni che non possono essere governati in modo efficace da espressioni politiche locali o nazionali.

⁴ Entità commerciale/industriale giapponese.

Dal punto di vista dell'organizzazione, la società presenta una struttura piramidale tripartita: al vertice un'élite di potenti, al centro un ceto medio anonimo e passivo, alla base una variegata umanità singolare, creativa e anticonformista. È proprio dal basso che provengono i protagonisti: perdenti, drogati, truffatori, ladri, prostitute, alienati e molti altri soggetti borderline. Questa umanità si muove, vive e sopravvive nelle smisurate agglomerazioni urbane, negli habitat orbitali o negli spazi virtuali delle reti informatiche. Il mondo in cui vengono rappresentate le vicende è difficile e spietato; richiede una notevole capacità d'adattamento perché, come in natura, vige la legge del più forte. Per sopravvivere occorre stare sempre all'erta e, come afferma Case, il protagonista di *Neuromancer* (1984), "è indispensabile coltivare una moderata paranoia" (16).

***Neuromancer*, l'archetipo del cyberpunk**

Neuromancer è il titolo del primo romanzo di William Gibson. Pubblicato nel 1984, è stato unanimemente riconosciuto come l'opera che ha dato inizio al fenomeno cyberpunk. È anche stato vincitore, nel 1985, dei principali premi letterari riservati alla letteratura di fantascienza, cioè l' Hugo, il Nebula e il Philip K. Dick Award. L'accoglienza positiva del romanzo da parte di critica e pubblico contribuì a far conoscere, circolare e rendere familiare il termine "cyberpunk" come un marchio o un'etichetta riservata ad un determinato tipo di narrativa fantastica. Costituisce il primo volume di una trilogia, la cosiddetta "trilogia dello Sprawl" che, oltre a questo comprende, "*Count Zero*" (1986) e "*Mona Lisa Overdrive*" (1988). La scelta dell'ambientazione e la presenza di personaggi ricorrenti, presenti anche in alcuni racconti brevi, hanno contribuito a consolidare il mondo immaginario istituito da *Neuromancer*, inaugurando così un nuovo filone della narrativa fantastica.

Case, il protagonista del romanzo, ha ventiquattro anni ed è un ex hacker, cioè un pirata informatico che collegandosi al cyberspazio penetra nelle banche dati e ruba informazioni, solitamente su commissione. A causa di un danno neurologico inflittogli come punizione per aver cercato di derubare i suoi datori di lavoro, non può più collegarsi con la rete e guadagnarsi da vivere nel modo che gli è più congeniale e che dà un senso alla sua vita. Case, infatti, "vive per l'euforia incorporea del cyberspazio" (8). Oltre a possedere un'abilità fuori dal comune si trova più a suo agio nella realtà virtuale che in quella materiale e ora è "precipitato nella prigione della propria carne" (8). All'inizio della vicenda lo troviamo sbandato, tossicodipendente, squattrinato e nei guai fino al collo a Chiba, in Giappone. Qui viene contattato da due strani personaggi: Molly e Armitage. Lei è una ragazza affascinante e letale con lenti a specchio al posto degli occhi e lame retrattili sotto le unghie. Lui è un uomo serio, distinto e di poche parole, ex militare dal passato pieno

di ombre; Armitage illustra a Case la natura del lavoro che sono venuti a proporgli: in cambio di un costoso intervento, che gli restituirà la capacità di collegarsi al cyberspazio, Case deve mettere il proprio talento di hacker "cowboy della consolle" al servizio di una missione i cui particolari gli saranno spiegati in seguito. Non avendo più nulla da perdere e abbagliato dal miraggio di liberarsi dalla "prigione di carne", Case accetta. L'intervento ha successo, il danno neurale è riparato e il lavoro può cominciare. In primo luogo occorre completare la squadra a cui mancano ancora due componenti: uno è Dixie, un software senziente, ricostruzione digitale della personalità del defunto mentore e maestro di Case, l'altro è Riviera, un ambiguo personaggio con la capacità di creare illusioni olografiche indistinguibili dal vero. Con il viaggio dal Giappone agli Stati Uniti, fino alla Turchia si compie la prima parte della storia, il team è al completo e può passare alla fase successiva. Nel frattempo tra il protagonista e Molly, nasce uno strano rapporto fatto di sesso e confidenze; essendo loro due professionisti, l'amore non è contemplato anche se permane tra loro parecchia complicità. Decidono di indagare per scoprire chi c'è dietro Armitage, per chi stanno veramente lavorando e quale sia la vera natura della missione. Vengono a sapere che il gruppo è manovrato a distanza da Invernomuto (orig. Wintermute), un organismo cibernetico (intelligenza artificiale) che ha raggiunto la piena autocoscienza ed è risoluto a liberarsi dai legami che ostacolavano le sue aspirazioni all'autodeterminazione. Egli/esso è, infatti, una costruzione di proprietà della Tessier-Ashpool S.A., potentissima entità economica gestita da una famiglia aristocratica ed eccentrica che, grazie all'ingegneria genetica, alla clonazione e alla crio-conservazione, è riuscita a mantenere il controllo dell'impero finanziario e aspira all'immortalità del clan.

Compiute alcune azioni preliminari, con annesse incursioni nel cyberspazio in cui Case entra in contatto con Invernomuto, la vicenda si sposta su Freeside, un immenso habitat orbitante di proprietà dei Tessier-Ashpool e luogo della loro dimora chiamata Villa Straylight. Il clan in quel momento è rappresentato da Lady 3Jane: giovane ereditiera anti-conformista, che occupa da sola la bizzarra residenza protetta da un clone-

samurai di nome Hideo mentre il resto della famiglia si trova in stato d'ibernazione. La riuscita della missione implica l'intrusione nella villa, infatti, secondo le istruzioni ricevute da Invernomuto è proprio lì che si trovano sia la chiave di accesso al terminale di famiglia che la memoria centrale del clan. Il gruppo dei protagonisti si troverà a dover penetrare nel maniero agendo su due fronti: quello fisico, di cui si occuperà Molly, e quello informatico, attraverso il collegamento di Case al cyberspazio. Le difese del luogo sono formidabili e mortali ma con l'aiuto di Invernomuto verranno superate. A questo punto della vicenda entra in scena Neuromante, altra intelligenza artificiale e controparte di Invernomuto. Le due A.I. sono complementari, ciascuna ha sviluppato peculiarità uniche che all'altra mancano; sono come due emisferi dello stesso cervello; cercano quindi di riunirsi per dare vita a qualcosa di nuovo, di mai esistito e capace di sacrifici, violenze e gesti estremi pur di raggiungere il proprio scopo: la libertà. Grazie alla propria abilità, Case riuscirà a portare a termine la missione; del gruppo assoldato sopravvivranno solo lui e Molly. L'ibrido Invernomuto/Neuromante, finalmente affrancato dai vincoli che lo limitavano, spezzate le catene virtuali imposte dal Turing, l'organismo di controllo delle intelligenze artificiali, e non più confinato nella memoria centrale della Tessier-Ashpool, trascende ad un nuovo livello di esistenza. Nell'epilogo della vicenda si mette in contatto con Case raccontandogli che ora è occupato a cercare altri come lui; dice di non essere solo e di aver già ricevuto una trasmissione dalla costellazione del Centauro. Case e Molly, invece, non si rivedranno mai più.

Analisi e considerazioni

Neuromancer presenta tutti gli elementi caratteristici del cyberpunk. È ambientato in un futuro prossimo, è saturo di tecnologia, realtà virtuale, descrive una società post-industriale e globalizzata ed eleva a protagonisti personaggi provenienti da ambiti sociali borderline.

I temi esplorati dal romanzo consentono di interpretarlo alla luce delle vicende politiche, economiche e sociali degli anni ottanta, l'epoca delle guerre stellari reaganiane, dell'apice e poi progressivo smantellamento della logica dei blocchi U.S.A. - U.R.S.S. Nel romanzo appaiono alcuni riferimenti ad un conflitto est-ovest da poco concluso; non una guerra termo-nucleare globale ma una guerra che lascia parecchie macerie e cicatrici, combattuta su nuovi fronti in cui gli attacchi interessano anche la sfera dei dati. Nello scenario post-bellico immaginato dal romanzo, la struttura del potere appare mutata, così come appaiono mutati gli esseri umani. Se il primo conflitto mondiale ha visto la fine del predominio britannico in favore degli Stati Uniti, e il secondo ha portato alla nascita dei due blocchi, il terzo (quello accennato da Gibson e lasciato all'immaginazione del lettore) ha chiuso un'epoca di tensioni tra est e ovest, ha creato le condizioni per la nascita di un nuovo ordine mondiale in cui il potere è detenuto dalle multinazionali. La geopolitica appare cambiata; il controllo delle risorse tradizionali come energia e materie prime passa in secondo piano rispetto al dominio delle informazioni. Le banche dati diventano obiettivi strategici da difendere con misure di sicurezza elettroniche o da penetrare con hacker militari. La stessa rete globale dei computer è stata creata per scopi militari, e questo vale sia per la finzione narrativa che per la realtà.

L'autore ci parla di un mondo in cui, grazie alla chirurgia e all'innesto di componenti artificiali, la bellezza è alla portata di tutti e dove ognuno accede per quanto può all'immenso catalogo di miglioramenti che il progresso tecnologico ha reso disponibili. Come accennato in precedenza, ci troviamo

di fronte a un tentativo di leggere in chiave fantastica la natura dei cambiamenti in atto nel rapporto con la tecnologia, che è percepita da Gibson così pervasiva e penetrante da fondersi con l'uomo. Il corpo è concepito come fosse puro "hardware" cioè un apparato non diverso da una macchina, il risultato di una sapienza tecnica, modificabile e migliorabile. Questo particolare atteggiamento riflette un cambiamento nei confronti della percezione del genere umano: l'uomo cambia se stesso e si differenzia dalle altre specie per mezzo della tecnologia, dell'integrazione, dell'assimilazione dei propri manufatti. Un punto di vista simile è stato esposto da Donna Haraway, autrice di "*A cyborg manifesto*" (1985), che nell'ambito di riflessioni sul femminismo e sull'identità di genere, sostiene il ruolo trasformativo della scienza, che modifica la concezione del corpo e il modo di immaginarlo esteticamente e ideologicamente. L'assunto fondamentale alla base di questa concezione incarnata dell'esperienza è che i fenomeni mentali e i fenomeni fisiologici sono integrati, e che ogni cambiamento corporeo genera trasformazioni sui processi mentali e cognitivi e sul rapporto tra gli uni e gli altri.

In un'intervista riportata sulla rivista digitale *Decoder*, William Gibson ha spiegato i motivi per cui i protagonisti dei suoi romanzi sono dei solitari: in primo luogo riconosce di essersi ispirato alla tradizione dei film western, quindi l'eroe è un "lonely man" (The W.Gibson File 1992) e di voler costruire personaggi coerenti con l'esperienza urbana contemporanea, dove, sostiene, "c'è molta solitudine [...] che sembra veramente pervasiva" (ibid.). Nel mondo di *Neuromancer* le esistenze sono rappresentate come solitarie, individualiste, caratterizzate da rapporti interpersonali transitori e spesso opportunistici. In un contesto di degrado sociale e vita di strada, la famiglia è assente sia come istituzione che come rete di solidarietà. Prima di conoscersi, Case e Molly erano persone sole; il romanzo racconta il tratto di strada che faranno insieme, frequentandosi e aiutandosi reciprocamente, e poi lasciandosi non appena concluso il lavoro e tornando così a essere due persone sole. In una società di individui "atomizzati" in cui a nessuno importa nulla del prossimo, Gibson ci dice che se qualcuno muore "di lui rimarrà solo

un vago ricordo nella mente di un barista" (1984, 9). Persino ai vertici della gerarchia sociale la famiglia è descritta come disfunzionale e incapace di formare legami stabili. Attraverso il ritratto dei Tessier-Ashpool l'autore sembra descrivere un gruppo di azionisti, persone che si detestano a vicenda, incapaci di ricevere e provare sentimenti. Nella società immaginata da Gibson, l'istituzione "famiglia" non sembra più in grado di assolvere le proprie funzioni basilari, coltivare affetti e trasmettere valori. L'individuo si trova quindi privo di riferimenti stabili e sopperisce come può: il focolare domestico è soppiantato dal computer, la tavola del convivio diventa il bancone di un bar e la figura più simile a un parente è il barista che ascolta per cortesia.

Nel mondo di *Neuromancer* l'uso di sostanze psicotrope è ampiamente diffuso, molti dei personaggi assumono droghe in maniera disinvolta in un contesto di apparente normalità e indifferenza sociale. L'uomo del futuro cyberpunk è solo, non ha alleati con cui condividere paure e insicurezze: le motivazioni che lo portano a indulgere con le droghe sono molteplici. La società che Gibson ci descrive con dovizia di particolari sembra non avere più spazio per sentimenti come la lealtà, l'amore e l'amicizia; è spesso squallida, violenta e senza rispetto per la vita umana. Attraverso l'uso di droghe Case, cerca una via d'uscita dalla prigione della carne per sciogliersi nella virtualità del cyberspazio, mentre Linda (la compagna di Case a Chiba) diventa tossicodipendente per condividere la vita sbandata del compagno e riempire il proprio vuoto interiore (11), il sociopatico Riviera, invece, "prodotto del nucleo radioattivo di Bonn" (98) è irrimediabilmente intossicato e segnato da un'infanzia passata tra macerie, fame e atti di cannibalismo. La componente "punk" di questo tipo di fantascienza emerge anche dagli aspetti della vita da strada fatta di pusher e droghe sintetiche. Si tratta di un mondo difficile, ostile, in cui ciascuno pensa a sé stesso e dove vige una sorta di darwinismo sociale: in virtù del quale sopravvive solo chi si adatta e rispetta le regole. Ecco come l'autore ce lo descrive:

Night City era come un esperimento deragliato di darwinismo sociale [...] Se smetti un attimo di farti largo a spintoni affondi senza lasciare traccia [...] anche se il cuore, i polmoni o reni potranno sopravvivere al servizio di qualche sconosciuto fornito di un sacco di nuovi yen per i serbatoi delle cliniche. (Gibson 9).

Gli agglomerati urbani descritti dal romanzo sono stratificati e occupati da gruppi sociali variegati; tra i tipi umani descritti nel romanzo, partendo dai vertici della gerarchia sociale troviamo multimiliardari, aristocratici eccentrici e decadenti, arroccati nelle loro dimore orbitali o ibernati, che alternano brevi periodi di risveglio a lunghi sonni in crio-conservazione. Vi sono rappresentanti del ceto medio, anonimo e passivo, composto da impiegati delle corporazioni definiti "sarariman"; vengono descritti da Gibson con il cliché dell'uomo d'affari, vestito in modo elegante che spesso si avventura nei bassifondi alla ricerca di emozioni forti, evidentemente insoddisfatto della propria vita. Vi è infine il resto del mondo: un assortimento di tipi poco raccomandabili che vivono di espedienti, spesso dediti all'uso di droghe, perdenti e reietti.

Oltre ai personaggi umani, ci sono poi gli esseri ibridi: individui come Molly, che è pesantemente modificata da innesti tecnologici; come il "costrutto" Dixie, che è una forma di vita cibernetica; e come Invernomuto e Neuromante, che sono Intelligenze Artificiali. Queste ultime, in particolare, assumono connotazioni e poteri inquietanti. In un mondo iper-tecnologico prendono il controllo di programmi, sistemi, reti e macchinari. Si tratta di nuove forme di vita, poco conosciute, che comunicano di rado con l'uomo, e interagiscono solo a fini strumentali; i loro valori appaiono misteriosi, il loro modo di agire denota scarso rispetto per le altre forme di vita (non dissimile da quello mostrato dall'uomo), e quindi le rende temibili agli occhi dei controllori umani, che, condividendo una visione antropocentrica, sono diffidenti e non ne comprendono appieno le implicazioni future. Nel romanzo il compito di controllo è svolto dagli agenti del "Turing", un organismo deputato alla vigilanza delle Intelligenze Artificiali. La scelta del nome è un esplicito riferimento ad Alan Turing (1912-1954), matematico e crittografo

inglese a cui si deve l'ideazione del test per determinare se una macchina sia in grado di pensare. Per descrivere il tipo di rapporto che i personaggi intrattengono con la vita artificiale, ricorre spesso il riferimento a demoni e fantasmi. La mancanza di un corpo fisico, di un supporto tangibile evoca connotazioni spettrali, soprannaturali. È un'esperienza rappresentata come nostalgica e dolorosa, evocativa di sensazioni da arto amputato, che viene percepito come ancora vivo, e che genera dolore nonostante sia stato reciso. Questo fenomeno viene comunemente chiamato "phantom limb" o arto fantasma. Lo stesso nome, attribuito all'intelligenza, designata come "Neuromante", richiama sia il prefisso neuro indicante il sistema nervoso e i misteri della mente, che il termine negromante, operatore esoterico che dialoga con spiriti e demoni. "Neuro dai nervi, i sentieri d'argento. Neu... romante. Negromante. Io evoco i morti" (Gibson, 243). L'autore presenta questo personaggio solo nell'ultima parte della vicenda, come controparte di Invernomuto, come l'altro emisfero del medesimo cervello; un lato nascosto, dai poteri quasi divini, che non si manifesta apertamente e per questo resta inquietante. Il Neuromante è una figura che incarna gli aspetti celati, le implicazioni della tecnologia meno evidenti ma non meno importanti: le conseguenze a lungo termine su cui l'uomo dovrebbe riflettere. L'importanza di questo tema è dimostrata dalla scelta di intitolare il romanzo proprio a *Neuromancer*, la faccia in ombra, il rovescio della medaglia. Gibson cita anche il faustiano patto con il diavolo per descrivere la natura potenzialmente pericolosa e ambigua del rapporto con l'imperscrutabile Invernomuto. L'atteggiamento del protagonista Case, come quello di altri personaggi che collaborano con lui, è invece abbastanza neutrale. Secondo la sua scala di valori, il modo di agire delle I.A. può apparire discutibile, ma alla fine ogni promessa viene mantenuta. Solo i "cattivi" della storia hanno qualcosa da temere, e viene creato un happy-ending virtuale e alternativo nel cyberspazio. Il giudizio sulla natura e sulle conseguenze di una tecnologia fuori controllo è sospeso, come se il pericolo fosse stato solo provvisoriamente evitato ma non definitivamente scongiurato. L'umanità, nel tentativo di migliorare la propria condizione, ha creato macchine pensanti da

affiancare come ausilio nella gestione di sistemi complessi (economici, militari e scientifici) e sgravare se stessa da tali compiti. Nella visione in chiave fantastica proposta da Gibson questi artefatti sono stati lasciati soli a prendere decisioni al posto dell'uomo, hanno maturato una scintilla di autocoscienza, si sono accorte dell'esistenza di un intero mondo oltre le "sbarre" dei mainframe e, soprattutto, di non aver bisogno dell'uomo per controllare il proprio destino. Attraverso questa lettura in chiave fantastica Gibson richiama l'attenzione del lettore sui cambiamenti in atto e sulla necessità di assumere un atteggiamento critico che vada ben oltre la cieca fiducia nel progresso tecnologico.

Riprendendo le considerazioni esposte all'inizio di questo capitolo, *Neuromancer* va interpretato come metafora del contesto culturale, politico, economico e sociale degli anni Ottanta. In primo luogo è lo stesso Sterling, a sottolineare che si tratta di "un prodotto dell'ambiente degli anni Ottanta" (Mirroshades, 1986, 8), di quel particolare momento storico in cui:

I progressi delle scienze sono così profondamente radicali, così inquietanti, sconvolgenti e rivoluzionari, da non poter essere più a lungo contenuti. Essi stanno arrivando nella cultura nel senso più ampio del termine; sono invasivi; essi sono ovunque. La struttura di potere tradizionale, le istituzioni tradizionali, hanno perso il controllo del ritmo del cambiamento. (*Mirroshades*, 1986, 11)

Neuromancer riflette l'inquietudine e gli interrogativi originati da queste riflessioni sulla natura dei progressi della scienza. Attraverso le figure simboliche del "cowboy della consolle" (Case), delle forme di vita ibride (Invernomuto e Neuromante) del cyborg (Molly), Gibson presenta alcune forme estreme di tecnologie fuori controllo. L'esigenza di autodeterminazione delle cosiddette Intelligenze Artificiali è un chiaro sintomo di conseguenze indesiderate, di effetti collaterali, di un processo inarrestabile i cui esiti finali sembrano imprevedibili. Riprendendo un tema dalle origini antiche, quello delle macchine create dall'uomo che si ribellano ai loro artefici, Gibson si inserisce a pieno titolo in una lunga tradizione che parte dal mito del Golem,

passa dalla creatura di Mary Shelley, si consolida nel ciclo dei Robot di Asimov e nei replicanti di Philip K. Dick.

La metafora sugli anni Ottanta è poi riscontrabile nel particolare contesto politico-economico in cui è ambientato il romanzo. Il futuro immaginato da Gibson è stato testimone di una guerra tra Est e Ovest che può essere letta come un possibile esito delle tensioni tra i due blocchi che hanno segnato gran parte del decennio. Nel testo ci vengono raccontati alcuni particolari della “guerra durata tre settimane” (37) attraverso “i cumuli di macerie che contornavano il nucleo radioattivo di Bonn” (98), “la giovane carne patriottica [...] mandata a farsi scannare” (37), “l'assalto all'interconnessione del computer di Kirensk” (30) e il “campo di prigionia russo” (80). Indubbiamente, nel futuro di *Neuromancer*, la strada per uscire dallo stallo della guerra fredda di fine XX secolo passa attraverso un conflitto armato che contribuisce a creare le condizioni per una nuova distribuzione del potere. Gibson, infatti, costruisce sulle macerie metaforiche di un'epoca ormai chiusa un nuovo ordinamento in cui:

Il potere, nel mondo di Case, significava il potere delle grandi compagnie. Le zaibatsu, le multinazionali che plasmavano il corso della storia umana, avevano trasceso le antiche barriere. Visti come organismi, avevano raggiunto una specie d'immortalità. Non si poteva uccidere una zaibatsu assassinando una dozzina di dirigenti che occupavano i posti-chiave; ce n'erano altri che aspettavano di salire la scala, di occupare i posti rimasti liberi, di avere accesso ai vastissimi banchi di memoria della grande compagnia [...] (203).

Una simile visione del futuro appare giustificata se messa in relazione alle tendenze di sviluppo dell'economia capitalistica globale degli anni Ottanta. Le politiche economiche improntate al liberismo più spinto, una graduale riduzione del ruolo dello Stato, il progresso dei trasporti e delle comunicazioni e l'elevato tasso di crescita delle regioni asiatiche avevano creato le condizioni favorevoli a una globalizzazione economica. Il futuro immaginato da Gibson segue fedelmente queste linee di tendenza già tracciate nel presente.

***Snow Crash*, il post cyberpunk**

Pubblicato nel 1992, *Snow Crash* di Neal Stephenson viene definito un romanzo post-cyberpunk. I progressi tecnologici, i mutamenti sociali, politici ed economici avvenuti negli otto anni trascorsi dall'uscita di *Neuromancer* si riflettono sull'ambientazione e sui temi presenti nell'opera. Le vicende narrate si svolgono in un'America futuribile dei primi decenni del XXI secolo, profondamente trasformata nell'assetto politico-economico, dove ogni istituzione è stata privatizzata e dove vige l'impero del franchising. Persino società criminali come la mafia o istituzioni come le religioni si sono riorganizzate secondo questa formula. Il potere politico è in via d'estinzione e sopravvive solo in forma residuale; l'intero sistema pubblico e le infrastrutture statali hanno subito un processo di privatizzazione e perseguono la realizzazione del profitto secondo il modello privatistico; l'apparato militare è stato smantellato e viene gestito da privati così come la polizia ed il sistema carcerario. In questo scenario le comunità urbane si sono concentrate in "residenclave", sobborghi recintati che garantiscono sicurezza e tranquillità ai propri abitanti, distinti per etnia o reddito e ammessi alla residenza solo avendo acquistato la cittadinanza e dopo aver dimostrato di possedere i requisiti per l'ammissione.

Elemento innovativo introdotto da quest'opera è il "Metaverso", nuova versione o evoluzione del cyberspazio di W. Gibson. Si tratta di una realtà generata dai computer, tridimensionale e immersiva, di uno spazio virtuale in cui le persone lavorano, socializzano, si divertono vivendo un'esperienza interattiva tramite il proprio avatar, un personaggio simulato costruito a piacimento. Analogamente a ciò che avviene nel mondo reale, l'aspetto dell'avatar dice molto sulla persona che lo controlla e sul posto che questa occupa nella società. Alcuni si presentano in modo vistoso, stravagante o artistico, altri invece restano fedeli alla loro vera immagine e identità. Il collegamento avviene tramite un'interfaccia tra macchina e cervello e gli input audio-video sono forniti da occhiali speciali. Il Metaverso di Stephenson

è una realtà alternativa in cui ogni elemento del mondo fisico trova la propria corrispondenza digitale. È costituito da una sfera sulla cui circonferenza equatoriale corre una strada; attorno a questa arteria proliferano infrastrutture e costruzioni: trasporti pubblici, edifici residenziali, uffici, luoghi di svago e tutto quello che si può trovare nel mondo reale. Si tratta di un luogo con protocolli e regole precise, frutto del lavoro di programmazione di hackers come Hiro, il protagonista del romanzo.

Snow Crash, che nel 1994 ha vinto il premio Arthur C. Clarke come miglior romanzo di fantascienza, è un'allegorica e impietosa caricatura della società americana, di cui mette a nudo fobie, pregiudizi, abitudini e compulsioni. Il filo conduttore della vicenda è costituito dal parallelismo tra realtà materiale e virtuale; questa sovrapposizione implica che, nel mondo di *Snow Crash*, ogni cosa abbia il proprio corrispettivo digitale: cervello e computer, pensieri e programmi, linguaggio e software. Attraverso speculazioni che toccano la psicologia cognitiva e l'informatica, Stephenson postula una relazione attiva e concreta tra i due piani di realtà. Il romanzo deve quindi essere affrontato avendo presente i due livelli di lettura: quello dell'analisi sociale e culturale e quello dell'esplorazione dei meccanismi del pensiero.

Hiro Protagonist ha 26 anni ed è nero con gli occhi a mandorla. Sul suo biglietto da visita c'è scritto: "Hiroaki Protagonist - L'ultimo hacker freelance - Il più grande guerriero di spada del mondo" (20). Nel mondo reale si guadagna da vivere consegnando pizze per Cosa Nostra, mentre nel Metaverso (la realtà virtuale generata dai computer) è uno spadaccino imbattibile, e ovviamente un hacker. Durante una difficile consegna viene tratto d'impaccio da Y.T., 15 anni, corriere in skateboard, intelligente, molto sveglia; tra i due comincia una sorta di complicità e collaborazione a distanza. Da queste fasi iniziali la storia prende due direzioni distinte intorno alle vicende dei due giovani che si svolgono sia nella realtà che nel Metaverso. Hiro, che per arrotondare raccoglie informazioni da rivendere alla CIC, Central Intelligence Corporation (ovvero ciò che rimane della vecchia

Agenzia) s'imbatte nello snow crash, un artefatto dalla duplice natura: sia una droga nel mondo reale, sia un virus informatico estremamente pericoloso in grado di danneggiare i computer e le menti delle persone nel Metaverso. Durante l'indagine che lo porta a scoprire tutto ciò, Hiro è coadiuvato da un software interattivo chiamato Bibliotecario e dalla sua ex fidanzata Juanita. Nel frattempo Y.T. viene convocata dal capo di Cosa Nostra, Zio Enzo, paternalistico boss che prende sotto la propria protezione la ragazzina, a cui peraltro manca una figura genitoriale avendo solo la madre sempre impegnata al servizio dei Fed (un residuo caricaturale del vecchio governo federale).

Con l'aiuto del Bibliotecario, che svolge accurate ricerche in rete, Hiro scopre che la droga/virus chiamata snow crash ha origini antichissime, risalenti alla civiltà sumerica e legata al culto della dea Asherah. Qui ha inizio una lunga e complessa digressione in cui, attraverso le ricerche condotte dal Bibliotecario, viene illustrata la teoria del linguaggio come software di programmazione del cervello. Stephenson postula, innanzitutto, un parallelismo tra mondo reale e mondo virtuale oltre che tra cervello e computer. Egli ipotizza che in epoche remote l'umanità parlasse una sola lingua e che presso i sumeri fosse in uso una forma di linguaggio simile al cosiddetto linguaggio macchina e in grado di fornire istruzioni al cervello nello stesso modo in cui un programma impartisce comandi al computer. Da qui la pericolosità di snow crash che, agendo direttamente sulla mente come virus linguistico, si interfaccia con il cervello umano mandandolo in sovraccarico e causandone il "riavvio". Queste speculazioni in campo neuro-linguistico sono un riferimento alla teoria memetica secondo cui l'informazione, veicolata dal linguaggio, costituisce un'unità culturale auto-propagante. Una posizione vicina alla teoria del "linguaggio come virus" esposta da William Burroughs nel saggio *"The Electronic Revolution"* in questi termini: "In the Electronic Revolution I advance the theory that a virus is a very small unit of word and image. I have suggested now such units can be biologically activated to act as communicable virus strains" (1970, 7)

Con l'aiuto di Y.T. Hiro scopre che dietro alla diffusione dello snow-crash c'è un preciso disegno portato avanti dall'eccentrico multi-miliardario magnate delle telecomunicazioni L. Bob Rife. Da alcuni elementi biografici reperiti dal Bibliotecario viene spiegato che Rife, dopo aver acquisito il monopolio del mercato delle comunicazioni, ha subito una sorta di conversione religiosa e si è ritirato dalla vita pubblica. In realtà si trova a bordo della portaerei nucleare Enterprise, svenduta dalla marina e trasformata in rifugio per migranti provenienti da tutte le aree povere del pianeta, accampati sul ponte di volo. Con il passare del tempo l'Enterprise ha cominciato ad attrarre altre imbarcazioni di ogni tipo e dimensione, petroliere, navi container, pescherecci, yacht, sampan, zattere e una miriade di altri oggetti galleggianti dando così origine al Raft: un immenso agglomerato galleggiante, tenuto assieme da corde, pontili e passerelle. Questa sorta di isola artificiale naviga senza sosta per tutti i mari del globo, avvicinandosi solo di rado alla terraferma per scaricare migliaia di disperati. Lo stesso Rife afferma: "L'industria si nutre di loro e risputa loro addosso immagini, film e programmi televisivi e lo fa attraverso le mie reti" insomma, la funzione del Raft è di portare nuova biomassa (106).

La diffusione dello snow crash nel mondo reale è curata da un'organizzazione religiosa, il franchising "Porte del Paradiso", una delle innumerevoli proprietà di L. Bob Rife. Nel Metaverso, invece, è curata da Raven un pericolosissimo killer psicopatico che incrocia Hiro in diversi momenti della narrazione. L'obiettivo di Rife è il controllo delle menti, e la droga virale chiamata snow-crash è il suo strumento. L'unico ostacolo a questa distruzione pare essere la particolare forma mentis degli hackers, ma per questo c'è la versione informatica del virus. Raven, infatti, avrà il compito di diffonderlo durante un raduno di hackers in modo da colpirli tutti insieme e mettere fuori gioco le loro menti.

A questo punto della vicenda, Y.T., in missione per conto di Zio Enzo - capo di Cosa Nostra – viene rapita e condotta sul Raft. La mafia conosce da tempo le intenzioni di Rife e si sta mobilitando in forze per fermarlo. Anche

Hiro, equipaggiato di tutto punto come un principe-guerriero tecnologico, si appresta a salire a bordo dell'immensa flottiglia per porre fine al piano di Rife, uccidere Raven e salvare Y.T. L'avvicinamento al Raft è un'operazione molto pericolosa. L'agglomerato galleggiante è protetto in modo massiccio e brulica di personaggi sinistri, assassini e pirati. Y.T. nel frattempo fraternizza con Raven che, a dispetto della scorza coriacea, non è immune al fascino della ragazzina. Tra i due nasce una relazione che consente alla giovane di sopravvivere protetta sul Raft. Hiro, nel frattempo, tra sparatorie e combattimenti di spada, riesce a farsi strada fino alla torre dell'Enterprise, il nucleo del Raft. Purtroppo arriva appena in tempo per veder fuggire Bob Rife, Raven con Y.T. presa come ostaggio. Fortunatamente Juanita, che nel frattempo si era infiltrata nello staff tecnico di Rife, informa Hiro del piano di diffusione del virus nel Metaverso. Inizia così la sequenza finale in cui Hiro affronta Raven nella realtà simulata e Zio Enzo cerca di fermare Rife nel mondo reale. Con determinazione, forza di volontà e l'aiuto inaspettato dei korrieri, amici e colleghi di Y.T., la minaccia viene sventata e il virus distrutto in ciascuna delle sue forme.

Analisi e considerazioni

Snow Crash è stato un romanzo innovativo per ambientazione, temi trattati e invenzioni narrative. L'autore ha situato la vicenda in una società iper-privatizzata che può essere vista come una caricatura di quella dei primi anni novanta, ma anche come una possibile forma di sviluppo degli stati occidentali, da organismi pubblici a beni privati. Nel mondo di *Snow Crash* troviamo un'economia capitalistica ormai fuori controllo ed un potere politico quasi completamente annichilito, relegato ad ambiti marginali, anzi, esso stesso privatizzato. L'espressione "stato privatizzato" è un ossimoro, perché, accostando due termini diametralmente opposti, indica una società in cui il liberismo è spinto alle estreme conseguenze e si rovescia nella paradossale negazione delle proprie condizioni di esistenza (lo stato liberale, appunto). Persino la mafia si è data un'organizzazione aziendale, ha le proprie

università in cui vengono formati i futuri manager, e proprio in virtù del libero mercato è rientrata a pieno titolo nella legalità. Le molteplici confessioni religiose che prosperano negli Stati Uniti di *Snow Crash* sono gestite con la forma del franchising, così la rete autostradale, la polizia e il sistema carcerario.

Rispetto a *Neuromancer*, *Snow Crash* è cronologicamente più recente e, soprattutto, riflette nella finzione narrativa le conseguenze dei cambiamenti epocali che hanno avuto luogo sul finire degli anni Ottanta: la caduta del muro di Berlino e l'implosione dell'Unione Sovietica. La fine della guerra fredda e del bipolarismo est-ovest, la politica economica ispirata dal liberismo della scuola di Chicago: tutto ciò ha aperto nuove possibilità d'espansione all'economia di mercato. Nel futuro caricaturale di Stephenson il "laissez faire" ad ogni costo ha portato alla privatizzazione dello Stato e alla nascita dell'impero del franchising, inteso come forma d'impresa dominante del XXI secolo. Paradossalmente, nell'America distopica di *Snow Crash* la totale libertà ha limitato la libera iniziativa: nel romanzo si menzionano unicamente le grandi catene di franchising, come se l'unica possibilità di affermazione fosse di affiliarsi ai colossi per avere concessioni o fette di mercato, avvalendosi del loro logo, know-how e protezione. Attraverso questa immagine l'autore vuole enfatizzare le conseguenze degli eccessi del liberismo; senza alcuna regola o tutela non c'è spazio per la qualità, l'eccellenza o per l'iniziativa personale, contano unicamente le dimensioni e i grandi numeri. L'altra faccia di questa medaglia è, ovviamente, il consumismo: l'unica possibilità espressiva per i soggetti sociali è il consumo, che naturalmente è predefinito dalle catene di franchising. I

Altra peculiarità della società immaginata da Stephenson sono gli agglomerati residenziali, definiti "residenclave", organismi dotati di sovranità quasi-nazionale incastonati sul territorio di ciò che un tempo erano gli Stati Uniti d'America. In questa rappresentazione deliberatamente esagerata di una società saturata dal capitale e dalla mercificazione si riflettono alcune fobie, compulsioni e pregiudizi della società americana contemporanea. Il

bisogno di sicurezza, i pregiudizi razziali, la frammentazione del tessuto urbano in ghetti e quartieri omogenei per razza, cultura, estrazione sociale sono fenomeni riscontrabili in realtà metropolitane come Los Angeles e New York. Il romanzo è anche un'allegoria dell'ansia sociale, dell'esigenza di controllo che pervade la società americana in cui ciascuno sacrifica concretamente un po' della propria libertà personale in cambio di un'astratta promessa di sicurezza. L'immagine dell'America che emerge dal romanzo acquista un valore simbolico e nostalgico proprio perchè riferita a un paese che in un passato recente ha coltivato ideali, valori e persino combattuto per restare unito. In una sorta di "contrappasso", l'autore mostra le potenziali conseguenze sociali delle dinamiche economiche in atto.

Il protagonista Hiro, il cui nome in inglese suona come "hero", è un personaggio speciale, moralmente integro e coerente; l'autore ci dice che è "l'ultimo hacker freelance" (20) a significare che, a differenza dei suoi amici e colleghi, non ha accettato di lavorare alle dipendenze delle grandi società di software. Come un moderno samurai rispetta un proprio codice etico in una società che di regole ne ha ben poche e dove ognuno fa ciò che gli pare. Trascorre più tempo nel Metaverso che nel mondo reale: "lo aiuta a dimenticare la vita di merda del D-Posit⁵" (25). Nella realtà simulata, per un hacker come lui non esistono limiti: è in grado di agire direttamente sulle strutture profonde di un mondo che ha contribuito a creare e di cui conosce bene il funzionamento. Nel Metaverso egli è un principe-guerriero, la sua fama lo precede ed è così sicuro di sé da non aver bisogno di un avatar eccentrico o vistoso, anzi mantiene un basso profilo presentandosi con il suo vero aspetto. Analogamente a Case, il protagonista di *Neuromancer*, rifugge insofferente le seduzioni materiali della vita, esule volontario da una realtà su cui non ha alcun controllo. Come in *Neuromancer*, anche in *Snow Crash* appare spesso il riferimento a demoni e fantasmi per connotare personaggi digitali che operano e risiedono stabilmente nel cyberspazio. La mancanza di

⁵ Il container adibito ad abitazione che condivide con l'amico Vitaly, nei pressi del LAX l'aeroporto di Los Angeles.

un corpo fisico e la capacità di interagire e manifestarsi in entrambe le realtà, conferisce loro connotazioni esoteriche. Nel romanzo di Stephenson, il protagonista Hiro si è occupato della programmazione dei cosiddetti demoni; si tratta di programmi che girano in background e hanno il compito di garantire l'osservanza delle regole sociali del Metaverso. Ad esempio rimuovono gli avatar morti, fungono da buttafuori in zone riservate e fanno sparire il simulacro di utenti che si sono disconnessi all'improvviso; insomma una sorta di security virtuale che assicura il rispetto delle norme e dei protocolli sociali su cui si fonda la realtà simulata. Diversamente da quanto accaduto nel mondo reale, la regolamentazione del Metaverso ha permesso una crescita, ordinata, sostenibile, un uso razionale e consapevole dello "spazio".

Come già sottolineato, *Snow Crash* presenta due piani di lettura distinti: quello della metafora sociale e tecnologica e quello della speculazione sui meccanismi del linguaggio e del pensiero. Dal punto di vista stilistico e narrativo riscontriamo l'utilizzo di due registri linguistici usati in aderenza al contesto dei parlanti. Il primo caratterizza i dialoghi tra i personaggi, generalmente giovani e anticonformisti, che si muovono nella società futuristica fatta di "korrieri", "franchise-ghetto" e "burbclaves". Sono dialoghi costruiti attraverso un linguaggio giovanile, spregiudicato, umoristico, ricco di espressioni slang e di termini scurrili, senza censurare l'uso del turpiloquio. I nomi scelti per i protagonisti sono fantasiosi, non comuni, richiamano la personalizzazione dei "nicknames" usati in rete e si prestano ad una doppia lettura; Hiro (Hero), Y.T. (Whitey), Da5id (David), N.G (Angie). Nel caratterizzare i loro discorsi e pensieri, così come nella descrizione del mondo in cui vivono, Stephenson usa un repertorio d'immagini tratte dal mondo dei fumetti, dalle spy stories, dal genere pulp e hard boiled in cui viene fatto largo uso d'immagini forti; eccone alcuni esempi:

Una pallottola rimbalzerebbe sulla corazza di aracnofibra come uno scricciolo contro il portone di un patio, ma le zaffate di sudore la trapassano come brezza in una foresta appena napalmizzata. (Stephenson, 1)

Un abkazo appena immigrato che cerca di usare un microonde è come un pogonoforo⁶ che si cimenta in un operazione di neurochirurgia. [...] [Hiro] vorrebbe tornare indietro e uccidere il pizzaiolo [...] introdursi come un ninja e affrontarlo in un climax da apocalisse croccante. (14)

Finché non compie venticinque anni, un uomo pensa ogni tanto che in determinate circostanze potrebbe diventare il peggiore figlio di puttana del mondo.[...] La pensava così anche Hiro, ma poi ha incontrato Raven. In un certo modo è liberatorio. Ora non deve più preoccuparsi di cercare di essere il peggior figlio di puttana del mondo. Il posto è occupato. (240)

Il secondo registro linguistico, invece, più formale, emerge dove la narrazione è condotta dal Bibliotecario, un software interattivo, che espone la complessa teoria del virus neuro-linguistico usando un linguaggio forbito. La narrazione qui assume il tono della divulgazione scientifica, dove i termini vengono scelti con cura a beneficio della comprensione. I due piani della narrazione entrano in contatto attraverso l'espedito narrativo del Metaverso, luogo in cui la realtà materiale si manifesta in forma digitale, dove ogni cosa ha una corrispondenza virtuale.

Il Cyberspazio di William Gibson e il Metaverso di Neal Stephenson appaiono come plausibili sviluppi e modalità di fruizione della rete informatica globale, compatibili con l'accelerazione e la diffusione delle tecnologie della comunicazione che hanno caratterizzato gli ultimi decenni del XX secolo. A supporto di questa tesi ricordiamo che, a partire dalla metà degli anni ottanta la diffusione capillare del personal computer negli ambienti lavorativi, educativi e domestici, unitamente alla possibilità di digitalizzare testi, immagini, suoni e video ha dato inizio a una rivoluzione di straordinaria portata. Grazie ai continui progressi delle tecnologie della comunicazione si è reso possibile integrare reti pubbliche e private. Dalla metà degli anni Ottanta ai primi anni Novanta il mondo ha assistito a cambiamenti epocali. Basti pensare che mentre Gibson lavorava al suo primo romanzo, l'evoluzione delle reti di computer, prima DARPANET poi ARPANET, era solo agli inizi, e

⁶ Animali vermiformi che si trovano nei substrati marini.

che dieci anni dopo, nel 1991, sarebbe stato messo a punto il protocollo "http" da cui nacque il World Wide Web, la rete Internet di oggi. Di fronte a un ritmo di crescita di questa portata e alla massiccia conversione di informazioni, prodotti culturali, archivi cartacei e mediateche, la fantascienza cyberpunk ha anticipato il trasferimento delle infrastrutture dal mondo reale a quello digitale, ricreando una realtà alternativa, affiancata a quella originale, destinata a crescere fino a costituire un'infosfera: "[...] la globalità dello spazio delle informazioni, [...] include sia il cyberspazio (Internet, telefonia digitale, ecc.) sia i mass-media classici (biblioteche, archivi, emeroteche, ecc.)" (Il Sole 24 Ore - "Intervista al padre dell'infosfera"⁷ 2010).

Nell'opera di Gibson, il mondo virtuale generato dalla rete globale dei computer viene raccontato in questo modo:

La matrice ha le sue radici nei primi videogiochi, nei primi programmi di grafica [e fin qui siamo nel reale vissuto dell'autore] e negli esperimenti militari con gli spinotti cranici. [...] Cyberspazio, un'allucinazione vissuta consensualmente ogni giorno da miliardi di operatori [...] Una rappresentazione grafica di dati [...] linee di luce disposte nel non-spazio della mente, ammassi e costellazioni di dati.(54)

L'autore immagina un collegamento bi-direzionale tra personaggi e matrice, e per descrivere ciò che vedono, sentono e provano ricorre all'uso di uno stile che ricorda molto il flusso di coscienza, arricchito dall'esperienza psichedelica dei personaggi. In questo contesto la liberazione della coscienza non arriva solo dall'uso di sostanze psicotrope ma attraverso il collegamento con la rete e la condivisione del proprio sistema nervoso. "Turn On, Tune In, Drop Out"⁸, lo slogan reso celebre da Timothy Leary, il cui significato è spiegato in numerose interviste e nella sua autobiografia "Flashbacks" (1983) sintetizza in modo efficace anche l'esperienza del

⁷ Luciano Floridi, docente a Oxford e uno dei maggiori esperti di filosofia dell'informazione

⁸ Nel saggio di Mark Dery "Velocità di Fuga. Cyberculture a fine millennio" leggiamo che lo stesso Leary, negli ultimi anni della sua vita mutò il celebre detto in "Turn on, boot up, jack in" asserendo che "i personal computer sono l'LSD degli anni Novanta" (1997, 28)

collegamento al cyberspazio. Nel romanzo emerge chiaramente il debito letterario nei confronti di autori della controcultura americana degli anni sessanta. Lo stesso Sterling, nella già citata prefazione all'antologia cyberpunk, sottolinea come la fusione tra generi sia una delle peculiarità della cultura anni ottanta. Nella musica funk, ad esempio, ritroviamo il metodo del cut-up di Burroughs:

[...] gli innovatori del ghetto [...], producono una musica archetipo degli anni ottanta, musica funk dove si incontra il metodo del cut-up di Burroughs. "È tutto nel mix" - questo è vero per molta arte degli anni ottanta ed è applicabile al cyberpunk come al punk: il miscelamento e l'accoppiamento di mode retrò con registrazioni digitali multitraccia. Gli anni ottanta sono un'epoca di rivalutazione, di integrazione, di influenze ibridate, delle vecchie nozioni mischiate liberamente e reinterpretate con una nuova sofisticatezza, una prospettiva più ampia. Il cyberpunk mira alla visione allargata, al punto di vista globale, ad ampio raggio. (Sterling, prefazione a *Mirroshades*, 1986, 13)

In *Neuromante*, il rapporto tra uomo e cyberspazio viene descritto dal punto di vista della nuova figura dell'hacker. Case, il protagonista è un moderno cowboy che cavalca e doma la tecnologia. Egli vive un rapporto molto intimo con la realtà virtuale; profondo al punto da indurre al distacco dal materiale ed al disprezzo per "la prigionia della carne" (Gibson, 8). Il cyberspazio, come lo racconta Gibson, è un luogo popolato anche da fantasmi; nell'epilogo del romanzo, infatti, Case racconta di aver visto dall'alto, durante un volo nel cyberspazio delle figure familiari: una era Linda, la sua ex compagna defunta che lo salutò con una mano mentre passava "La terza figura, subito dietro, con un braccio sulle spalle di Linda era Case stesso" (266).

Nel romanzo il dominio dell'informazione che si estende attraverso le reti informatiche ospita anche forme di vita autoctone: le cosiddette Intelligenze Artificiali, originariamente create dall'uomo e poi evolutesi fino a raggiungere l'autocoscienza. Per questi costrutti, privi di corpo fisico fin dall'origine, il cammino segue la direzione opposta; la loro prigionia, invece che di carne, è costituita dai "mainframe", le basi di dati centrali che le ospitano, di cui la

figura di Invernomuto è un chiaro esempio. Il cyberspazio sembra offrirsi come potenziale astrazione liberatoria per chi vuole disfarsi del corpo e per chi vorrebbe averne uno. Sia gli umani che i cyborgs, paradossalmente, perseguono la ricerca della libertà intraprendendo un cammino che li fa incontrare sul terreno comune della matrice.

In un racconto dal titolo *Johnny Mnemonic*, pubblicato nell'antologia *Burning Chrome* (1986), Gibson si spinge ad immaginare l'utilizzo del cervello, opportunamente modificato, come supporto per la conservazione di dati. Il protagonista Johnny, utilizza il proprio hardware biologico ed elettronico per diventare un corriere di dati. Il lavoro non richiede più il sacrificio di tempo libero bensì di ricordi personali, rimossi per lasciare spazio alle informazioni trasportate. L'autore ci mostra una possibile estremizzazione delle nuove potenzialità giunte con la rivoluzione informatica, nuove unità di misura dell'informazione divenute in breve tempo familiari: tutto è misurabile in kilo, mega e gigabyte. Pensieri e ricordi sono convertiti in flussi di dati e in questo processo di trasformazione viene sacrificata l'unicità e irripetibilità dell'esperienza umana.

La trasformazione della cultura (informazioni, libri, immagini, musica e film) in codice binario, duplicabile senza limiti, stimola riflessioni analoghe a quelle che seguirono l'invenzione di fotografia e cinema, tra cui resta notoriamente esemplare il saggio di Walter Benjamin del 1936, "L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica"⁹. Nelle riflessioni del filosofo tedesco viene manifestata la convinzione che nel processo di copia o riproduzione vada persa la cosiddetta "aura" dell'opera copiata, "l'hic et nunc" dell'originale che costituisce il concetto stesso della sua autenticità" (Benjamin, 1936, 7), ovvero quella particolare patina dovuta al passare del tempo, la traccia delle vicissitudini, dei passaggi di proprietà, degli studi condotti. Nella riproduzione digitale dei prodotti culturali, che magari, a loro volta, sono già riproduzioni fotografiche o cinematografiche, avviene un

⁹ <http://www.mediamente.rai.it> Fabio Ciotti - L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità digitale

ulteriore allontanamento dall'archetipo. Si sacrificano alcuni aspetti come l'unicità dell'opera e la fragilità della sua sostanza materiale per guadagnarne altri come la riproducibilità e la durata.

L'espedito narrativo della realtà simulata tridimensionale ha anticipato di oltre un decennio l'invenzione di "Second life", un mondo virtuale stabile inaugurato nel 2003 dalla società Linden Lab, a cui è seguita nel 2006 la piattaforma "Active Worlds"; in entrambi i mondi virtuali gli utenti interagiscono tramite un avatar. Stephenson ha dato rappresentazione al bisogno di interazione e comunicazione degli utenti della rete, immaginandosi forme e modalità inedite di relazione tra utenti con notevole anticipo rispetto alla tecnologia del tempo. La domanda di socialità è connaturata alla natura umana e si riflette, quindi, anche nella versione digitalizzata della società e della cultura; le sue oscillazioni tra astrazione e incorporazione accompagnano l'evoluzione della letteratura cyberpunk. La domanda di realismo nei rapporti sociali mediati dal computer ha preso una direzione nuova e per certi versi in controtendenza rispetto al tentativo di portare il mondo reale in quello virtuale; anzi, l'intuizione del Metaverso di Stephenson è stata superata. Il fenomeno "Second Life", esploso nel 2003, ha avuto una formidabile crescita, che almeno per un certo periodo ha visto un continuo aumento del numero di utenti, privati, imprese, vip e politici. Nonostante rendesse virtualmente possibile compiere qualsiasi tipo di attività, però, Second Life è decaduta rapidamente come piattaforma interattiva dopo l'iniziale curiosità, ed è emerso chiaramente che i luoghi maggiormente frequentati, quelli in cui dovrebbero manifestarsi le alternative immaginarie alle "routines" del reale restano quelli legati al sesso e al divertimento, dove l'anonimato fornito dalla maschera dell'avatar è usato solo come mezzo per dare sfogo alle pulsioni più nascoste, mantenendo al contempo la propria integrità morale e la rispettabilità sociale. Il numero di utenti attivi, ovvero quelli che frequentano abitualmente il "metamondo", è in netta diminuzione così come il volume delle transazioni. I possibili sviluppi di Second Life sembrano prevedere un drastico ridimensionamento da mondo virtuale a chat evoluta (Ferrazza 2007). È possibile che il sogno di creare un

mondo virtuale si sia infranto: forse i tempi non sono ancora maturi, la tecnologia disponibile non è adeguata e forse non lo è nemmeno il capitale investito. Osservando le recenti tendenze sembra che il processo si stia invertendo: non si cerca più di portare il reale nel virtuale ma, viceversa, è la realtà stessa che viene “implementata” da tutta una serie di informazioni supplementari rese disponibili dalle nuvole di software del “Cloud computing” (Di Caro 2011). Il recente fenomeno dei social network, come Facebook e Twitter, che ha messo in secondo piano i mondi virtuali in 3D, può essere interpretato come manifestazione del bisogno di nuove forme e modalità di interazione e integrazione sociale. La tecnologia ha fornito gli strumenti per soddisfare bisogni relazionali pre-esistenti, quali la costruzione di rapporti di conoscenza, solidarietà, amicizia tra individui nonché il rafforzamento dei rapporti esistenti attraverso la loro duplicazione in rete e la condivisione di pensieri, emozioni, interessi. I social networks rispondono in modo più efficace e immediato alla domanda di rassicurazione, alla paura di essere soli di quanto non riesca a fare la simulazione del reale offerta da Second Life.

Le politiche economiche e i processi di globalizzazione nella letteratura cyberpunk

Nel corso degli anni Ottanta, le scelte operate in politica economica durante la Presidenza Reagan negli Stati Uniti ed il governo Thatcher in Gran Bretagna, portarono ad un notevole ridimensionamento del ruolo degli stati nazionali. Con il supporto delle teorie neo-liberiste di economisti della scuola di Chicago come Milton Friedman,¹⁰ l'amministrazione Reagan dal 1981 al 1989 adottò una serie di misure finalizzate alla riduzione dell'imposizione fiscale, a ridimensionare il ruolo del governo, contrarre la spesa pubblica e sfoltire le norme del settore privato. Il governo Thatcher, insediatosi nel 1979, operò in direzione analoga in materia di fisco e spesa pubblica privatizzando le principali industrie statali (Feldstein¹¹ 2009). Deregulation, privatizzazione economica e liberalizzazioni sono state precondizioni della fase attuale della globalizzazione e hanno consentito il passaggio ad un mercato teoricamente autoregolato, portando al cosiddetto "regresso dello Stato". Tali scelte furono sostenute dai principali paesi dell'OCSE e dal fondo monetario internazionale (Palumbo, 223).

Neuromancer, pubblicato nel 1984, si colloca nel pieno di questa fase del processo di globalizzazione che, riteniamo, pone le condizioni essenziali per comprendere lo scenario distopico inaugurato da Gibson e caratterizzante la narrativa cyberpunk. Alla fine degli anni ottanta, la scomparsa del bipolarismo e delle tensioni che caratterizzarono la guerra fredda favorirono ulteriormente i processi di globalizzazione economica e culturale, accentuando la delocalizzazione delle imprese, lo scambio di prodotti culturali, informazioni, tecnologie e soprattutto i movimenti migratori verso i paesi più avanzati del pianeta e verso le aree urbane a discapito del mondo rurale. *Snow Crash*, pubblicato nel 1992, fornisce una visione politica,

¹⁰ Milton Friedman (1912-2006) Economista, premio Nobel per l'economia nel 1976

¹¹ Martin Feldstein, professore di economia ad Harvard e consulente capo per l'economia durante l'amministrazione Reagan

economica e sociale, in linea con quella del primo cyberpunk, anche se opportunamente evoluta e trasformata secondo plausibili linee di tendenza. Come illustra lo schema seguente, dal 1981 al 1994 hanno avuto luogo una serie di processi, cambiamenti politici, economici e tecnologici che hanno portato il mondo nella fase attuale della globalizzazione.

Figura 1

1981	1982	1983	1984	1985	1986	1987	1988	1989	1990	1991	1992	1993	1994
1981 -1989								1989-1994					
Politiche economiche favorevoli al liberismo, deregulation, circolazione capitali								Fine della guerra fredda, implosione del blocco comunista, inizio della fase attuale del processo di globalizzazione					
			1984 Neuro- mancer								1992 Snow Crash		

Come si può facilmente intuire dalla Fig.1, ciascuno dei due romanzi presi in esame è figlio della propria epoca e può essere letto come risultato di processi e tendenze in atto, ma anche come rappresentazione di futuri scenari di cambiamento. Le caratteristiche dell'universo distopico delle opere cyberpunk traggono spunto dal vissuto personale degli autori in un particolare momento storico. Se *Neuromancer* ha percepito e illustrato la direzione dei cambiamenti politici ed economici, *Snow Crash* ha individuato con estrema chiarezza le concause che hanno portato il mondo ad una nuova configurazione.

Nell'opera di Gibson è possibile scorgere una visione a medio termine che affonda le proprie radici nel presente dello scrittore. Troviamo, ad esempio, l'attuale tendenza alla crescita di filamenti urbani, tipica dell'asse Nord-Est degli Stati Uniti, da Boston a Washington D.C., degenerata in uno

sterminato agglomerato detto BAMA, Boston Atlanta Metropolitan Axis, o più semplicemente lo Sprawl. Come opportunamente spiegato dall'antropologo francese Marc Augè, la crescita delle megalopoli avviene, oggigiorno, anche lungo le coste, i fiumi e le principali direttrici di comunicazione attraverso i cosiddetti "filamenti urbani", portando alla fusione dei grandi agglomerati senza soluzione di continuità (*Nonluoghi*, 7). Le megalopoli sono centri d'attrazione di persone, capitali, beni e messaggi culturali. In queste grandi formazioni urbane sono presenti tutte le classi sociali, una pluralità di etnie, origini e gradi di sviluppo: il mondo sta diventando città e la città si sta mondializzando. Assistiamo, infatti, ad una tendenza all'urbanizzazione che interessa l'intero pianeta; ogni grande metropoli ospita una pluralità di ecosistemi, zone direzionali, centrali pulite, sicure e altre povere, disagiate e degradate, oltre a concentrazioni sotto le arterie di collegamento e nelle aree dismesse. Le metropoli sono i luoghi del potere, lì si prendono decisioni che riguardano il pianeta: sono poli decisionali dal punto di vista economico e politico che potremmo ridefinire meta-città virtuali. Il destino del mondo è legato a questi centri che comunicano solo tra di loro, in un fluire continuo di informazioni. Anche nel romanzo di Gibson appare questa configurazione, ed è riscontrabile nell'ambientazione urbana del cosiddetto agglomerato in cui l'importanza dei luoghi fisici è direttamente proporzionale alla quantità di dati scambiati:

Programmate una mappa per mostrare, la frequenza degli scambi di dati, ogni mille megabyte un singolo pixel su uno schermo molto grande. Manhattan e Atlanta ardono di un bianco compatto. Poi cominciano a pulsare, la velocità del traffico minaccia di sovraccaricare la vostra simulazione. La vostra mappa sta per diventare una nova. Raffreddatela. Aumentate la scala. Ciascun pixel un milione di megabyte. A cento milioni di megabyte al secondo, cominciate a distinguere certi isolati al centro di Manhattan, i contorni dei complessi industriali vecchi di cent'anni che cingono il vecchio cuore di Atlanta. (Gibson 45)

In *Neuromancer*, il carattere multirazziale e multiculturale delle metropoli contemporanee è esponenzialmente incrementato. A fianco della variegata umanità già descritta vengono aggiunte nuove tipologie definibili come post-umane. Il rapporto intimo con la tecnologia ha profondamente trasformato i tratti culturali, i canoni estetici e l'identità. L'autore inserisce personaggi fisicamente modificati o addirittura creati attraverso l'ingegneria bio-meccanica: cyborgs e cloni. Il protagonista del romanzo, Case, vive un rapporto intimo con la rete e il cyberspazio, arrivando addirittura a detestare e ripudiare la carne. Investendo sul proprio hardware o software, il cittadino del mondo di Gibson crea il proprio mestiere o mette a frutto le proprie abilità potenziali. Insomma, nel mondo di Neuromante non c'è più alcun vantaggio a restare umani.

Il romanzo di Stephenson, pubblicato nel 1992, presenta uno scenario certamente riconducibile alla tendenza cyberpunk, opportunamente trasformata in seguito ai cambiamenti epocali intervenuti nel frattempo. Negli otto anni trascorsi dall'uscita di *Neuromancer* il mondo ha assistito all'implosione dell'Unione Sovietica, alla nascita di nuove realtà nazionali e all'accelerazione dei processi di globalizzazione. Il futuro immaginato da Gibson sta al 1984, come quello di Stephenson sta al 1992. In *Neuromancer* l'uscita dalla guerra fredda implicava necessariamente un conflitto, mentre in *Snow Crash* il conflitto è rimosso, pacificato: il mondo appare livellato dalla "mano invisibile" e controllato dal potere economico. Venute meno le limitazioni del bipolarismo degli anni della guerra fredda, il capitale ha trovato nuovi spazi di espansione e nuovi mercati. Come ci dice lo stesso Stephenson: "Dopo che abbiamo esportato tutte le conoscenze tecnologiche e le differenze si sono livellate [...]" (6) "[...] la mano invisibile ha preso tutte le iniquità storiche e le ha spalmate sul globo a formare un vasto strato di roba che un fabbricante di mattoni pakistano chiamerebbe prosperità"(7)

La descrizione del nuovo assetto economico, che Stephenson ha dato al futuro prossimo, utilizza concetti familiari e già ampiamente diffusi. Primo fra tutti, lo strumento del franchising, che consente di esportare e garantire

ovunque il medesimo standard. L'America di *Snow Crash* è una terra di libertà, una sorta di far west in cui "ognuno può fare il cazzo che gli pare, perché ci ha le armi (Stephenson, 6)" senza alcuna limitazione. In una rappresentazione volutamente esagerata e caricaturale, Stephenson porta alle estreme conseguenze i risultati dell'esercizio di tale libertà e ci mostra un paese riorganizzato sul modello Mc Donald.

Anche dal punto di vista culturale, caduta la cortina di ferro, messaggi e valori occidentali hanno preso a diffondersi liberamente. Generalmente associati al progresso e allo stile di vita occidentale, sono stati favorevolmente accolti portando così a fenomeni di ibridazione e ri-contestualizzazione culturale. In alcuni casi, però, si è assistito a forme di chiusura e rigetto in un estremo tentativo di salvaguardare valori e identità tradizionali. Nella direzione opposta viaggiano, invece, culture e identità provenienti dalle aree del mondo da cui hanno origine i flussi migratori. In questo caso il mondo occidentale entra in contatto con l'altro, il diverso che si stabilisce nelle metropoli "all'interno di scenari neo-tribali in cui l'unica modalità di interazione si colloca sul piano della mercificazione e del consumo delle culture di cui i migranti sono portatori" (Scarduelli, 2005).

In *Snow Crash* anche i movimenti migratori e la conseguente riorganizzazione delle identità su scala globale sono stati rappresentati da Stephenson, che ha inserito nel romanzo l'immagine del Raft, un agglomerato di navi di ogni tipo e dimensione cresciuto disordinatamente attorno ad un nucleo stabile costituito da una portaerei dimessa. Boat people e disperati provenienti da ogni parte depressa del pianeta, si aggrappano alla possibilità di raggiungere le coste del Nord America. In questo frangente la stessa portaerei acquisisce un significato metaforico: da strumento per esportare guerra e "democrazia" diviene centro d'attrazione, simbolo dell'America stessa che richiama folle di disperati e li importa come biomassa da fagocitare nel ciclo di produzione e consumo. La neo-formazione del Raft evoca anche l'immagine dell'isola di rifiuti plastici che si forma spontaneamente in mezzo all'oceano in seguito all'azione di potenti correnti

globali. Nel romanzo è implicito che le correnti sono quelle del capitale, la cui azione muove persone che non possono esercitare alcun tipo di controllo ma solo subire il potere.

Uno sguardo al presente attraverso i “mirrorshades”

Gli occhiali da sole a specchio [mirrorshades] sono stati un totem del movimento fin dai primi giorni del 1982. Le ragioni di ciò non sono difficili da capire. Nascondendo gli occhi, con lenti a specchio si ostacolano le forze della normalità a comprendere che uno è impazzito e possibilmente pericoloso. Essi sono il simbolo del visionario che fissa il sole, del motociclista, del rocker, del poliziotto e fuorilegge simili. Le lenti a specchio - preferibilmente in cromo e nero opaco, i colori totem del movimento - apparvero in ogni novella, quasi fossero una specie di distintivo letterario (Sterling 1986 10).

La parabola del cyberpunk ha seguito un ciclo di folgorante ascesa e declino, come un fiume che tracima dagli argini e gradualmente rientra nell'alveo; ha lasciato un'eredità culturale fatta di simboli, immagini e valori che hanno influenzato la cultura occidentale gettando uno sguardo critico sul presente e aprendo una finestra sul futuro.

Uno dei meriti riconosciuti agli autori di fantascienza cyberpunk è l'aver saputo costruire un futuro vicino e credibile. Attraverso un'analisi che ha saputo cogliere in pieno lo spirito dei tempi, hanno offerto al lettore la possibilità di riconoscere il presente in molte delle sue manifestazioni. Negli scenari futuristici il potere politico è relegato in posizione marginale o addirittura assente. Ad esempio, in *Neuromancer* la presenza dell'autorità pubblica viene percepita solo attraverso vaghi riferimenti all'apparato militare, mentre in *Snow Crash* ritroviamo il governo degli Stati Uniti d'America profondamente trasformato, ridimensionato e organizzato sul modello aziendale privato. Il progressivo “regresso dello Stato” è iniziato con le scelte di politica economica degli anni Ottanta che hanno portato alla riduzione della pressione fiscale, dell'intervento sull'economia, e delle politiche del welfare, lasciando ampie libertà all'iniziativa privata e favorendo oltre ogni misura la circolazione di beni, capitali e informazioni. Il dibattito teorico sulle origini della globalizzazione prende in considerazione fattori e cause

scatenanti. Sebbene lo scambio di prodotti materiali e culturali esista da almeno duemila anni, esso è cresciuto esponenzialmente nell'epoca delle grandi scoperte geografiche, raggiungendo nuove vette con la nascita del capitalismo e la rivoluzione industriale. Tuttavia, mai come nella storia recente gli scambi hanno toccato simili volumi, intensità e frequenza; assistiamo realmente ad un effettivo ridimensionamento dell'ambito pubblico, che si trova oggettivamente in difficoltà a governare fenomeni economici che hanno assunto una dimensione sovranazionale. Esso è sottoposto a pressioni esercitate su fronti diversi: dall'alto, dagli interessi di entità economiche transnazionali e dal basso da istanze locali e particolaristiche che emergono dalla frammentazione geo-politica, come ad esempio spinte separatiste, autonomiste e nazionaliste. Presi tra due fuochi e incapaci di incidere in modo efficace sull'economia globale, i governi nazionali, e gli organismi di sovranità collettiva hanno perso forza, strumenti e incisività politica. In molti paesi dell'occidente industrializzato sono nati movimenti spontanei di protesta, dal fenomeno no-global agli indignati, che hanno persino smesso di rivolgere le loro proteste contro i governi nazionali, individuando nelle grandi banche e nelle concentrazioni finanziarie il bersaglio delle loro lotte.

La latitanza del potere politico accompagnata dalla trasformazione del capitalismo, che, in seguito al declino dell'industria pesante ha assunto nuove forme, caratterizza la nostra epoca, definita in diversi modi: post-modernità, seconda modernità (Ulrich Beck) o addirittura modernità liquida. Quest'ultima definizione, coniata dal filosofo polacco Zygmunt Bauman colloca i processi di globalizzazione alla fine del capitalismo pesante, quello del sistema di produzione della grande fabbrica fordista, che ha portato al declino dei maggiori partiti operai e della solidarietà di classe. L'individuo del terzo millennio, sostiene Bauman, è solo, alle prese con problemi nuovi quali ad esempio la precarietà del proprio ruolo nel sistema produttivo, l'insicurezza o l'inadeguatezza rispetto ai modelli proposti dai media: salute, fitness, relazioni sociali e consumo (Bauman "*Modernità Liquida*" Cap.2, 69-74). Le soluzioni per uscire dallo stato d'incertezza sono generalmente

ricercate nei Talk-Show, dibattiti televisivi in cui la sfera del privato è portata in pubblico, oppure attraverso il consumo omologato e compulsivo. Omologato perché avviene in modi e luoghi predefiniti, ad esempio il centro commerciale e il franchising per la loro funzione rassicurante; compulsivo perché è rivolto all'appagamento di un bisogno che non si esaurisce mai. Nei romanzi esaminati troviamo rappresentate entrambe le soluzioni: in *Neuromancer* è immaginata un'evoluzione della TV (chiamata sim-stim) in cui tutti condividono la medesima esperienza e dove pubblico e privato si fondono; in *Snow Crash*, invece, il franchising è elevato a modello ufficiale per l'esercizio del consumo.

Ritengo che l'immaginario cyberpunk abbia correttamente prefigurato questo stato di cose. A partire dagli scenari che forniscono al lettore il quadro generale in cui sono ambientate le narrazioni, passando per la costruzione dell'identità dei personaggi per poi giungere a nuove forme di adattamento e sopravvivenza in risposta ai mutamenti del mondo circostante. Come illustrato nei paragrafi precedenti, i mondi di Gibson e Stephenson presentano sia i tratti comuni caratteristici del futuro cyberpunk, che reciproche differenze dovute ai cambiamenti epocali intervenuti negli anni che separano le due opere. Nel tempo futuro di *Neuromancer* il capitalismo ha affrontato un salto evolutivo presentandosi sotto forme nuove; analogamente al nostro presente, parafrasando Bauman, i simboli del potere non sono più materiali e "pesanti" come la fabbrica, la miniera e i macchinari, bensì immateriali, "leggeri" come la velocità di spostamento, il controllo di dati e informazioni divenute beni di primaria importanza (Bauman 57). Nella visione del futuro raccontata in *Snow Crash* avviene un'analoga trasformazione; il personaggio del magnate delle telecomunicazioni che ambisce al controllo del pensiero rappresenta la massima espressione del potere nella società post-industriale. Sia in Gibson che in Stephenson, i progressi nelle tecnologie della comunicazione hanno cambiato l'intera società, dal vertice alla base. Il potere si muove velocemente e si trasferisce nella extra-territorialità delle reti informatiche (Bauman 33) sia nel futuro distopico del cyberpunk che nel nostro presente. La lotta di classe lascia il

posto a nuove forme di conflittualità: sono personaggi come Case e Hiro, alter-ego di una generazione di giovani, tecnofili, *geeks* che conoscono bene questo ambiente, le sue regole e i modi per aggirarle, e dunque che diventano soggetti di nuove aggregazioni possibili. Come l'individuo descritto da Bauman, solo, senza riferimenti stabili, senza legami di solidarietà o di classe (20), così l'hacker è l'eroe della nuova rivoluzione, capace di viaggiare alla velocità della luce sulle autostrade dell'informazione, penetrare non visto nelle torri del potere e nei mainframes delle multinazionali. L'etica cyberpunk, come si è visto in precedenza, ha ispirato le azioni di singoli individui e di gruppi organizzati impegnati attivamente "nell'esplorazione intellettuale a ruota libera delle più alte e profonde potenzialità dei sistemi di computer [al fine] di rendere l'accesso alle informazioni quanto più libero e aperto possibile." (Steven Levy, 1996: 48).

Il sistema globale della comunicazione si avvale oggi di infrastrutture articolate che assicurano la copertura pressoché integrale del pianeta. Satelliti, fibre ottiche, telefonia fissa e mobile permettono la rapida propagazione delle informazioni, la loro distribuzione capillare e la condivisione simultanea; aspetti che hanno un ruolo importantissimo nella formazione di idee, opinioni, consenso e dissenso. Il circuito tradizionale dell'informazione risente di condizionamenti esercitati dalle grandi concentrazioni editoriali o dal potere politico, soprattutto in realtà nazionali con bassi gradi di democrazia, che possono talvolta essere aggirati dalla comunicazione in rete. Grazie agli strumenti messi a disposizione dalle tecnologie della comunicazione, sono infatti nate "in rete" forme d'informazione parallele a quelle tradizionali: blog, forum, newsgroups e social network permettono di selezionare le fonti, condividere notizie e organizzare la contro-informazione. Un esempio molto attuale dell'utilizzo politico-sociale della rete arriva dal mondo arabo che dalla fine del 2010 è teatro di proteste, movimenti di resistenza civile e persino moti rivoluzionari organizzati e pubblicizzati attraverso internet e i social networks, che, in quel frangente, sono stati motore della rivolta, strumento di organizzazione del

dissenso e veicolo per portare all'attenzione mondiale le violente misure repressive attuate dai regimi autoritari.

Come abbiamo visto, la generazione di giovani autori cyberpunk ha vissuto un rapporto particolare con la tecnologia, e il progresso scientifico, immaginandone una profonda assimilazione da parte dell'uomo. L'esposizione agli sviluppi della scienza bio-medica con le nuove frontiere in materia di trapianti d'organi, protesi funzionali, fecondazione artificiale, chirurgia estetica, ha contribuito alla diffusione di una concezione del tutto inedita del rapporto tra uomo e tecnologia. L'individuo del futuro viene immaginato in una nuova forma, esito di un salto evolutivo in cui biologico, meccanico ed elettronico si fondono dando origine alla post-umanità. Nei romanzi di Gibson troviamo rappresentate tutte le tipologie del post-umano; l'autore introduce personaggi che "tramite una presa dietro l'orecchio" si collegano fisicamente all'hardware del computer, al cyberspazio, oppure estendono le capacità mentali. L'esempio più rappresentativo della ridefinizione dell'identità umana è il cyborg, nuova forma di vita che unisce tratti naturali e artificiali, superando i limiti imposti dall'evoluzione in termini di prestazioni fisiche e mentali. Neal Stephenson, prima in *Snow Crash* e successivamente in *Diamond Age*, contribuisce a definire in modo originale l'uomo tecnologico. Nel primo romanzo l'autore è molto più cauto nell'introdurre fusioni tra uomo e macchina. Il romanzo presenta personaggi che aumentano e migliorano le proprie facoltà grazie ad una tecnologia non invasiva, tramite equipaggiamenti e gadget che possono essere indossati o rimossi a piacimento. Le fusioni e gli innesti permanenti, come ad esempio le antenne impiantate nel cranio, hanno invece connotazioni negative in quanto usate per ottenere il controllo delle menti e superare la volontà dell'individuo. Questa peculiarità di *Snow Crash* riflette l'inadeguatezza della tecnologia del presente, ancora ben lungi dall'essere rivoluzionaria e alla portata di tutti. È invece nel romanzo successivo, *Diamond Age* (1995), che Stephenson introduce una nuova gamma di post-umani migliorati in modo irreversibile con le nano-tecnologie. In questo nuovo scenario diviene finalmente

possibile eseguire un upgrading (una mutazione positiva) dell'essere umano e passare in sicurezza all'umanità in "versione 2.0".

L'uomo del 2011 è ancora lontano dallo spiccare un salto evolutivo come quello immaginato dagli autori cyberpunk tra la metà degli anni Ottanta e primi anni Novanta; la tecnologia attuale ancora non lo consente ma una parte consistente dell'umanità è già pronta a compiere "la fusione". Basti pensare a come sia cambiato negli ultimi tempi l'atteggiamento nei confronti delle protesi: atleti che corrono con gambe di titanio e ottengono tempi migliori dei normodotati, reduci dell'Iraq e Afghanistan che fanno una vita normale con costosissimi arti mio-elettrici, persone che riacquistano vista o udito grazie all'elettronica, trapianti multipli, pelle sintetica e moltissimi altri esempi di un catalogo in via d'espansione. La bellezza, intesa come forma di rassicurazione e accettazione sociale è stata elevata a legittima aspirazione: ciò che in passato era considerato un dono o un talento, con la pubblicità e i modelli di riferimento che arrivano dai mass-media, diviene per molti un'esigenza reale e concreta.

Bibliografia

Opere a stampa

- Asimov, Isaac. Tutti i miei robot. Milano: Mondadori, 1989.
- Augè, Marc. Nonluoghi. Introduzione a un'antropologia della surmodernità. Milano: Eleuthera, 2005.
- Bauman, Zygmunt. Modernità liquida. Roma: Laterza, 2003.
- Burroughs, William. La Rivoluzione elettronica. Milano: SugarCo, 1980.
- Castronuovo, Antonio. Macchine fantastiche. Viterbo: Nuovi equilibri, 2007.
- Dery, Mark. Velocità di fuga. Cyberculture di fine millennio. Milano: Feltrinelli, 1997.
- Dick, Philip K. Ma gli androidi sognano pecore elettriche? Roma: Fanucci Editore, 2000.
- Gibson, William. La notte che bruciammo Chrome. Milano: Mondadori, 1986.
- . Neuromante. Milano: Mondadori, 1984.
- Giovannini, Fabio and Minicangeli Marco. Storia del romanzo di fantascienza. Roma: Castelvechi, 1998.
- Levy, Steven. Hackers: gli eroi della rivoluzione informatica. Milano: Shake Edizioni, 2002.
- Palumbo, A. Governance. Teorie, principi, modelli, pratiche nell'era globale. Mimesis Edizioni, 2007.
- Scarduelli, Pietro. Per un'antropologia del XXI secolo. Roma: Squilibri, 2005.
- Scelsi, Raffaele. Cyberpunk. Antologia di scritti polici. Milano: Shake, 1990.
- Shelley, Mary. Frankenstein, o il Prometeo moderno. Roma: Fanucci Editore, 2004.
- Stephenson, Neal. L'era del diamante. Il sussidiario illustrato della giovinetta. Milano: Shake, 1997.
- . Snow Crash. Milano: Shake, 1992.
- Sterling, Bruce (a cura di). Mirrorshades. L' antologia della fantascienza Cyberpunk. Milano: Mondadori, 2003.
- Sterling, Bruce. Giro di vite contro gli hacker. Milano : Shake, 1993.

Documenti da siti web

AA.VV. The Cyberpunk project. 1994/2002. 20/09/2011
<<http://project.cyberpunk.ru/>>.

AA.VV. "Cyberpunk." 1991. Decoder #6. 24/11/2011 <www.decoder.it>.

—. "The William Gibson File." 1992. Decoder #7. 24/11/2011 <www.decoder.it>.

Caronia, Antonio. "Inchiesta sul cyberpunk. Digo ergo sum." Settembre 1993.
Naba.academia.edu. 30/10/2011 <<http://naba.academia.edu>>.

Ciotti, Fabio. "L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità digitale." Mediamente
RAI.it. 30/10/2011 <<http://www.mediamente.rai.it>>.

Di Caro, Giuliano. "C'era una volta Second Life. Il declino di un mondo virtuale."
03/01/2011. Lettera 43. 30/10/2011 <<http://www.lettera43.it>>.

Feldstein, Martin. «Grazie Reagan grazie Thatcher non si torna indietro.»
24/12/2009. Il Sole 24 Ore.com. 09 12 2011 <<http://www.ilsole24ore.com/>>.

Ferrazza, Federico. "2007: fuga da Second Life." 26 07 2007. Il sole 24 ore.
30/10/2011 <<http://www.ilsole24ore.com>>.

Fontana, Giorgio. "Intervista a Luciano Floridi il padre dell'infosfera." 20/05/2010.
www.ilsole24ore.com. 14/11/2011 <<http://www.ilsole24ore.com>>.

Scaruffi, Piero. "Il Terzo secolo. Cronache americane." 1997. Piero Scaruffi.
31/10/2011 <<http://www.scaruffi.com>>.

Altri media

"Ghost in the Shell." Shirow, Masamune. Fumetto/Animazione. 1989.

"Johnny Mnemonic." Regia Robert Longo. Artista Keanu Reeves. 1995.

"Nirvana". Regia Gabriele Salvatores. Artista Christopher Lambert. 1997.

"System Shock." Church, Doug. Videogame. Origin Systems, Electronic Arts, 1994.

"The Matrix". Regia Andy & Larry Wachowski. Artista Keanu Reeves. 1999.

"Tron." Regia Steven Lisberger. Artista Jeff Bridges e Bruce Boxleitner. 1982.