

Gibson e la ridislocazione del conflitto

Gibson and the displacement of conflict

Antonio Tursi*

Abstract

Il romanziere nordamericano William Gibson, attraversando un genere quale la fantascienza e aprendone i confini, ha tracciato nell'ultimo trentennio una vera e propria sociologia dell'avvenire. Uno scandaglio della società che viene, che ha messo in risalto alcune forti discontinuità rispetto a quella moderna e qualche continuità profonda. In particolare, oltre a prefigurare uno scenario mediale nel quale ci siamo trovati effettivamente ad abitare, i suoi romanzi hanno segnalato la centralità politica dell'immaginario tanto legato alle tecnologie quanto ai consumi. E dunque il suo carattere irriducibilmente conflittuale. Un conflitto che, pur mettendo in gioco nuove soggettività e svolgendosi su nuove dimensioni, resta fundamentalmente incorporato e cioè riguardante ancora concreti interessi materiali.

fantascienza | politica | immaginario | ciberspazio | conflitto | corpo

By crossing a literary genre such as science fiction and by opening its borders, in the last thirty years the American novelist William Gibson has drawn a deep sociology of the future. He has created a sort of sounding for societies-to-come which highlights some strong discontinuities but also some profound continuities with modern society. In particular, apart from envisaging a mediascape in which we have found ourselves living in, his novels have reported the political centrality of the imaginary related both to technologies and commodities. His character is thus irreducibly conflictual. A conflict which, while bringing new subjectivities into play and unfolding new dimensions, remains fundamentally embodied i.e. still concerned with concrete material interests

science fiction | politics | imaginary | cyberspace | conflict | body

Un secondo Gibson?

Potremmo individuare un primo e un secondo periodo nell'opera letteraria di William Gibson. Un primo periodo riconoscibile come fantascienza e nello specifico iscrivibile in un sottogenere, il *cyberpunk*, del quale

* Antonio Tursi ha conseguito l'abilitazione alla docenza in Filosofia politica e il dottorato di ricerca in teoria della comunicazione. Tra le ultime pubblicazioni: *Non solo cyber. Frammenti di un discorso mediologico* (Mimesis, Milano, 2013). Mail: antonio.tursi@gmail.com

Antonio Tursi is PhD in Communication Theory. He has published: *Non solo cyber. Frammenti di un discorso mediologico* (Mimesis, Milano, 2013). Mail antonio.tursi@gmail.com

Gibson è riconosciuto essere uno degli iniziatori e maggiori esponenti¹. Un primo periodo che copre gli anni Ottanta con la trilogia dello *sprawl*, termine utilizzato per definire quella futuristica conurbazione senza soluzione di continuità che fa da scenario agli eventi narrati. Una trilogia costituita dal romanzo più famoso *Neuromante* (1984) e ancora da *Giù nel ciber spazio* (1986) e *Monna Lisa cyberpunk* (1988). Un periodo che sostanzialmente comprende anche i romanzi scritti negli anni Novanta come *Luce virtuale* (1993), *Aidoru* (1996) e *American Acropolis* (1999). A questo primo, ampio e delineato periodo ne seguirebbe un secondo, quello descritto dal cosiddetto ciclo di Bigend, nome del personaggio che orienta le azioni dei romanzi scritti nel nuovo millennio: *L'accademia dei sogni* (2003), *Guerreros* (2007) e *Zero history* (2012). Questo secondo periodo pare essere difficilmente riconducibile agli stilemi caratteristici del genere fantascientifico. Riprendendo alcune categorie su cui ha lavorato Antonio Caronia, potremmo essere tentati di sostenere che negli ultimi romanzi di Gibson non sarebbe più ravvisabile una distanza tra l'uomo e il mondo, né una distanza spaziale (gli altri pianeti di molti romanzi di fantascienza) né una distanza temporale (gli altri tempi in cui spesso si svolgono le vicende rispetto a quello presente). Una distanza necessaria a costruire una criticità dello sguardo. Una distanza che misura la fiducia o la sfiducia nel futuro. Una distanza che permette, infine, «la fiducia in uno spazio autonomo e appunto critico della cultura, sottratta, almeno in parte, alla dimensione mercantile» (Caronia, 2010, p. 90). E potremmo essere tentati anche perché lo scenario tecnologico dispiegato nei due periodi cambia completamente: nei primi romanzi si descrivono tecnologie immaginifiche (*simstim*, elettrodi, caschi, biochip, olo-tavole), superato il millennio resta poco di immaginifico e molto di banalmente quotidiano (*portatili*, *email*, *iphone*, *twitter* nell'ultimo

¹ Con *cyberpunk* è indicato un sottogenere della fantascienza o meglio una tendenza emersa nei primi anni Ottanta grazie ai lavori di Gibson, Bruce Sterling, John Brunner, Pat Cadigan e altri. Il vocabolo accosta l'avanzamento tecnologico (indicato dal prefisso *cyber*) e una cifra di contestazione e ribellione (richiamata dal riferimento al movimento *punk*, termine che a sua volta significa marcio, putrido, vagabondo). Una sorta di ossimoro per indicare che un mondo intriso di cibernetica (scienza del controllo) non esclude degrado e conflitto. Cfr. Caronia, Gallo (1997) e Beradi (1994).



romanzo). Pare insomma tracciabile un confine, una demarcazione abbastanza netta nell'opera del nostro autore. Un dato che parrebbe trovare ulteriore e definitiva conferma nei differenti giochi temporali che ci vengono proposti. Nella trilogia dello *sprawl* si coglie un salto in avanti, una proiezione in un futuro che, sebbene prossimo, permette di intravedere alcune radicali fratture e soprattutto storture rispetto al presente o meglio al presente di allora, cioè degli anni Ottanta. Nel ciclo di Bigend, invece, possiamo riconoscere abbastanza agevolmente il nostro presente, alcune delle sue ossessioni e perversioni. Siamo dunque spinti a cogliere, in questo secondo caso, una inflessione sul presente piuttosto che una spinta proiettiva come quella caratterizzante il primo periodo. Neil Gaiman non esita così ad affermare che, ne *L'accademia dei sogni*, «Gibson getta uno sguardo magistrale sul presente ed è come se ce lo mostrasse per la prima volta» (Gaiman lo scrive sulla copertina del libro. È necessario precisarlo?). Addirittura potremmo essere tentati di arrivare alla conclusione estrema di considerare Gibson un autore che negli anni Ottanta ha saputo guardare, immaginare, prevedere il tempo che sarebbe arrivato e nel quale ci troviamo ad abitare tra i due millenni e che attualmente sarebbe invece incapace di andare oltre, di vedere cosa ne sarà di noi nel 2060 imprigionato, come anche i suoi lettori, in un presente immobile. Ma è davvero così?



Un'unica allucinazione

Gibson sposta con tutta evidenza lo sfondo dei suoi romanzi: lì dove la tecnologia e nello specifico i futuribili mezzi di comunicazione hanno rappresentato lo sfondo sul quale si sono mossi i protagonisti di *Neuromante* e di *Aidoru*, nei romanzi del nuovo millennio troviamo altro, apparentemente altro: le merci del consumo globale. Non si può fare a meno, però, di rilevare come queste merci del consumo globale non siano che il portato della diffusione globale di quelle allucinazioni che le tecnologie di comunicazione hanno indotto e veicolato negli ultimi decenni. Di converso, anche gli immaginifici mezzi di comunicazione utilizzati da Case e dagli altri *cowboy* della *console* non sono mai stati altro che merci, qualcosa di acquistabile

e vendibile nello *sprawl* disegnato da Gibson negli anni Ottanta.

In definitiva, Gibson ha sempre lavorato su un'unica matassa, su quell'immaginario che è condensazione di tecnologie e consumo, «danza di desiderio e commercio» (Gibson, 1984, p. 11). Gibson ha sempre lavorato con la materia di cui sono fatti i sogni. Il Gibson neobarocco della trilogia dello *sprawl* poteva tradurre l'esperienza di Sigismondo, protagonista del dramma di Calderón de la Barca, *La vita è sogno*, in un'esperienza postmoderna di dipendenza da psicofarmaci o droghe e da connessioni macchiniche come nel caso di Bobby Newmark, il Conte dei romanzi *Giù nel cibernazio* e *Monna Lisa cyberpunk*, che immobile nella sua barella vive in uno stato di sonno permanente indotto ma anche di potenzialità esplorative della matrice. Ed è proprio la matrice che segnala come questa esperienza liminale di vita individuale nell'immaginario diventi esperienza di vita collettiva/connettiva. Gibson, infatti, definisce il cibernazio come «un'allucinazione vissuta consensualmente ogni giorno da miliardi di operatori legali, in ogni nazione, da bambini a cui vengono insegnati i concetti matematici...» (Gibson, 1984, p. 52).

Gibson dunque ha saputo cogliere il carattere allucinatorio di quella rappresentazione grafica di informazioni ricavate da ogni computer del sistema umano, di quelle linee di luce allineate nel non-spazio della mente, di quegli ammassi e costellazioni di dati. Dove l'allucinazione segna uno scarto rispetto alla realtà nella quale abitiamo abitualmente. Ma nello stesso tempo l'apertura di un altro spazio dell'abitare. Uno spazio vivo e vitale proprio perché vissuto e dunque costruito e agito consensualmente, oltre che quotidianamente. Uno spazio dell'immaginario “esteriorizzato” o “oggettivato” – come sostiene Derrick de Kerckhove – fuori della nostra mente². E dunque non più un immaginario individuale ma condiviso. E non più alla maniera permessa dai *mass media* come la televisione, ma in maniera più articolata e complessa. Infatti, lì dove la televisione, pur

² Scrive de Kerckhove: «l'impatto del cibernazio sullo spazio mentale riguarda il fatto che laddove le attività mentali erano interiorizzate e privatizzate dall'inclinazione letteraria, lo schermo tende a esteriorizzarle» (de Kerckhove, 2001, p. 46).



coinvolgendoci in maniera profonda, tattile, submuscolare, non ha mai permesso una piena consapevolezza del nostro ruolo e della nostra attività, il ciber spazio ci chiama in causa senza scampo: la sua costruzione e la sua dinamica dipendono immediatamente dal nostro apporto, dal nostro attivo coinvolgimento. Non è senza motivo che il fondamentale romanzo di Gibson, *Neuromante*, si apra con le parole «Il cielo sopra il porto aveva il colore della televisione sintonizzata su un canale morto» (Gibson, 1984, p. 3). Per cogliere e abitare il nuovo immaginario connettivo occorre, cioè, prendere atto che si stava aprendo una nuova pagina della storia mediale, un nuovo spazio dell'abitare umano.

Uno spazio che a un certo punto avrebbe risucchiato la realtà abituale sino a spingere Gibson a suggerire un sintomo peculiare per Milgrim, uno dei personaggi dell'ultimo romanzo *Zero history*: l'«allucinazione in un contesto di nitida realtà» (Gibson, 2010, p. 213). Un mondo di sogno ha finito dunque con il risucchiare il mondo della vita. Da parte loro, le merci, soprattutto i capi di abbigliamento tra i principali oggetti del contendere nelle ultime opere, hanno costituito gli appigli affinché l'immaginario tecnologico attraversasse lo schermo per diventare vita quotidiana.

Dunque, il mondo nel quale Gibson ci ha attirato con i suoi romanzi non è cambiato nel tempo. Anzi, osservando il profondo della superficie del lavoro di Gibson, si coglie una forte continuità nel descrivere e plasmare il nostro multiforme e pervasivo immaginario contemporaneo.

L'estroflessione

Ciò che, almeno in superficie, ci potrebbe spingere a individuare due periodi nella scrittura di Gibson è la nostra percezione che il mondo da lui immaginato (o semplicemente colto con i radar dell'artista) non è più di là da venire, non è più sogno notturno (o incubo), ma sogno ad occhi aperti, sogno diurno. La tecnologia, insomma, non ha disegnato un altro mondo *a parte* (come qualche lettore avrebbe potuto concludere da una lettura affrettata dei romanzi degli anni Ottanta), ma si è manifestata come mondo della nostra vita quotidiana. Il ciber spazio si è estroflesso nelle no-



stre mani, nei nostri tavoli, nelle nostre pareti, nelle facciate dei nostri edifici, nelle nostre strade. Lo abitiamo nella continuità della nostra giornata e non in pause o parentesi dai nostri impegni. La nostra esperienza dei flussi informativi non è eccezionale ma ordinaria: compulsiamo il nostro *smartphone* inavvertitamente, così come respiriamo. «E una volta che si è estroflesso smette di esserci qualsiasi cibernazio, no? Non c'era mai stato, se vuoi guardarlo in quel modo. Era un modo che avevamo per guardare dove eravamo diretti: una direzione. Con la griglia, noi siamo qui. Questo è l'altra faccia dello schermo. Proprio qui» (Gibson, 2007, p. 75). E ancora: «praticiamo tutti la realtà virtuale, ogni volta che guardiamo uno schermo. Lo facciamo da decenni, ormai. Lo facciamo e basta. Non abbiamo avuto bisogno dei caschi o dei guanti. È semplicemente successo. La realtà virtuale è stata solo un modo più specifico con cui ci siamo detti dove eravamo diretti. Senza spaventarci troppo, giusto? [...] Interiorizzeremo tutti l'interfaccia. Si sarà evoluta al punto che ci dimenticheremo della sua esistenza. Basterà che tu cammini per la strada...» (Gibson, 2007, p. 76). La realtà virtuale corrisponde ormai e pienamente a una realtà aumentata o ad una *mixed reality* in cui i contesti di informazione e di senso, fisici e digitali, coesistono e si mescolano senza soluzione di continuità come nell'arte locativa presentata in *Guerreros*³.

Questa estroflessione del cibernazio rilancia la questione della dimensione temporale della narrazione: l'accelerazione del tempo ha fatto sì che il futuro, quello che Gibson intravedeva nel 1984, fosse risucchiato nel presente. Anzi, che il presente stesso corresse più della possibilità di immaginare il futuro. In qualche modo che il futuro (di allora e di oggi) fosse compendiato nel presente attuale. *Zero history*. L'accelerazione temporale dunque ha compiuto prima del tempo quel futuro che Gibson poteva solo intravedere. «Futuri culturali, interamente immaginati, erano il lusso di

³ Si tratta di installazioni che combinano elementi dati e abituali (strade, coordinate spaziali) ad elementi accessibili attraverso opportune mediazioni tecnologiche (proiezioni di altri tempi-spazi, informazioni pertinenti). Come scrive Gibson, si tratta di «una serie di cose che gli artisti stavano cominciando a fare con longitudine, latitudine e Internet» (Gibson, 2007, p. 30).

un'altra epoca, un'epoca in cui l'oggi aveva una durata molto maggiore. Per noi, come sappiamo, le cose possono cambiare così in fretta, con tale violenza, tanto in profondità, che il futuro nel senso inteso dai nostri nonni non ha abbastanza "presente". Non abbiamo futuro perché il nostro presente è troppo mutevole» (Gibson, 2004, p. 63). E in un certo senso ciò spiega *prima facie* una sorta di immobilismo, di impossibilità di guardare e andare oltre: per questo Gibson ha come smesso di prendere distanza dal presente, di guardare al di là. Ma forse è necessario un ulteriore scandaglio della sua opera per cogliere il vero sguardo altrove del romanziere nordamericano.

Il conflitto dell'immaginario

Si può e si deve comprendere tanto nei primi romanzi che negli ultimi una cifra forte e decisiva caratterizzante in profondità la scrittura di Gibson. Nella sua narrativa, la presa distanza rispetto al mondo così com'è, quello futuristico e distopico o quello contemporaneo e quotidiano, corre su un vettore peculiare e immanente alle storie narrate. Un vettore che consente di immaginare un tempo diverso, un tempo altro. Un vettore davvero irrinunciabile tanto sullo sfondo tecnologico quanto su quello mercantile, in quanto indispensabile affinché una porta, pur sempre più stretta, anzi proprio per questo, resti aperta. È *il conflitto* l'imprescindibile vettore propulsivo della narrativa di Gibson. Come ha puntualizzato Caronia, «il suo tema di fondo [è] quello dei conflitti e dei processi di ristrutturazione del dominio che avvengono al confine fra territori reali e virtuali» (Caronia, 2001, p. 109).

Da un lato, infatti, quello tecnologico non era (e non è) affatto un mondo irenico. La pretesa del razionalismo, e delle relative dinamiche di potere, di tracciare un mondo fatto dall'uomo in cui dominino quelli che sono apparsi per tutta una stagione della cultura occidentale miti orientativi – la semplicità, il controllo, l'esplicitazione, la trasparenza – ha sperato di trovare appagamento nello squadrimento di ciò che proprio con Gibson chiamiamo cibernazio. Uno spazio di flussi informativi prevedibili e

controllabili perché realizzati tramite complessi modelli matematici. «È il vecchio sogno del razionalismo. Costruire un sistema esaustivo ed eliminare da esso l'ambiguità; minimizzare il disordine; trasformare il linguaggio in una macchina» (Weinberger, 2007, p. 276). In questo modo, si è preteso che quello tecnologico fosse un mondo ordinato, dunque semplice, uniforme, completo, ben definito, esplicito.

Questa pretesa comporta però due conseguenze, tra l'altro interrelate: in primo luogo, l'ordine così costruito rispecchia non una generica volontà umana ma i desideri di alcuni uomini, quelli posti ai vertici delle piramidi del potere. E che Gibson mostra come appartenenti ai sistemi della finanza, della tecnoscienza e della criminalità, cogliendo lucidamente lo scadimento del primato delle istituzioni politiche. «“Le attività di Swain minacciano il governo?” “Lui lo sta cambiando, quel cazzo di governo. Sta ridistribuendo il potere come meglio gli gira. Informazioni. Potere. Dati di base. Metti tutto questo in mano a un uomo solo...”» (Gibson, 1988, p. 214). Ma i desideri di alcuni uomini urtano inevitabilmente con quelli di altri: conseguentemente il conflitto continua ad alimentare anche la nuova dimensione abitativa. In secondo luogo, quell'ordine mostra delle crepe: il sogno del razionalismo si infrange sempre sugli scogli dell'imperfezione. Nessuna tecnologia e dunque nessuno spazio tecnologico sono immuni dalle parzialità umane. Al contrario, sono proprio i margini di imprevedibilità, e non un ordine stabilito, a permetterne l'emergere: Case infatti «vedeva anche un certo buon senso nel fatto che le tecnologie fiorenti richiedessero zone al di fuori della legge, che Night City non fosse là per i suoi abitanti, ma in realtà fosse un campo da gioco deliberatamente incontrollato, destinato alla tecnologia stessa» (Gibson, 1984, p. 11). E il ciber spazio non è altro che un cumulo disordinato di elementi, frammenti e pezzetti di informazioni, mucchi di *link* e di *tag*. Qualcosa di caotico e non riconducibile a un pieno controllo. Ma qualcosa che rivela le sue potenzialità proprio in questo disordine, in questo caos. Infatti, «le connessioni tra questi frammenti sono potenziali, attendono di essere scoperte e usate: ogni *tag*, ogni *link*, ogni computer collegato alla rete arricchisce le nostre



possibilità di vedere legami e comprendere cose in contesti che non avevamo mai considerato prima» (Weinberger, 2007, p. 176). Sono l'implicito, il non detto, l'inespresso la più profonda riserva di senso alla quale attingere per alimentare la nostra comprensione del mondo e migliorare le nostre relazioni sociali. E il ciber spazio, lungi dal realizzare un'utopia dell'esplicitazione totale, rappresenta invece la globale e dinamica riserva di senso del mondo contemporaneo. Ciò, a sua volta, conduce ancora a lotte di potere tra chi vuole preservare l'irriducibilità di questa nuova riserva e chi cerca di imporle una qualche forma di controllo.

Gibson ci ha presentato nei suoi romanzi proprio lo scontro tra poteri e contropoteri nel ciber spazio popolandolo le sue storie di hacker, protagonisti di epici conflitti con le forze dell'Ordine. Ci ha presentato uno spazio dei flussi che è teatro, oggetto e soggetto di conflitti tra progetti diversi, tra prospettive inconciliabili⁴. Un contesto aperto che, pur non essendo affatto immune dai tentativi di ricondurre entro un ordine stabilito dall'alto la pulviscolarità che vi si esprime, favorisce nello stesso tempo il proliferare di contropoteri.

Dall'altro lato, osserviamo un mondo del consumo globale che tende a imprigionare e annullare ogni differenza in processi di omogeneizzazione ai quali nulla pare sfuggire. Un mondo in cui le *corporations* tendono a catturare ogni lacerto di immaginario diffuso. «Un mondo dove non ci sono specchi in cui vedere la propria immagine, poiché tutta l'esperienza è stata ridotta, tramite le mani spettrali del marketing» (Gibson, 2003, p. 343) capaci di trasformare tutto in merce, prodotto, marchio. Ma proprio in questo mondo a una dimensione, in questo mondo di superfici, si rivelano profondità impensate. Gibson ha assorbito le lezioni di Georg Simmel e Walter Benjamin sulle dinamiche espressive consentite dai consumi e dalla moda in particolare, e le ha sapute rilanciare in un mondo, quello attuale, assai più pervaso di quello moderno dalla mania del consumo continuo. Anche in questo mondo, infatti, non viene meno la ricerca di senso e di

⁴ Sul ruolo degli *hacker* nelle dinamiche di potere del e nel ciber spazio cfr. Wark (2004).



conseguenza emergono margini di resistenza e lotta rispetto alle strategie delle multinazionali. Il culto delle sequenze, la subcultura dei brevi frammenti video rilasciati nella Rete, di cui si parla ne *L'accademia dei sogni*, comporta «un'apertura su qualcos'altro» (Gibson, 2003, p. 116). La ricerca del senso, nei frammenti sparsi dall'artefice delle sequenze, «è un altro mondo, è sempre un altro mondo» (Gibson, 2003, p. 310), con altre qualità del processo creativo, con altre dinamiche di condivisione, con altri modelli di pensiero rispetto a quelli imposti dalla dominante semiotica del mercato. «Dunque Gibson – scrive Fulvio Carmagnola – pare credere in definitiva alla possibile esistenza e contrapposizione di due mondi: il mondo dell'economia dell'immaginario, dei lifestyle e del marketing virale, e il mondo sommerso ma potenziale della creatività sociale che in qualche modo ha ancora la possibilità di manifestarsi» (Carmagnola, 2006, p. 143). Meglio si tratta di due mondi coesistenti tanto che Bigend chiede proprio a una cacciatrice di tendenze ed esperta di marchi, quale Cayce Pollard, di occuparsi del culto delle sequenze. Di fatto, «il lifestyle è il luogo di apparizione della logica economica dell'immaginario, ma anche il luogo di possibile espressione della creatività e/o della critica» (Carmagnola, 2006, p. 144). I capi di abbigliamento come i brani musicali o i clip video consentono nello stesso tempo un dire, un ridere e un non dire. I sistemi produttivi e consumistici riescono ad attrarre con un'immensa forza centripeta nel loro discorso anche espressioni che emergono dalle periferie. Ma ciò non significa che in queste espressioni non permanga qualcosa di altro, di residuale, di marginale. Un non detto che così risuona, seppur spesso latente, anche nel discorso unico. Di converso, epifanie del pensiero unico vengono appropriate in contesti che ne arricchiscono o addirittura stravolgono il significato facendone veicoli di espressioni “aberranti”. D'altronde, più che globale il nostro mondo è meglio descrivibile come *glocale* e non solo per le combinazioni imprevedibili di differenti geografie, ma anche per le coesistenze e a volte il cortocircuito di diversi contesti di senso⁵.

⁵ Sul concetto di *glocal* cfr. Sedda (2004).



A valle di questa ridislocazione del conflitto suggerita da Gibson, Carmagnola segnala due significativi slittamenti: in primo luogo, «la posizione sociale degli individui non è utile a determinare la loro posizione espressiva. In altre parole, il determinismo economico è largamente insufficiente a farci capire i comportamenti sociali e del gusto» (Carmagnola, 2006, p. 141); in secondo luogo e forse di conseguenza, le forme di resistenza «non hanno carattere “politico” di opposizione cosciente al sistema delle merci, hanno piuttosto il carattere “transpolitico” dell’immaginario mediale filtrate come sono dall’assunzione degli stili di vita mutuati dai media» (Carmagnola, 2006, p. 152).

In definitiva, l’immaginario è colto da Gibson come nuovo spazio del conflitto. È questo conflitto endemico (la sua possibilità) a garantire un futuro altro, tanto nel mondo futuristico della tecnologia dei primi romanzi, quanto nel mondo presente del consumo globale delle ultime opere.

Il conflitto incorporato

Gibson si premura, inoltre, di segnalare che comprendere l’immaginario come spazio del conflitto non significa smaterializzare il conflitto o ancor oltre disincarnarlo. Gibson è sempre attento alla “consistenza” del mondo, a quella materia che è sempre in relazione con l’immateriale. Il conflitto resta dunque incorporato: Case e Cayce (strane assonanze di nomi) si giocano il proprio corpo nelle rispettive storie. E lo fanno combattendo con esso e per esso. Rischiando la loro pelle. Combattendo tra ciberspazio e *sprawl*, tra telefonini e strade urbane con un corpo espanso, ibrido, multiforme. Reso artificiale da droghe, da caschi, da guanti, da elettrodi, da protesi varie, dai capi di abbigliamento indossati.

Nelle prime pagine di *Neuromante* si segnala l’«euforia incorporea del ciberspazio». Così «nei bar che Case aveva frequentato come il numero uno dei cowboy, l’atteggiamento dell’élite comportava un certo passivo disprezzo per la carne. Il corpo era carne. Case era caduto nella prigione della propria carne» (Gibson, 1984, p. 6) non essendo più in grado di navigare nella matrice a causa di una micotossina russa che gli aveva danneg-



giato il sistema nervoso. Ma proprio accadimenti come questi, nonché un rapporto di dipendenza dalle droghe, spingono Case a raggiungere una più piena consapevolezza del proprio corpo, del ruolo decisivo che esso ricopre anche per effettuare le incursioni nel cibernazio. Dunque, Case finirà per combattere per la propria carne con l'obiettivo di ricostruire un corpo indispensabile per essere ancora un *cowboy* della consolle. E quasi alla fine del romanzo, Case ritroverà in Molly un'energia che appartiene alla carne, «a quella stessa carne di cui i cowboy si facevano beffe. Era una cosa immensa, al di là del conoscibile, un mare di informazione codificata in eliche e feromoni, un intrico infinito che soltanto il corpo alla sua maniera forte e cieca riusciva a leggere» (Gibson, 1984, p. 230).

Cayce Pollard, consulente per la moda e cacciatrice di tendenze, da parte sua riesce a svolgere con successo il suo lavoro grazie ad un talento «simile a un'allergia, a una reattività malsana e a volte violenta alla semiotica del mercato» (Gibson, 2003, p. 8). Di fatto, dall'età di sei anni di fronte all'omino bombato Michelin, Cayce si sente male di fronte ai loghi, «proprio lì, vicino a un espositore di Tommy Hilfinger, ha cominciato ad andarle di traverso tutto, a causa dei marchi» (Gibson, 2003, p. 23), avvertendo «una mancanza di serotina e altre sensazioni strane» (Gibson, 2003, p. 24). Dunque, oltre a permetterle di svolgere il suo lavoro sulle strade del mondo – dove le tendenze emergono – il corpo di Cayce è davvero soggetto e oggetto di un conflitto nelle vicende del romanzo. Tanto che l'esito finale, lo scioglimento di quelle vicende, comporterà la cessazione della logofobia della protagonista che si accorgerà di non provare più fastidio di fronte al portadocumenti di Louis Vuitton o alla sezione di Tommy alle Galeries Lafayette.

Le azioni di Case e di Cayce mostrano come le incursioni nell'immaginario, nel cibernazio e nel mondo della moda, siano possibili mettendo in gioco il proprio corpo, confidando nella più immediata piattaforma artificiale di cui siamo dotati, operando attraverso la sua mediazione. Di converso, entrambi concludono le loro missioni riconquistando un proprio corpo, ritagliandolo sia nella sua singolarità sia nella sua continuità con la



carne del mondo, acquistando consapevolezza di sé attraverso lo snodo decisivo del rapporti materiali intrattenuti con il contesto circostante.

In conclusione, il conflitto colto da Gibson si gioca in ambiti differenti rispetto alle geografie del moderno, in ambiti transpolitici, e tra soggettività diverse rispetto a quelle del passato, soggettività riconosciute ibride e post-umane⁶. Ma continua a riguardare concretissimi interessi materiali, di corpi vivi, rispetto ai quali poteri e contropoteri si confrontano anche nel nuovo *inner space* che Gibson ha esplorato e che ci ha fatto intravedere.

Riferimenti bibliografici

Berardi F. (1994), *Mutazione e cyberpunk. Immaginario e tecnologia negli scenari di fine millennio*, Genova, Costa & Nolan.

Carmagnola F. (2006), *Il consumo delle immagini. Estetica e beni simbolici nella fiction economy*, Milano, Bruno Mondadori.

Caronia A., Gallo D. (1997), *Houdini e Faust. Breve storia del cyberpunk*, Milano, Baldini & Castoldi.

- ID. (2001), *Archeologie del virtuale. Teorie, scritture, schermi*, Verona, Ombre Corte,.

- ID. (2010), *Contemplare o partecipare, comunque fingere* in Id., Tursi A. (a cura di), *Filosofie di Avatar. Immaginari, soggettività, politiche*, Milano, Mimesis.

de Kerckhove D. (2001), *L'architettura dell'intelligenza*, Torino, Testo & Immagine.

- ID. (1984), *Neuromancer*, tr. it. 1986, *Neuromante*, Milano, Editrice Nord.

- ID. (1986), *Count Zero*, tr. it. 1990, *Giù nel ciberspazio*, Milano, Mondadori.

- ID. (1986a), *Burning Chrome*, tr. it. 1993, *La notte che bruciamo Chrome*, Milano, Mondadori.

- ID. (1988), *Monna Lisa Overdrive*, tr. it. 1991, *Monna Lisa Cyberpunk*, Milano, Mondadori.

⁶ Con il termine post-umano si fa riferimento a una serie di trasformazioni che riguardano il rapporto dell'uomo col mondo e i dispositivi di regolazione delle culture. Un termine che copre una serie di visioni anche molto diverse, tutte sviluppate però a partire dal riconoscimento dell'attraversamento di una nuova soglia tecnologica e culturale. Ormai è ampia la letteratura anche italiana sul tema. Tra i primi contributi cfr. Terrosi (1997). Un punto di riferimento resta Marchesini (2002). Per l'attuale dibattito cfr. l'ultimo numero della rivista *Aut aut*, "La condizione postumana", n. 361/2014.

- ID. (1993), *Virtual Light*, tr. it. 1994, *Luce virtuale*, Milano, Mondadori.
 - ID. (1996), *Idoru*, tr. it. 1997, *Aidoru*, Milano, Mondadori.
 - ID. (1999), *All Tomorrow's Parties*, tr. it. 2000, *American Acropolis*, Milano, Mondadori.
 - ID. (2003), *Pattern Recognition*, tr. it. 2004, *L'accademia dei sogni*, Milano, Mondadori.
 - ID. (2007), *Spook Country*, tr. it. 2008, *Guerreros*, Milano, Mondadori.
 - ID. (2010), *Zero History*, tr. it. 2012, *Zero History*, Roma, Fanucci.
- Marchesini R. (2002), *Post-human. Verso nuovi modelli di esistenza*, Torino, Bollati Borin-ghieri.
- Sedda F. (a cura di, 2004), *Glocal. Sul presente a venire*, Roma, Luca Sossella.
- Terrosi R. (1997), *La filosofia del postumano*, Genova, Costa & Nolan.
- Wark McK. (2004), *A Hacker Manifesto*, tr. it. 2005, *Un manifesto hacker*, Milano, Feltrinelli.
- Weinberger D. (2007), *Everything is miscellaneous*, tr. it. 2009, *Elogio del disordine. Le regole del nuovo mondo digitale*, Milano, Bur-Rizzoli.

