

Mondi mediali.

La fantascienza tra legame sociale e pragmatiche della comunicazione

Sergio Brancato, Giorgio Martone, Università degli Studi di Napoli “Federico II”

Media worlds: science fiction at the intersection of social bonds and communicative pragmatics. *Drawing on the work of Philippe Breton - who identifies science fiction as a mass genre fundamental to the formation of the founding myths of modernity - this study aims to define the terms and scope of a possible identification between technological imagination and media theory. Following Jean Baudrillard's assertion that science fiction is the only literary form that truly engages with reality, the genre reconstructs representations of the imaginary within a society dominated by communication technologies, reworking its critical nodes within the media system. The article reconstructs and compares the generative moments of the scifi canon, from 19th-century scientific romance and the genre's early formalizations in pulp magazines to the aesthetics of cyberpunk, seen as a point of symbolic rupture in the representation of mass media society. Central to this analysis is the comparison of works by both writers and filmmakers, without neglecting popular illustration and comics, which in fact enrich theoretical reflection on these processes.*

Keywords: science fiction, imaginary, media, utopia, dystopia.

Premessa

In occasione del convegno internazionale *La fantascienza e la critica*, primo grande evento accademico dedicato in Italia al genere dell'immaginazione tecnologica, organizzato nell'ottobre del 1978 dall'Università di Palermo, nell'ambito della sua relazione dal titolo *Simulacri e fantascienza* Jean Baudrillard sostenne che:

Non è più possibile partire dal reale e fabbricare l'irreale, l'immaginario a partire dai dati del reale. Il processo sarà piuttosto l'inverso: si tratterà di realizzare situazioni decentrate, modelli di simulazione e di ingegnarsi a dar loro i colori del reale, del banale, del vissuto, di reinventare il reale come finzione, proprio perché il reale è scomparso dalla nostra vita. [...] La science fiction non sarebbe più, in questo senso, un romanzesco in espansione con tutta la libertà e il *naïf* che le derivano dal fascino della scoperta, ma piuttosto evolverebbe implosivamente, a immagine della nostra concezione attuale dell'universo, cercando di rivitalizzare, riattualizzare, riquotidianizzare dei frammenti di simulazione, frammenti di quella simulazione universale che è diventato per noi il mondo che si dice “reale” (Baudrillard 2010, pp. 12-13).

Rimettendo definitivamente in discussione le consuete distinzioni tra reale e immaginario, il sociologo francese illuminava l'oggetto fantascienza d'una luce nuova, benché per sua stessa ammissione da anni reperibile sottotraccia nella produzione letteraria di scrittori, allora assai poco considerati dalla critica

mainstream, quali James G. Ballard, Norman Spinrad e soprattutto Philip K. Dick: autori innovativi che ponevano la riflessione sui media al centro di una sistematica ed epocale destrutturazione dell'idea moderna di realtà, una dinamica che colloca la Storia nella husserliana epochè tra autentico e falso, rendendo il mondo stesso un "insieme di mondi alternativi" (Frasca 2007, p. 26). A entrare in crisi nel dibattito di quel convegno, come conferma la lettura degli atti editi da Feltrinelli (Russo 1980), è l'idea che la science fiction possa continuare a essere definita una letteratura di svago, interessata alla dimensione escapistica e politicamente dilazionante del futuro, in pratica a costituirsi come esercizio di un potere escatologico della profezia all'interno del sistema dei generi su cui si strutturano le strategie dell'industria culturale.

A leggere tra le righe della relazione di Baudrillard, lungi dal perseguire escapismi nel solco delle teorie apocalittiche che vedono la cultura di massa come una forma di "evasione" dalla weberiana gabbia d'acciaio della società industriale, la science fiction non ci è restituita nei termini della fuga impossibile in uno scenario futuro – predittivo ma sostanzialmente immaginifico – in cui rimuovere collettivamente il peso del vivere (Carotenuto 2001), ma come l'unica letteratura a occuparsi davvero del *presente*, facendone il nucleo teoretico delle proprie ideazioni fantastiche. Ciò è reso possibile non tanto dall'attitudine "genetica" del genere a osservare criticamente i conflitti in atto nella modernità industriale – conflitti che costituiscono la materia prima del suo immaginario – quanto dalla vocazione a rappresentare società ipotetiche, nel solco di una tradizione del pensiero occidentale che si colloca in origine nell'esercizio speculativo dell'utopia (Bernerì 2022). Società, quelle fantascientifiche, modellate sui caratteri del loro sistema dei media poiché – perfino banale affermarlo – è attraverso i media e le dinamiche relazionali da essi intessute tra tecnologia e cultura che le società definiscono la propria natura e gli esiti cui sono destinate.

In altri termini, se la fantascienza è una forma mediatizzata dell'immaginario industriale, allora il fulcro delle sue narrazioni non potrà essere che il fondamento del legame sociale, ovvero le tecnoculture che permettono alla specie di costituire comunità dotate di caratteri peculiari rispetto a quelli del mondo animale: "lo spazio tecnologico è infatti lo spazio stesso dell'agire umano: sin dalle sue prime

esperienze l'umanità ha modellato narrazioni e miti sulla dialettica corpo/tecnologia" (Abruzzese, Borrelli 2000, p. 15). Grazie alla sua costitutiva ambiguità polimorfa, poiché essa è ontologicamente la letteratura del mutamento, la fantascienza assorbe e rielabora le leggi del narrare, mettendo in scena il conflitto fra uomo e macchina all'alba del crollo dell'unità auratica dell'opera d'arte, inserendosi come "scandalo", momento primo di irruzione del nuovo soggetto industriale nel mondo (Caillois 1985). L'epoca della riproducibilità tecnica emancipa l'opera d'arte dalla sua esistenza parassitaria, riattivando gli antichi schemi di ricezione collettiva dell'opera e creando un nuovo bisogno sociale, quello di stabilire un equilibrio fra l'uomo e l'habitat tecnologico dell'età industriale. Una detonazione dell'inconscio, con cui l'opera d'arte acquista valore *scioccante*, che fa emergere un'inedita modalità di partecipazione collettiva, sublimazione estetica dei nuovi bisogni di consumo e intrattenimento che s'impongono nello spazio della vita quotidiana (Benjamin 2012).

In accordo con queste prospettive teoriche e basandoci sulle tesi di Philippe Breton, che individuano nella science fiction un genere di massa basato ideologicamente sulla costruzione speculativa di modelli sociali alternativi o contigui a quelli del nostro tempo (Breton 1995), s'intende ricostruire e confrontare tra loro i due momenti tipici del canone fantascientifico occidentale: le origini (tra lo *scientific romance* ottocentesco e le prime formalizzazioni del genere nei pulp-magazine d'inizio Novecento) e la chiusura dell'immaginario industriale costituito dall'avvento dell'estetica cyberpunk, individuata quale punto di catastrofe simbolica delle rappresentazioni relative alla società di massa. A tal fine, si procederà rileggendo alcuni testi di snodo nello sviluppo dell'immaginario scientifico-tecnologico della contemporaneità per reperire in essi non l'approccio "profetico" che ha spesso penalizzato l'ermeneutica del genere fantascientifico, appiattendone i significati collettivi sulle prospettive ideologiche del positivismo e sulla centralità del metodo scientifico nella costruzione sociale ottocentesca della realtà, ma la capacità di proporre una lettura "altra" del presente.

Nell'intraprendere tale percorso, gli autori intendono analizzare e mettere tra loro a confronto alcune opere tra quelle particolarmente rappresentative del nesso fantascienza-media. Si interverrà sul lavoro di scrittori ma anche di registi

cinematografici e comic-maker: da Jules Verne a Emilio Salgari, da Fritz Lang a Alex Raymond per la genesi dell'immaginario fantascientifico; da Philip K. Dick e J. G. Ballard fino a William Gibson e alle sorelle Wachowski per il cyberpunk con i suoi esiti; senza perdere di vista l'iconografia dell'illustrazione popolare e del fumetto, che integra e "illumina" l'analisi di tali processi. In sintesi, si propone la tesi che la fantascienza costituisca la forma narrativa che configura e agisce l'immaginario dell'esperienza mediatizzata propria della tarda modernità e dei prodromi della postmodernità: attraverso la ricostruzione di alcuni snodi nevralgici, il contributo tenterà di stabilire una possibile identificazione tra immaginario tecnologico e teorie mediologiche.

I media dallo scientific romance alla scientifiction

Nelle premesse si faceva cenno all'utopia intesa quale scenario della critica sociale attraverso la rappresentazione paradossale di altri mondi, scaturiti dall'immaginazione protesa verso il fantastico e spesso dal gusto per l'ironia dei suoi autori. Se la tradizione dell'utopia quale dispositivo della produzione di senso risale a Platone e da lui consegue il proprio radicamento nei processi della cultura occidentale passando per Thomas Moore, Tommaso Campanella e Francis Bacon fino a Jonathan Swift, è nella modernità che essa dispiega il proprio potenziale ermeneutico all'interno del dibattito politico sulla dirompente trasformazione epocale in atto. Già all'alba della Rivoluzione Industriale, Louis-Sébastien Mercier pubblica in Francia il romanzo *L'An 2440*, un tempo futuro in cui s'è realizzata l'estinzione dell'aristocrazia e dei suoi privilegi, con la conseguenza di una svolta etica nell'organizzazione sociale. Quella di Mercier non è propriamente un'utopia quanto un'ucronia, poiché lo spostamento di senso ipotizzato dallo scrittore illuminista ha luogo nel tempo e non più nello spazio (Carrère 2024): inutile sottolineare che ciò è reso possibile dal mutamento delle prospettive culturali di un'epoca nuova, in cui si preparavano le rivoluzioni della politica attraverso i salti di paradigma che renderanno l'Ottocento il secolo delle riforme radicali dell'architettura sociale e del sistema dei media.

Lo spostamento della narrazione utopica dallo spazio al tempo è rilevante per comprendere l'avvento dello scientific romance e dei suoi dispositivi. Il romanzo

scientifico, infatti, prende l'avvio dalla tradizione letteraria dell'utopia per diramarsi in piani discorsivi sempre più centrati sulla crescente importanza della scienza nel dibattito pubblico e dunque nell'immaginario (Amis 1962; Scholes, Rabkin 1979). Nel corso dell'Ottocento vedranno la luce molte opere che appaiono oggi quasi degli anelli di congiunzione tra l'anelito utopistico al miglioramento del mondo e l'identificazione progressiva tra una parte della società e i dettami del positivismo, una *liason* che raggiunge l'apice nel fulgore della Belle Époque ma che si spegne al suo declino, come cogliamo nella riflessione di Bruno Bettelheim:

L'Europa desiderava credere in un'epoca di progresso costante e di sempre maggiore sicurezza e felicità [...] un continuo anzi crescente sviluppo sociale, economico e culturale andava di pari passo con una politica e una pratica sociale più razionali e più eque, quali erano quelle che caratterizzavano l'Europa occidentale prima della Grande Guerra (Bettelheim 1988, pp. 16-17).

Il romanzo scientifico viene da molti considerato il genere precursore della fantascienza, ma in realtà è separato da essa proprio dalla cesura catastrofica della Grande Guerra e della conseguente crisi dei modelli epistemologici concernenti i nessi tra scienza e società. Se un nuovo ordine ideologico si instaura nell'immaginario del secolo breve, è tuttavia innegabile che l'attenzione dei fruitori di letteratura, esattamente nel secolo che sancisce la nascita del moderno mercato dei consumi culturali di massa, indichi nello scientific romance un rilevatore assai sensibile dei nuovi rapporti che intercorrono tra le soggettività storiche e le forme assunte dalla tecnologia nel quadro della vita quotidiana (Aldiss 1973; Suvin 1985).

I romanzi che traghettano il canone dell'utopia verso quello del romanzo scientifico sono spesso accomunati dall'idea di un viaggiatore del tempo che si addormenta nel presente dello scrittore per risvegliarsi in un domani lontano. Grazie al soccorso della chimica, dell'ipnotismo o delle prime speculazioni sulla criogenica, i protagonisti di questa età dell'immaginario scientifico attraversano – attualizzando i più gotici *revenant* del fantastico – gli oceani del tempo per destarsi in un mondo futuro: ciò accade già a Mercier con *L'An 2440*, pubblicato nel 1771, proseguendo con il Julian West protagonista del celebre romanzo di Edward Bellamy, *Looking Backward: 2000-1887*, tra i maggiori successi editoriali d'ogni tempo, che dall'anno della sua prima pubblicazione – il 1888 – registrò anche un

impatto straordinario sulle culture politiche di matrice socialista in America e in Europa. Per arrivare al più grande mitografo italiano, Emilio Salgari, che nel 1907 pubblica *Le meraviglie del Duemila*, basato sul medesimo escamotage del “risveglio” nel futuro.

Quale che sia il metodo adottato, ogni crononauta dello scientific romance approda in un mondo caratterizzato dallo sviluppo delle ipotesi scientifiche del proprio tempo: l’impatto del futuro si iscrive nello stupore suscitato da paesaggi in cui le proporzioni urbane sono ingigantite, ridisegnate da titanici grattacieli che ricordano la città nuova di Antonio Sant’Elia. Le domande dei viaggiatori temporali agli “indigeni” iper-civilizzati riguardano per lo più le sfere della politica e della tecnologia, riprendendo i grandi interrogativi che animano il discorso pubblico del secolo XIX. È comunque costante la descrizione dei media e del loro costituirsi in regimi di senso, per cui Bellamy immagina nel 1888 un futuro utopico dove al centro delle culture della comunicazione v’è ancora la stampa:

Oggi se un cittadino vuole apertamente criticare un aspetto della vita pubblica, non deve far altro che pubblicare un libro o un pamphlet. [...] la stampa oggi esprime l’opinione pubblica più di quanto non facesse ai suoi tempi quando il capitale privato la controllava e la gestiva principalmente allo scopo di far soldi (Bellamy 1991, p. 143).

Mentre per Verne, nel 1863, la stampa era già alle prese con la remediation dei nuovi strumenti della comunicazione, costretta a riformularsi sul piano delle pratiche dell’immaginario così come di lì a poco sarebbe accaduto in maniera evidente anche in quelle della vita quotidiana:

[...] la telegrafia fotografica [...] permetteva di inviare a distanza il fac-simile di qualunque scrittura, autografo o disegno che fosse, e di firmare lettere di cambio o contratto a cinquemila leghe di distanza. La rete telegrafica copriva allora la superficie intera dei continenti e il fondo dei mari [...] si può capire come in quell’epoca di affari il consumo di carta fosse aumentato secondo proporzioni imprevedibili (Verne 1995, p. 30).

La tematica della costruzione di reti tecno-sociali votate all’istantaneità della comunicazione, avviata dal telegrafo e sviluppata massimamente dalla diffusione del telefono, ritorna in Verne anche nelle opere più tarde e già

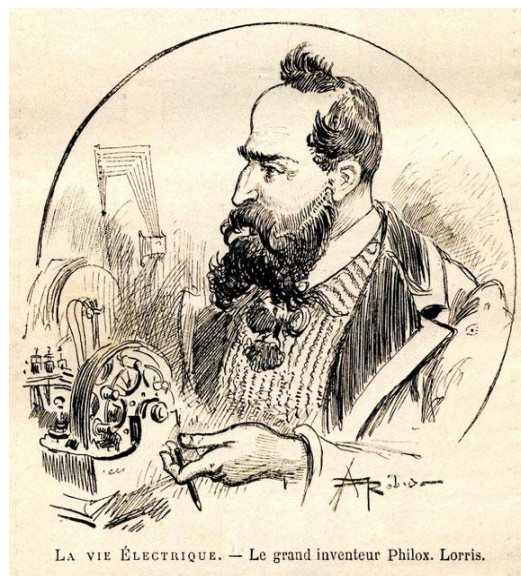
segnate da una certa disillusione in merito ai vantaggi del modello di sviluppo tecnologico e finanziario del capitalismo industriale. È così che ne *La journée d'un journaliste américain en 2890*, pubblicato nel 1889, Verne padre, certo aiutato e influenzato dal figlio Michel, nonché dalla visionarietà di Albert Robida (che solo sei anni prima aveva pubblicato *Le Vingtième Siècle*, – figg. 1-2 –, straordinaria testimonianza multimediale dei mutamenti in atto) fa un ulteriore passo avanti immaginando:

[...] il giornalismo telefonico. Questo sistema, reso pratico per l'incredibile diffusione del telefono, è noto. Ogni mattina in luogo di essere stampato, come nei tempi antichi, l'*Heart Herald* è "parlato": è in una rapida conversazione con un reporter, un uomo politico, o uno scienziato, che gli abbonati vengono a conoscere ciò che può loro interessare. Quanto ai compratori spiccioli, si sa, per qualche soldo, essi prendono conoscenza dell'esemplare del giorno dentro ad innumerevoli cabine fonografiche. [...] gli abbonati hanno dunque non solo il racconto, ma la visione degli avvenimenti, ottenuta attraverso la "fotografia intensiva" (Verne 2004, pp. 25-35).

Fig.1



Fig. 2



In accordo con la sensibilità di un immaginario chiaramente proiettato verso l'orizzonte dei media audiovisivi, molto spesso lo scientific romance ricorre a corredi iconografici capaci di restituire un universo che prevede la necessità di

immaginare proiezioni fantastiche, forzando l'occhio del lettore-spettatore che ancora non dispone del moderno sistema dei media di massa con il suo "allargamento culturale" dello sguardo. Ne sono caso emblematico le pubblicazioni dei libri di Jules Verne realizzate dall'editore Pierre-Jules Hetzel, assai attento alla qualità pedagogica dei suoi prodotti, dotati di ricchissimi apparati illustrati che facilitavano l'accesso al testo anticipando le future opzioni mediatiche del cinema.

Lo scientific romance, lo ripetiamo, non può essere ridotto alle "semplici" dimensioni di un genere tra gli altri dell'industria culturale. Esso va invece inquadrato quale dispositivo di snodo tra sistemi mediatici e immaginario, una delle modalità che permettono alla velocità accelerata delle trasformazioni in atto nella società industriale di essere metabolizzata e inserita in forme comprensibili nei vissuti individuali e collettivi, quasi ne fosse l'ideologia (Gattegno 1973). Appare quindi molto convincente l'ipotesi di Breton per cui:

La fantascienza svolge un ruolo sequenziale per la promozione della comunicazione come valore costitutivo della "modernità". È un errore, in effetti, ridurre questa letteratura a un genere marginale, senza grandi effetti sull'evoluzione della società. [...] la "grande" fantascienza ha svolto un ruolo decisivo, a partire dagli anni Quaranta (e anche prima se pensiamo all'opera pionieristica di Jules Verne), nella costituzione dei grandi miti fondatori della modernità. [...] In effetti, essa non è nient'altro che la rappresentazione concreta di una società nella quale le tecniche di comunicazione hanno un ruolo centrale (Breton 1995, p. 102).

La lettura di Breton ci permette di collegare in una teoria generale della fantascienza sia le forme ottocentesche e primo novecentesche dello scientific romance, sia le strategie sistemiche della science fiction compiutamente novecentesca, ovvero dell'ultimo genere dotato di uno statuto specifico ad apparire sulla scena dell'immaginario industriale in ordine di tempo ma certo non di importanza. Eppure ha senso ricordare le distanze oltre le cose in comune tra le due esperienze: il romanzo scientifico costituisce la proiezione desiderante che identifica le soggettività storiche del secolo XIX, restituendocene l'impronta ideologica, mentre la fantascienza esprime tutta l'inquietudine del Novecento, la sua attitudine alla catastrofe e la sua necessità di trovare un punto di equilibrio nel secolo che produce e contiene in sé il più alto gradiente di innovazione

socioculturale oltre che scientifica e tecnologica. Non occorre mai dimenticare, infine, che mentre lo scientific romance ha a che vedere in via privilegiata con il retaggio dell'utopia, la natura della science fiction si profila in maniera complessa sulle tonalità della distopia (Di Minico 2018; Sommariva 2022).

La science fiction può quindi essere intesa come “l'indicatore sociale privilegiato dell'insieme di relazioni che si strutturano e ristrutturano tra culture tradizionali ed innovazione dei saperi scientifici” (Brancato 2014, p. 76). Il suo sviluppo avviene nel passaggio fra XIX e XX secolo, periodo in cui la macchina produttiva dell'industria culturale raggiunge una strutturazione e una capacità generativa senza precedenti. Questa tecnologia verrà celebrata nel romanzo *Ralph 124C 41+* di Hugo Gernsback, pubblicato nel 1911 sulla rivista “Modern Electrics”, da lui fondata e diretta, dedicata al bricolage tecnologico e arricchito da racconti centrati sull'ideologia del progresso scientifico. È il primo passo per la codificazione del genere, inizialmente definito da Gernsback come *scientifiction* (Sadoul 1975). Codificazione che avrà luogo nel 1926, quando l'autore fonda il pulp magazine “Amazing Stories”, primo contenitore specializzato della fantascienza, nella cui introduzione scrive:

Per *scientifiction* si intendono storie sul tipo di quelle che scrivevano Jules Verne, H.G. Wells e Edgar Allan Poe, vale a dire vicende in cui alla trama romanzesca si intrecciano fatti scientifici e visioni profetiche del futuro (Gernsback 1978, p. VIII).

Sebbene dotato di un'etichetta ancora confusa, il nuovo genere è indicato sì come debitore dello scientific romance, in una linea di forte continuità con l'immaginario della modernità, ma soprattutto appare quale erede privilegiato dell'esperienza narrativa del romanzo borghese, di cui riprende l'estetica industriale e le inquietudini metropolitane reinterpretandole in chiave tecnologica. Tuttavia, Gernsback è ancora vincolato ai modelli immaginativi ottocenteschi e alla loro percezione dei conflitti in atto nel tempo del radicale mutamento della vita occidentale. Non a caso, così come avviene agli scrittori che più lo hanno influenzato, la sua visione della comunicazione è ancora centrata sull'egemonia della stampa:

Non si usava assolutamente inchiostro nella preparazione del giornale. [...] attraverso questo metodo era possibile “stampare” un “giornale” di dimensioni non inferiori a quelle di un normale giornale del XXI secolo, su un pezzetto di pellicola piccola quanto un francobollo. Ogni pellicola pubblicava un’edizione ogni 30 min (Gernsback 1978, p. 29).

Oppure:

La pagina che vedi è l’esatta registrazione della mia voce [...] Le onde tracciate su questo foglio di carta hanno delle caratteristiche che sono totalmente individuali [...] per quanto riguarda i documenti autentici di questo carattere, sarebbe impossibile falsificarli facendo parlare qualcun altro (ivi, p. 86).

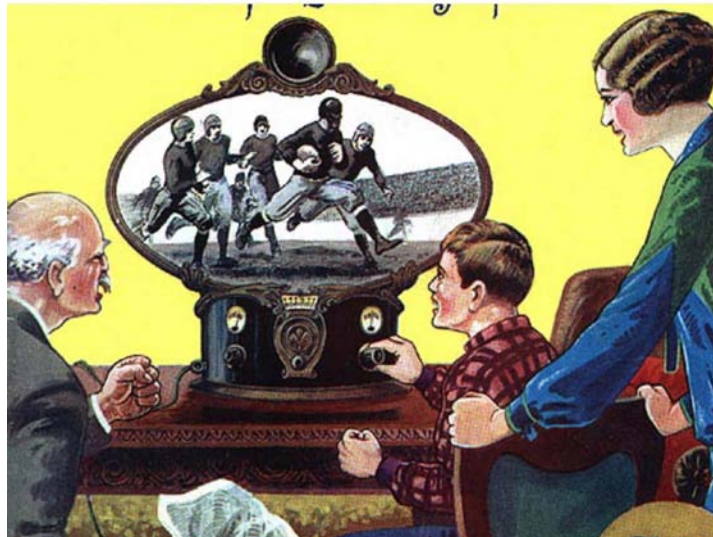


Fig. 3 – Antenati dell’immaginario televisivo.
Il videotelefono in un’illustrazione degli Anni '20.

Ma queste permanenze costituiscono l’inerzia necessaria al mutamento degli statuti che regolano il rapporto tra gli autori e un pubblico in veloce quanto profonda trasformazione. Per rispondere alla crescente domanda di un immaginario adeguato ai tempi, penetrando in profondità il tessuto sociale e la stessa cultura del suo tempo,

la fantascienza aggrega a sé generi come l’avventuroso, l’erotico, il poliziesco [...] costituendo non solo uno dei contenuti dominanti dell’industria culturale, ma la forma organizzativa privilegiata nello spettacolo, nell’editoria, nella pubblicità (Abruzzese 1979, p. 78).

D'altronde anche l'attività del singolo consumatore viene stravolta, contraddistinta da individualità (le proprie nevrosi) e genericità (l'immaginario collettivo a cui appartiene), che portano l'individuo a essere allo stesso tempo consumatore e produttore, integrato nel lavoro collettivo dell'immaginazione di massa reagendo nei modi da essa organizzati, in un conflitto fra cultura d'élite e cultura di massa che non è più oppositivo, bensì integrativo ed unificante (Abruzzese 1979). Quando i modelli di produzione del racconto fantastico non sono più in grado di rispondere ai continui stimoli della comunicazione, lì germina la fantascienza. Ed è sempre lì che ha origine il successo imprevisto di "Amazing Stories" e delle numerose riviste che dalla seconda metà degli anni '20 ne imiteranno la formula, confermando l'idea per cui:

La divulgazione scientifica [...] mescola costantemente i fatti e le proiezioni estrapolate dai fatti stessi. La letteratura divulgativa è stata pertanto un formidabile amplificatore della comunicazione, intesa non tanto come insieme di fatti scientifici, ma come valore di portata universale (Breton 1995, p. 102).



Fig. 4 - Antenati dell'immaginario televisivo. Figurina della Echte Wagner

Ascesa e declino della science fiction tra mass media e digitalizzazione

Nel corso del secolo breve la fantascienza prende sempre più le distanze dal romanzo scientifico e dalla sua ideologia, ormai fuori sesto nel tempo storico in cui l'esperienza del conflitto ha generato fratture tra la fiducia nel progresso e il

sentimento del declino scaturito da due guerre mondiali e dall'esperienza dei totalitarismi. La ridefinizione valoriale del pensiero scientifico dopo Auschwitz e Hiroshima apre la strada alle distopie (Notte 2012). La scienza non è più il baluardo che dissipa le paure generate dalla vertigine del Moderno: anche l'archetipo del geniale scienziato votato al bene dell'umanità nell'orizzonte finalistico della Storia perde di credibilità, consolidandosi nella figura dello studioso tormentato dall'irrisolvibile conflitto tra conoscenza e morale già esplorata dal *Frankenstein* di Mary Shelley nel 1818 e – oltre un secolo dopo – dai comics di Flash Gordon o nei supereroi catastrofici della Marvel. La fantascienza inizia dunque ad orientarsi verso i dubbi e le paure che erano già presenti in alcuni dei suoi testi fondativi. Non a caso Jules Verne, nel suo *Parigi nel XX secolo*, aveva espresso il timore di un futuro dove “la letteratura è morta” (Verne 1995, p. 28), mentre il regista Fritz Lang e la sceneggiatrice Thea von Harbou descrivono gli abitanti di *Metropolis* che “davanti alla macchina rinnegavano la loro natura umana” (von Harbou 1993, p. 26).

Ciò che cogliamo nella parabola novecentesca della fantascienza è la narrazione di un secolo caratterizzato dal concentrarsi di straordinarie trasformazioni e dalla messa a punto di un sistema mediatico in grado di funzionare con efficacia all'interno di un contesto sociale tanto fluido e accelerato. Appare inevitabile che – così come era accaduto nel corso dell'Ottocento – il macro-racconto alla base di questo genere contempli i modi in cui tali mondi ipotetici si configurino, utopici o distopici che siano. In altri termini, lo sguardo che la science fiction proietta sulle cose è sempre e comunque mediatizzato, ovvero costruito attraverso quelle stesse sostanze che determinano l'apertura dei nostri sensi sull'esperienza storica. Basta guardare le immagini che corredevano i pulp magazine degli anni '20 e '30, specie negli Usa, per cogliere la centralità data alla comunicazione, alla sua disponibilità tipicamente novecentesca a dispiegare e implementare il potere sensoriale del corpo: gli individui messi in scena nelle varie formulazioni estetiche del genere sono sempre alla prese con una radicale ridefinizione del rapporto con il tempo e lo spazio, dunque ci parlano della rifondazione del senso del luogo e delle dinamiche identitarie di una società “mutante”. Il soggetto tardo-moderno della fantascienza si colloca sempre in un

“altrove”, sia esso lo spazio alieno oppure lo spazio di una rimediazione tecnoculturale del qui e ora (Tursi 2018).

L'importanza dei media nella fantascienza novecentesca è decisiva poiché attraverso di essi ha luogo la narrazione delle aspettative e delle inquietudini che definiscono il carattere storico del soggetto: le pragmatiche della comunicazione fantascientifica novecentesca – dall'anticipazione della telefonia mobile e della geolocalizzazione, dalle varie forme di Intelligenza Artificiale fino all'iperspazio mutuato dalla fisica quantistica e al teletrasporto reso popolare dall'universo di Star Trek – si giocano sempre sui limiti del corpo e sull'estensione dei sensi, dunque sulle condizioni ecosistemiche del legame sociale. Potremmo ricondurre l'origine di questa inquietudine dell'abitare il mondo alla dimensione distopica che la radio e la televisione hanno offerto a quelle generazioni di studiosi e scrittori che ne hanno sperimentato l'uso demagogico da parte di leader totalitari come Mussolini e Hitler, anche se l'inquietudine nei riguardi dell'innovazione ha radici ben più profonde. Certo è che nella seconda metà del secolo breve, quando a scrivere la science fiction sono le prime generazioni televisive, il tono della narrazione si fa progressivamente più apocalittico, disegnando scenari – in letteratura come al cinema e nel fumetto, nonché nelle prime forme della fiction seriale televisiva alla *Twilight Zone* – in cui i media incidono, attraverso l'esercizio sistematico del dubbio nei riguardi del principio di realtà, sui caratteri costitutivi del legame sociale. Tra gli anni '50 e '60 si sviluppa una tendenza critica della fantascienza che molti definiscono di natura sociologica – la *social science fiction* di scrittori quali Robert Sheckley, Frederick Pohl o Richard Matheson – e che invece andrebbe ripensata nei termini di una narrativa mediologica che esibisce in ogni linguaggio e rappresentazione esattamente la natura del conflitto culturale che la anima. Tra questi autori alle prese con la rifondazione mediale del principio di realtà, Breton individua il particolare rilievo di Philip K. Dick opponendolo a Isaac Asimov:

[Dick] fa parte della grande famiglia di coloro che si potrebbero chiamare i “sociologi del futuro” [...] Mentre Asimov tenta di promuovere una visione positiva della società, Dick è una sorta di rivelatore lucido e ultrasensibile della dissoluzione del legame sociale e dell'accrescimento dell'entropia. [...] Asimov e Dick rappresentano i due volti complementari di una medesima visione della modernità. Il primo tenta di regolare moralmente i mutamenti

futuri nel legame sociale, mentre il secondo mette in scena, come contrappunto, la confusione che si realizza nella società moderna tra il vivente e l'artificiale (Breton 1995, p. 106).

L'età televisiva, con il suo impatto epocale su psicologie e mentalità, favorisce nella science fiction un radicale mutamento di rotta verso l'idea degli universi di simulazione, dunque della vita stessa intesa quale esperienza simulata della realtà. Scrittori come Dick, Ballard, Spinrad o Philip J. Farmer – in particolare con il suo straordinario ciclo dei *Fabbricanti di universi* (Gabutti, 1979; Brancato, 2000) – danno vita a un'estetica della virtualità che anticipa gli sviluppi della rivoluzione digitale di fine secolo. I protagonisti di questa fantascienza rinnovata sono esploratori immobili, bloccati nell'eterno "ritorno del ritorno", nell'ossessione di chiudere l'infinito viaggio di Odisseo: impresa impossibile poiché ogni ritorno è solo un'illusione (Ferrucci, 1974). Il cerchio si compie tra la fine degli anni '70 ed i primi anni '80, quando emerge un fenomeno collegato alle turbolenze delle subculture giovanili così come ai primi segnali dello spostamento d'asse del sistema dei media verso la riterritorializzazione della Rete (contraddittoriamente intesa sia quale nuovo spazio di libertà che come potenziamento della società del controllo): un'avanguardia di giovani scrittori, ribattezzata *cyberpunk* – felice crasi ossimorica tra le istanze divergenti del punk e della cibernetica – racconta storie ambientate in un universo umano degradato in cui l'incubo dell'apocalisse televisiva è alle spalle, e la paura della massificazione nichilista che aveva attanagliato teorie e pratiche della tarda modernità si rovescia in uno spazio sociale sempre più votato a modelli di relazioni interumane in traiettoria di fuga da quelli della società industriale (Caronia 2020).

Riconducibile a scrittori innovativi e politicamente schierati come Bruce Sterling, Lewis Shiner, Pat Cadigan, Rudy Rucker, John Shirley e soprattutto William Gibson, il gruppo degli autori cyberpunk si presenta come un'avanguardia artistica e produce un'antologia-manifesto di grande successo, intitolata sintomaticamente *Mirrorshades*. In quello sguardo celato da una superficie riflettente, il mondo percepito dai cyberpunk appare come la rappresentazione della dissoluzione metropolitana (lo stesso processo di degenerazione semiotica della modernità che reperiamo in un film come *Blade Runner*, tratto dal romanzo di Dick

Do Androids Dream of Electric Sheep? è diretto da Ridley Scott nel 1982, autentico paradigma estetico epocale) e lo spostamento dell'universo relazionale in un nuovo habitat mediatico, quello del *cyberspace*, lo spazio virtuale costituito dalla Rete e dalla sua rifondazione dell'esperienza comunicativa, un ecosistema digitale popolato dagli spettri delle identità moderne, tra cui i cowboy del ciberspazio che scorrazzano nella dimensione simbolico-algoritmica dei database, sottraendosi al potere delle multinazionali nella ricerca disperata delle ultime ipotesi praticabili di libertà dal dominio cibernetico. Come ogni avanguardia artistica, operando sui conflitti di culture in atto gli scrittori cyberpunk sperimentano i modi per “dire” il nuovo mondo dei media e il “sentire” dei suoi soggetti, come in questo brano del romanzo *Neuromancer*:

E cominciò a scorrere, a fiorire per lui, un gioco fluido di luci, un origami al neon, il dispiegarsi della sua casa senza distanza alcuna, del suo paese, una scacchiera trasparente a tre dimensioni che si estendeva fino all'infinito. L'occhio interiore che si apriva sulla piramide scarlatta a gradini della Eastern Seaboard Fission Authority che ardeva al di là dei cubi verdi della Mitsubishi Bank of America, e in alto e molto lontano vide le braccia a spirale dei sistemi militari, per sempre al di fuori della sua portata. E da qualche parte lui stava ridendo, in un attico dipinto di bianco, con le dita lontane che accarezzavano il deck, lacrime liberatorie che gli rigavano il viso (Gibson 1986, p. 55).

Attraverso un linguaggio metaforico e icastico, Gibson tenta di restituire in letteratura l'esperienza di un passaggio d'epoca, una riscrittura profonda della narrazione del mondo, una sensibilità dissonante che nel transito dai media di massa ai media digitali rivela la portata del mutamento in atto. In tale prospettiva, il web è un medium che rappresenta le nuove condizioni tecno-culturali dell'esistenza di specie, introducendo un tempo storico che richiede narrazioni inedite per nuove soggettività storiche. La science fiction abbandona qui, forse definitivamente, l'utopia consolatoria così come il perturbante distopico per orientarsi all'eterotopia, che spezza e aggroviglia i luoghi comuni, blocca le parole su se stesse, contestando fin dalla sua radice ogni possibilità di grammatica, dipanando i miti e rendendo sterile il lirismo delle frasi (Foucault 1967).

È un processo di ordine storico: il linguaggio evolve in direzioni impreviste, estranee alle strategie della modernità, rendendosi funzionale a nuove tecnologie e

nuove culture. Non resta che perdersi nuovamente negli schermi, ma stavolta non quelli cinematografici o televisivi, che ormai hanno esaurito la propria esperienza di senso, bensì nella molteplicità insieme frammentaria e coesa degli schermi digitali, nell'estensione virtuale della matrice (Bandirali, Terrone 2008). Identificabile quale narrazione privilegiata della crisi della società industriale e di massa, il cyberpunk si esaurisce presto come movimento politico-letterario ma, al contempo, apre il campo a una nuova relazione con l'habitat digitale, favorendone l'affermazione e contribuendo alla sua edificazione nelle dinamiche dell'immaginario.

Aveva ragione Baudrillard: la fantascienza ha abbandonato le profezie sul futuro per abbracciare in via definitiva il presente e le sue narrazioni. È quanto cogliamo in prodotti serializzati come *Matrix* (1999) delle sorelle Wachowski, nel manga *Ghost in the Shell* (1989) di Masamune Shirow oppure nel videogame *Cyberpunk 2077* (2020) sviluppato da CD Projekt RED: tutte testualità di confine che mutuano dal cyberpunk letterario le proprie sostanze e le proprie estetiche, proiettandole in un sistema dei media organico alle soggettività del nostro tempo, in costante attesa della fine del mondo. Una visione apocalittica, se si vuole in linea di continuità con le tradizioni mistico-religiose, che vincola "l'epilogo del dramma umano a un necessario atto suicidario collettivo, o al suo riscatto" (Notte 2012, p. 44), nel disperato tentativo di riformulare le forme dell'abitare un mondo sempre più lontano dall'umano.

Riferimenti bibliografici

- Abruzzese, A., 2008, *La Grande Scimmia. Mostri, vampiri, automi, mutanti. L'immaginario collettivo dalla letteratura al cinema e all'informazione*, Luca Sossella Editore, Roma (1a ed. Napoleone, Roma, 1979).
- Abruzzese, A., Borrelli, D., 2000, *L'industria culturale. Tracce e immagini di un privilegio*, Carocci, Roma.
- Aldiss, B.W., 1973, *Un miliardo di anni. La storia della fantascienza dalle origini a oggi*, Delta, Milano.
- Amis, K., 1962, *Nuove mappe dell'inferno*, Bompiani, Milano.

- Bandirali, L., Terrone, E., 2008, *Nell'occhio, nel cielo. Teoria e storia del cinema di fantascienza*, Lindau, Torino.
- Baudrillard, J., 2010, *Cyberfilosofia*, Meltemi, Milano.
- Benjamin, W., 2012, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Donzelli, Roma.
- Bernerì, M.L., 2022, *Viaggio attraverso Utopia. Dall'antichità al Novecento*, Edizioni Malamente, Urbino (PU).
- Bettelheim, B., 1988, *Il cuore vigile. Autonomia individuale e società di massa*, Adelphi, Milano.
- Brancato, S., 2000, *Sociologie dell'immaginario. Forme del fantastico e industria culturale*, Carocci, Roma.
- Brancato, S., 2014, *Fantasmì della modernità. Oggetti, luoghi e figure dell'industria culturale*, Ipermedium, Napoli.
- Breton, Ph., 1995, *L'utopia della comunicazione. Il mito del "villaggio planetario"*, UTET, Torino.
- Caillois, R., 1985, *Dalla fiaba alla fantascienza*, Theoria, Napoli.
- Caronia, A., 2020, *Dal cyborg al postumano. Biopolitica del corpo artificiale*, Meltemi, Milano.
- Carotenuto, A., 2001, *L'ultima medusa. Psicologia della fantascienza*, Bompiani, Milano.
- Carrère, E., 2024, *Utopia*, Adelphi, Milano.
- Di Minico, E., 2018, *Il futuro in bilico. Il mondo contemporaneo tra controllo, utopia e distopia*, Meltemi, Milano.
- Ferrucci, F., 1974, *L'assedio e il ritorno*, Bompiani, Milano.
- Foucault, M., 1967, *Le parole e le cose. Un'archeologia delle scienze umane*, RCS, Milano.
- Frasca, G., 2007, *L'oscuro scrutare di Philip K. Dick*, Meltemi, Roma.
- Gabutti, D., 1979, *Fantascienza e comunismo*, La Salamandra, Milano.
- Gattegno, J., 1973, *Saggio sulla fantascienza*, Fabbri, Milano.
- Notte, R., 2012, *Fenomenologia della fine del mondo. Science fiction e fantasy dall'Ottocento a oggi*, Bulzoni, Roma.
- Russo, L. (a cura di), 1980, *La fantascienza e la critica. Testi del Convegno internazionale di Palermo*, Feltrinelli, Milano.
- Sadoul, J., 1975, *La storia della fantascienza. Dal fantastico al capovolto il genere letterario del futuro*, Garzanti, Milano.
- Scholes, R., Rabkin, E.S., 1979, *Fantascienza. Storia – scienza – visione*, Pratiche, Parma.
- Sommariva, M., 2022, *Ombre dal futuro. Viaggio nella letteratura distopica*, Edizioni Malamente, Urbino (PU).
- Suvin, D., 1985, *Le metamorfosi della fantascienza. Poetica e storia di un genere letterario*, Il Mulino, Bologna.

Tursi, A., 2018, *Immagini del conflitto. Corpi e spazi tra fantascienza e politica*, Meltemi, Milano.

Opere letterarie citate

Bellamy, E., 1991, *Uno sguardo dal 2000*, Rubbettino, Catanzaro.

Dick, P.K., 1971, *Il cacciatore di androidi*, La Tribuna, Piacenza.

Farmer, P.J., 1967, *Il fabbricante di universi*, La Tribuna, Piacenza.

Gernsback, H., 1978, *Ralph 124C 41+*, Omega SF, Milano.

Gibson, W., 1986, *Neuromante*, Nord, Milano.

Salgari, E., 1976, *Le meraviglie del Duemila*, Il Formichiere, Milano.

Sterling, B. (a cura di), 1994, *Mirrorshades*, Bompiani, Milano.

Verne, J., 1995, *Parigi nel XX secolo*, Newton, Milano.

Verne, J., 2004, *La giornata di un giornalista americano nel 2890*, Ibis, Como-Pavia.

Von Harbou, T., 1993, *Metropolis*, Studio Tesi, Pordenone.