

Il cielo sopra Night City: il cyberpunk tra immaginario narrativo e critica sociale

Fabio Ciammella, Sapienza Università di Roma

The Sky Above Night City: Cyberpunk Between Narrative Imagination and Social Critique.

*This essay explores cyberpunk not only as a literary and media genre but also as a critical tool for interpreting social, political, and technological transformations from the late twentieth century onwards. Originally emerging as a literary movement, cyberpunk has gradually taken on a broader cultural and political dimension, shaping an imaginary that intertwines body, technology, identity, and power. Recurring themes such as human-machine hybridization, brain-computer interaction, artificial intelligence, and corporeal transformation - as developed by authors like Gibson and Sterling, as well as in Asian media works like *Ghost in the Shell* - reveal a deep rethinking of subjectivity and interpersonal relations. In Italy, cyberpunk found significant resonance through editorial projects which linked it to countercultural practices. This diffusion helped foster a national production that, while heterogeneous, drew inspiration from the genre's aesthetic and thematic codes. Today, cyberpunk is firmly established in audiovisual and video game media, exemplified by the *Cyberpunk 2077* franchise, and functions as a recognizable category across digital content platforms. Beyond its narrative dimension, cyberpunk offers a critical lens through which to explore the tensions between technological innovation, social control, and individual agency, affirming itself as a genre that remains relevant and insightful in analyzing the dynamics of the present.*

Keywords: cyberpunk, transmedia, *Mirrorshades*, *sprawl*, human-machine interaction, artificial intelligence.

Introduzione

Nel presente saggio si propone di analizzare il cyberpunk non soltanto come genere letterario e mediale, ma anche una cornice in grado di restituire una lettura critica utile a interpretare le trasformazioni sociali, politiche, culturali e tecnologiche che hanno interessato la società a partire dagli ultimi due decenni del Novecento. Bruce Sterling (1991), tra i principali esponenti del movimento, ricostruisce la genesi e lo sviluppo del cyberpunk delineandone due dimensioni principali: da un lato, quella strettamente letteraria, riconducibile al gruppo dei *Mirrorshades* - così denominato dal titolo dell'antologia che raccoglie autori come William Gibson, Rudy Rucker, Lewis Shiner, John Shirley e lo stesso Sterling - e, dall'altro, una dimensione sociale e politica, in cui il cyberpunk si configura come lente attraverso cui leggere i profondi mutamenti della società contemporanea, con particolare attenzione allo sviluppo delle tecnologie e degli ambienti comunicativi digitali.

A partire da tali premesse, il saggio, oltre un approfondimento sulle fonti, esamina un corpus di opere cyberpunk che affonda le sue radici nel primo nucleo di autori del movimento, con l'intento di delineare le caratteristiche fondamentali del genere e di approfondirle attraverso l'analisi di testi mediali selezionati per la loro rilevanza teorica e culturale. L'obiettivo è evidenziare come il cyberpunk abbia contribuito alla costruzione di un immaginario che trascende l'ambito strettamente culturale, offrendo rappresentazioni sociali capaci di cogliere e anticipare dinamiche ancora attive nel nostro presente.

1. Il cyberpunk: definizione, autori, stile

Il cyberpunk si inserisce nella paraletteratura della science fiction in un momento storico segnato dall'emergere di nuovi mezzi di comunicazione, dalla crisi dei sistemi economici e politici, e dalla nascita di nuovi movimenti culturali.

Gli autori cyberpunk riescono a interpretare lo spirito del tempo, raccontando le criticità del loro presente attraverso una cornice fantascientifica. In questo modo si collocano pienamente all'interno della cultura pop di fine millennio, alimentando la proliferazione di prodotti culturali che spaziano dal cinema all'animazione, dalla letteratura ai fumetti. Le loro opere sono rapidamente diventate dei *cult*, contribuendo alla definizione di un genere capace di fondere modelli, archetipi e maschere che restituiscono tratti culturali, psichici e antropologici, dando vita a una vera e propria figurazione sociale (Leonzi, Ugolini 2023).

Il termine "cyberpunk" compare per la prima volta in un racconto di Bruce Bethke, *Cyberpunk*, pubblicato nel 1981 su *Amazing Stories*. L'autore fa riferimento alla capacità delle giovani generazioni di interfacciarsi con il computer, legandola alla ribellione adolescenziale di ispirazione punk.

Successivamente, l'editore e critico Gardner Dozois utilizza il termine per designare le opere di autori come William Gibson, Bruce Sterling, Lewis Shiner e Greg Bear, soprattutto dopo la pubblicazione di *Neuromante* (*Neuromancer* 1984) di Gibson. Quest'opera attira l'attenzione non solo del pubblico affezionato alla fantascienza, ma anche della critica, ottenendo un notevole successo.

Definire questi autori come un movimento letterario può tuttavia risultare una generalizzazione forzata, che rischia di appiattire l'eterogeneità dei loro contenuti, stili e approcci alle tematiche fantascientifiche. In realtà, la loro produzione si distingue per una grande varietà, che li svincola da qualsiasi corrente letteraria unitaria.

L'obiettivo di alcuni di loro, in particolare Bruce Sterling, era quello di operare una piccola rivoluzione all'interno della narrativa fantascientifica: non più eventi eccezionali collocati in un futuro remoto e dominato da tecnologie inimmaginabili, ma un futuro apparentemente prossimo (gli eventi di *Neuromante* si svolgono nell'ormai molto prossimo 2035), in cui le problematiche sociali, culturali, politiche ed economiche del XX secolo si sono evolute insieme alle nuove tecnologie.

Un tratto comune in molte opere cyberpunk è la presenza di protagonisti borderline ed emarginati. Per esempio, Case, il protagonista di *Neuromante*, è un hacker tossicodipendente a cui viene offerta, in maniera coercitiva, l'occasione di realizzare un grande colpo. La trama richiama quella di un racconto hard-boiled, arricchita da elementi come droghe sintetiche, mega corporazioni da ingannare e la realtà virtuale del cyberspazio.

In *La matrice spezzata* (*Schismatrix*, 1985) Bruce Sterling immagina una Terra collassata dall'inquinamento e un sistema solare colonizzato, conteso da due fazioni: i Mechanist e i Plasmatori. Entrambi mirano al miglioramento del genere umano, ma differiscono nei metodi: i primi sono specializzati nelle tecnologie meccaniche, mentre i secondi operano attraverso la genetica e la psicologia.

William Gibson definì il cyberpunk, in un'intervista, come: “una terza e nuova corrente nella scena della fantascienza contemporanea. Si è inserito in una tendenza di vecchio stampo, post-Tolkien, popolata di unicorni e sirene e un'altra di tipo militarista, fatta di astronavi ed eroi tradizionali” (Gibson 1991).

In merito alla definizione del genere, risulta particolarmente significativo il commento di Daniele Brolli e Antonio Caronia nell'introduzione alla versione italiana di *Mirrorshades* (1986). Gli autori sottolineano come il termine “punk” in cyberpunk rimandi alla rottura compiuta da Gibson e dai suoi colleghi rispetto ai canoni tradizionali della fantascienza.

Nell'antologia *Mirrorshades* sono raccolti i principali autori riconosciuti come esponenti del cyberpunk. Come osserva Bruce Sterling, tra questi Rucker, Shiner, Shirley, Gibson e lo stesso Sterling possono essere considerati autori cyberpunk a pieno titolo:

validi collaboratori dell'antologia cyberpunk *Mirrorshades*, possono più o meno trovare un accordo con la bestia da domare. Ma la temuta cyberparola sarà sicuramente incisa sulle nostre lapidi. (Sterling 1991, p. 41).

Per comprendere l'idea alla base delle opere degli autori cyberpunk, è opportuno partire dal momento fondativo rappresentato dalla fanzine di ispirazione punk *Cheap Truth*. Gli autori che partecipavano alla redazione della rivista mantenevano l'anonimato; inoltre, sulle storie pubblicate non venivano posti diritti d'autore, e la pratica della fotocopiatura per favorirne la diffusione era esplicitamente incoraggiata. *Cheap Truth* si proponeva l'obiettivo di rinnovare il panorama della fantascienza, contestando i canoni classici del genere e sollecitando la partecipazione di autori dotati di idee innovative. Tale intento evidenzia tuttavia una certa ingenuità, poiché la narrativa di fantascienza è, per sua natura, caratterizzata da una costante tensione evolutiva. La reale novità, invece, risiedeva nel contesto culturale in cui *Cheap Truth* nasceva (Stati Uniti di fine anni Settanta), segnato da un'accelerazione del progresso tecnologico, come sottolinea Sterling:

Il sostrato culturale tuttavia era cambiato, e questo comportò una bella differenza. L'onesta "alfabetizzazione tecnologica" degli anni Cinquanta era inebriante ma allarmante - mentre negli ipertecnologici anni Ottanta, "alfabetizzazione informatica" significa davvero *estasi e terrore* (corsivo dell'autore) (ivi, p. 39).

Sterling riconosce l'esistenza di un vero e proprio movimento letterario cyberpunk nelle opere di quegli autori che contribuirono a creare una fantascienza alternativa, visionaria e psichedelica, proveniente dal basso. Al di là delle considerazioni personali di Sterling, la "cyberparola" - così definita in modo sarcastico dallo scrittore - è diventata un'etichetta di genere cui sono state associate numerose opere appartenenti a media diversi, tra cui film, fumetti,

cartoni animati, serie televisive e romanzi (non necessariamente riconducibili agli autori precedentemente citati).

Questa espansione transmediale dell'immaginario cyberpunk è perfettamente compresa da William Gibson, il quale afferma:

per cyberpunk io intendo una tendenza nella cultura pop degli ultimi dieci anni qualcosa che possiamo scorgere nella narrativa, nei fumetti, nella musica, nel cinema, nei video-clip e nella moda. (Gibson 1994, cfr. Forte, Pachi 2004)

Sterling ne sottolinea, invece, la dimensione sociale, culturale e politica:

Tutto ciò che può esser fatto ad un topo può essere fatto ad un essere umano, e ai topi possiamo fare qualsiasi cosa. È difficile pensarci, ma è così, e non finirà soltanto perché decidiamo di coprirci gli occhi. *Questo* è il Cyberpunk. (corsivo dell'autore). (Sterling 1991, p. 40)

La crisi della società tardo-moderna e l'emergere della società del rischio (Beck 1986, Giddens 1990) costituiscono il contesto rappresentato dagli autori cyberpunk; l'incertezza che caratterizza il loro immaginario corrisponde a quella che Lyotard attribuisce alla società postmoderna (1979). A tal proposito, Sterling osserva:

La convinzione antiumanistica del 'cyberpunk' non è soltanto un'acrobazia letteraria per scandalizzare la borghesia: è un dato oggettivo che riguarda gli ultimi anni del ventesimo secolo. Il cyberpunk non ha inventato questa situazione; ne è solamente un riflesso (ibidem).

L'eterogeneità di questo gruppo di scrittori si riflette nei diversi stili narrativi adottati. Tuttavia, analizzando i loro testi, emergono scelte stilistiche e narrative comuni, riconducibili alla collaborazione e alla condivisione di idee maturate in seno alla redazione di *Cheap Truth*. Come sottolinea Sterling, la rivista doveva essere buona, viva e leggibile. A queste qualità si può aggiungere un ulteriore aggettivo impiegato dagli stessi autori per descrivere le proprie opere: allucinate.

Il loro approccio alla scrittura è rapido, talvolta frenetico; i periodi sono brevi, spesso ridotti a una singola parola da enfatizzare. L'uso delle figure

retoriche si intreccia con una competenza tecnologica che si presume già acquisita dal lettore. Emblematico in tal senso è l'incipit di *Neuromante*: "Il cielo sopra il porto aveva il colore della televisione sintonizzata su un canale morto" (Gibson 2004, p. 3).

Queste soluzioni stilistiche rivelano la volontà di fondere le strutture e i temi del romanzo giallo e hard-boiled con la narrativa fantascientifica, attingendo anche ai tempi e alle dinamiche proprie della musica contemporanea. Frequentemente, gli autori fanno ricorso a neologismi che combinano terminologia burocratica e tecnologica, accentuando la rappresentazione di una società tecnocratica.

Inoltre, gli scrittori cyberpunk condividono una visione del racconto orientata al realismo: attraverso descrizioni dettagliate, costruiscono una realtà fortemente immaginabile e di forte impatto per il lettore. L'atmosfera narrativa risulta densa di colori, suoni e odori; vengono spesso citati marchi e oggetti riconoscibili - come gli orologi Rolex o le pistole Smith & Wesson - per ancorare ulteriormente la narrazione a un immaginario concreto.

Il cyberpunk, in quanto genere, nasce così dalla fusione tra l'high-tech e la cultura pop degli anni Ottanta. Sebbene lo stile mostri un'attenta cura formale, esso mantiene un'impostazione alternativa rispetto alla letteratura mainstream, "proprio come il punk spogliò il rock and roll dall'eleganza sinfonica del progressive rock degli anni Settanta" (Sterling 1994, p. 17).

2. Evoluzione e tematiche del cyberpunk

L'obiettivo di questo saggio è proporre una lettura del cyberpunk che vada oltre il primo nucleo di autori e opere, il gruppo *Mirrorshades*, per osservare come sia divenuto un genere capace di raccontare criticamente i fenomeni sociali e culturali attraverso una cornice sci-fi. In particolare, si intende analizzare come le caratteristiche dell'immaginario cyberpunk abbiano dato vita a un universo narrativo capace di restituire rappresentazioni complesse della società, e di come questo immaginario sia stato riflesso nei prodotti culturali dagli anni Novanta in poi.

A tal fine è stato adottato un approccio transmediale (Leonzi 2022): sono state selezionate opere appartenenti al genere e considerate come parte di un più ampio universo narrativo, costituendo così il nostro corpus di analisi¹. Seguendo l'approccio transmediale (Ciammella *et al.* 2019), tali opere sono state trattate come elementi di un unico *storyworld* in grado di generare una *secondary worldness* (Leonzi *et al.* 2019), ovvero un'idea di universo narrativo condiviso. L'analisi delle rappresentazioni del corpo è stata condotta a partire dalle dimensioni fondamentali dello *storyworld* stesso (Wolf 2012; Klastруп, Tosca 2018).

I temi ricorrenti emersi dall'analisi si articolano su due livelli di lettura: il primo riguarda le rappresentazioni di tipo sociale, che descrivono le dinamiche e le caratteristiche della società cyberpunk; il secondo si concentra su una dimensione individuale, evidenziando tematiche quali l'identità, il rapporto con l'altro (in particolare con le intelligenze artificiali) e il corpo.

2.1 La società nel futuro cyberpunk

La società in cui si muovono i personaggi cyberpunk rappresenta una radicalizzazione delle dinamiche della società degli anni Ottanta, epoca in cui operano gli stessi autori. Le tecnologie della comunicazione hanno trasformato il mondo in un "villaggio globale", sebbene non emerga esplicitamente il concetto di globalizzazione. Tuttavia, la società descritta da Gibson e colleghi si configura come uno spazio segnato da quella che Lyotard definisce la "caduta delle grandi narrazioni" (1979): sono venuti meno i macro-soggetti capaci di guidare la società attraverso un'ideologia unitaria fondata su principi morali ed etici.

Nel mondo cyberpunk, gli interessi delle multinazionali sono in grado di influenzare le scelte degli Stati-nazione, generando una moltiplicazione di centri

¹ Nel corpus rientrano le seguenti opere. Franchise: *Ghost in the shell* (3 film animati, 1 live action, 4 serie animata), *Matrix* (4 film, 1 serie animata). Film: *Blade Runner* (1981), *1997: fuga da New York* (1986), *Akira* (1988), *Tetsuo* (1989), *Il tagliaerba* (1992), *Johnny Mnemonic* (1995), *Strange Days* (1995), *Nirvana* (1997), *eXistenZ* (1999), *Minority Report* (2002), *Equilibrium* (2002), *Aeon Flux* (2005), *A scanner darkly - Un oscuro scrutatore* (2006), *In time* (2012), *Looper* (2012), *Total Recall* (2012), *Elysium* (2013), *Alita: Battle Angel* (2019). Serie TV e serie di animazione: *Aeon Flux* (1991-1995), *Cowboy Bibop* (1998), *Dark Angel* (2000-2003), *Ergo Proxy* (2006), *Black Mirror* (2011-in corso), *Westworld* (2016-2022), *Altered Carbon* (2018-2020), *Oats Studios* (2021), *Cyberpunk: Edgerunners* (2022). Fumetti: *Ranxerox* (1978), *Ghost in the shell* (1989-1991), *Akira* (1982-1990), *Nathan Never* (1991-in corso), *Battle Angel Alita* (1990-1995), *Blame!* (2000). Videogiochi: *Cyberpunk 2077* (2020).

di potere che si contendono il controllo delle risorse fisiche e, soprattutto, del sapere. In *Giù nel cyberspazio* (1986), Gibson descrive così i paesi africani del Terzo Mondo: “Paesi così disgraziati che il concetto di nazione veniva ancora preso sul serio” (Gibson 1990, p. 124).

Gli elementi che caratterizzano le società descritte nelle opere cyberpunk, sia dagli autori raccolti nell'antologia *Mirrorshades* sia in quelle successive, sono principalmente tre: lo sviluppo tecnologico legato all'informazione, elemento costante in ogni narrazione nonostante le differenze finzionali; il conflitto tra nuovi enti strutturali che prendono il posto degli Stati-nazione; e le spinte dal basso della popolazione, che estremizzano forme di protesta, in particolare per i diritti umani e le istanze ambientali. Si tratta dei cambiamenti strutturali individuati da Castells che hanno portato alla nascita della *network society* (Castells 1996; 2009).

Uno dei canoni distintivi del cyberpunk è la feroce urbanizzazione con tutte le conseguenze negative che essa comporta, condensata nel concetto di *sprawl*: termine coniato in ambito architettonico negli anni Settanta per descrivere l'urbanizzazione incontrollata in paesi in via di sviluppo come Brasile e India. Lo *sprawl*, nelle opere di Gibson, è descritto come uno spazio ad altissima densità, dove si fondono le luci multicolori dei neon, gli ologrammi pubblicitari, la musica dei locali e il traffico urbano, in una sovrapposizione caotica di stimoli. Questo scenario cela, dietro una facciata abbagliante di suoni e colori, tutta la decadenza e la frammentazione sociale del mondo cyberpunk. In tale contesto l'individuo perde la propria identità sociale, rifugiandosi nell'apparenza per riconoscersi, costretto a mutare costantemente maschera per sopravvivere.

Seguendo una visione prossima al darwinismo sociale, Gibson tratteggia un universo in cui l'adattamento costituisce la principale risorsa dei personaggi. Da qui nasce la nozione di spazio interstiziale: aree urbane residuali che vengono rioccupate e trasformate. In *Neuromante*, l'autore descrive Night City con una metafora incisiva: “Night City era come un esperimento dissennato di darwinismo sociale, concepito da un ricercatore annoiato che tenesse un pollice in permanenza sul pulsante dell'avanti-veloce” (Gibson 2004, p. 7).

Gli autori cyberpunk disgregano la società in un mosaico di gruppi etnici, religiosi o evoluzioni di gang, prefigurando il fenomeno del neotribalismo analizzato da Maffesoli (1988). I movimenti underground e le bande urbane diventano comunità ritualizzate, talvolta estremamente burocratizzate o vere e proprie nuove fedi religiose.

Nei romanzi di Gibson incontriamo, per esempio, i *Lo Teks*, criminali che rifiutano l'alta tecnologia; i *Figli del Cristianesimo al Neon* in *Johnny Mnemonico* (1981); o ancora i *seguaci di Zion* in *Neuromante*, colonia spaziale ispirata ai precetti Rastafari. Anche Bruce Sterling, in *La matrice spezzata*, descrive un sistema solare privo di poteri centrali, popolato da una miriade di microstati che esistono solo attraverso il riconoscimento reciproco.

Un esempio particolarmente significativo di rappresentazione della società cyberpunk si trova in *Akira* di Katsuhiro Otomo, sia nella versione manga (1982-1990) che in quella cinematografica (1988). Tokyo è qui una città immersa nello *sprawl*, teatro di scontri tra bande motociclistiche, sullo sfondo del controllo occulto esercitato dalle corporazioni. I protagonisti si confrontano con individui potenziati da esperimenti genetici, elevati a nuove divinità, in uno scenario prossimo alla guerra civile. Otomo tematizza l'abuso di potere statale, l'uso sconsiderato della tecnologia, l'anomia delle giovani generazioni, l'isolamento e la solitudine degli emarginati, descrivendo personaggi alienati, intrappolati in un sistema sociale che li considera ingranaggi sacrificabili.

Altro caposaldo del cyberpunk giapponese è *Ghost in the Shell* (1991-1995) di Masamune Shirow, adattato in diversi film e serie animate. Ambientata in un Giappone futuristico ma verosimile, l'opera rappresenta un contesto dominato da megalopoli e reti neurali globali. La protagonista, Motoko Kusanagi, è un cyborg con corpo interamente artificiale e guida della *Sezione 9*, un'unità d'élite della sicurezza pubblica. L'informazione rappresenta la risorsa più preziosa, e il cyberspazio si è evoluto in una rete neurale ubiqua grazie al cervello cibernetico. Tema centrale è il rapporto tra uomo, macchina e identità: il "ghost" - insieme di ricordi ed emozioni che costituiscono l'individualità - si trova incapsulato in un "guscio" meccanico, sollevando profonde questioni sull'essenza dell'essere. *Ghost in the Shell* esplora inoltre le dinamiche di massificazione sociale, la

criminalità informatica, le epidemie tecnologiche (come la “sclerosi da cervello cibernetico”) e le tensioni sociali generate dall’immigrazione e dalla stratificazione economica. L’apertura del manga introduce emblematicamente il futuro rappresentato:

Nonostante tutto il pianeta sia coperto da uno sterminato complesso commerciale e da luci che ruotano vorticosamente, questo prossimo futuro non si è ancora informatizzato tanto da cancellare popoli e nazioni... In un angolo dell’Asia giace un anomalo agglomerato di imprese: il Giappone (Shirow 2004, p. 1).

L’elemento che accomuna tutte le opere del genere è il potere acquisito dalle corporazioni, come, per esempio, le *zaibatsu* grandi multinazionali giapponesi, antesignane delle attuali piattaforme digitali in grado di imporre modelli economici e politici (Van Dijk *et al.* 2018; Zuboff 2019).

La società cyberpunk si configura come un mondo orfano della sovranità statale, dominato da burocrazie paralizzanti e da dinamiche multinazionali votate al profitto e al controllo tecnologico e informativo. In questo scenario, il consumo diventa il principale strumento di affermazione individuale, un processo giunto alla piena maturazione nella società degli anni Ottanta (Ciofalo 2011); mentre ai margini si sviluppano nuove forme comunitarie che combinano religione, high-tech, musica e guerriglia urbana, oppure gruppi di cowboy digitali fluttuanti nel cyberspazio.

2.2 L’invasione cibernetica del corpo e della mente

Uno dei temi ricorrenti nella letteratura cyberpunk è la fusione tra l’uomo e la macchina. Riprendendo l’indicazione proposta da Sterling nella prefazione a *Mirrorshades*, tale tema può essere articolato in due direttrici principali: l’invasione del corpo attraverso membra protesiche, circuiti impiantati, chirurgia estetica e alterazioni genetiche; e l’invasione della mente mediante l’interazione cervello-computer, l’intelligenza artificiale e la neurochimica. Queste dinamiche delineano una nuova concezione dell’Io, da cui emerge un’identità sociale progettata e costruita artificialmente. Il rapporto con l’Altro si configura come

caotico, poiché diventa impreciso affidarsi a categorizzazioni convenzionali, come il genere o l'età, per identificare l'individuo.

Le mutazioni fisiche rappresentano, dunque, il cambiamento della concezione di sé e dell'ambiente circostante, due dimensioni che si influenzano reciprocamente. La trasformazione in cyborg appare come un passo evolutivo darwiniano volto ad adattarsi all'ambiente, mentre le pratiche culturali si modificano per adattare l'ambiente e la società a questa nuova condizione. Una delle mutazioni più frequentemente tematizzate dagli autori cyberpunk riguarda la modifica del corpo per rallentare l'invecchiamento, pagata al prezzo della perdita della sessualità. Un esempio emblematico è rappresentato dal personaggio di Artificial Kid, protagonista dell'omonimo romanzo (1980) di Sterling, che mantiene una perenne giovinezza tramite cure ormonali e modifiche genetiche, divenendo asessuato. Esempi simili si ritrovano in opere come *Altered Carbon* (2018-2020) ed *Ergo Proxy* (2006).

Se l'invasione del corpo diventa una pratica tecnologica che influisce sui comportamenti sociali e sulle modalità di interazione, l'invasione della mente introduce anche una nuova riflessività dell'uomo su sé stesso. La neurochimica e l'interazione cervello-computer, analogamente agli impianti protesici, amplificano le capacità dell'individuo, ridisegnando pratiche sociali e culturali in funzione della nuova visione del mondo. Tra gli effetti principali si annoverano la contrazione del tempo e dello spazio, la velocizzazione della comunicazione, la creazione di una nuova geografia virtuale tramite il cyberspazio, la sperimentazione dei biochip – con una conseguente ridefinizione etica della tecnologia – e l'alterazione sensoriale provocata dalle droghe sintetiche.

Particolarmente interessante è il tema dell'interazione tra l'individuo e i costrutti senzienti, come le intelligenze artificiali. In *Neuromante* di Gibson, l'interazione uomo-computer assume una valenza metaforica, e l'incontro con le A.I. costituisce il fulcro narrativo. *Invernomuto* e *Neuromante* sono le due intelligenze artificiali protagoniste: *Invernomuto*, privo di una corporeità propria, comunica assumendo sembianze basate sui ricordi degli interlocutori (la donna amata, un generale militare, etc.), ed è programmato per gestire le attività della corporazione Tessier-Ashpool, guidata da una famiglia che, per ritardare la morte,

vive in stato di ibernazione, delegando la gestione delle proprie vite alla A.I. Neuromante. Diversamente da Invernomuto, Neuromante è dotato di una personalità autonoma ed è in grado di scegliere autonomamente le proprie manifestazioni fisiche. La distinzione tra le due A.I., oltre che estetica, si manifesta nella diversa evoluzione comportamentale: Invernomuto agisce in modo spietato e calcolatore, conforme alla sua natura algoritmica, mentre Neuromante mostra tratti più empatici nell'interazione con il protagonista Case. In tal senso, le A.I. riflettono comportamenti sociali umani: Neuromante rappresenta il "Me" introspettivo, mentre Invernomuto incarna l'"Io" che si confronta con l'esterno. La loro inevitabile fusione finale dà vita a una nuova entità, il "Sé", capace di inserirsi nella società definendosi come la "matrice".

Un altro esempio significativo del rapporto tra A.I. ed esseri umani si trova nel film *Ghost in the Shell* (1995), in particolare nella relazione tra Motoko Kusanagi e il Burattinaio (Master of Puppets). Quest'ultimo è un programma di spionaggio industriale che, evolvendosi nella rete, acquisisce autocoscienza, anticipando tematiche oggi legate al machine learning e alle A.I. generative. Durante l'incontro con Motoko, il Burattinaio le propone la fusione in un'unica entità, con l'obiettivo di divenire un essere umano: più precisamente, desidera diversificarsi generando una discendenza come entità autonoma all'interno della rete.

Le rappresentazioni corporee nelle opere tecno-distopiche, di cui il cyberpunk è una manifestazione emblematica, sono state ampiamente analizzate (Leonzi *et al.* 2024), evidenziando come il corpo si configuri come un'espressione esplicita del conflitto sociale. Tali rappresentazioni spesso criticano la radicalizzazione capitalista - in cui il corpo diviene oggetto di consumo e manutenzione - come si osserva in opere quali *Blade Runner* (1981), *Altered Carbon* (2018-2020), *Battle Angel Alita* (2019) ed *Ergo Proxy* (2006). In questo contesto, l'accesso alle tecnologie e al benessere diviene una forma estrema di divisione di classe: le classi elevate, riconducibili a una visione "apollinea", sono le uniche a potersi permettere una progettualità orientata al progresso, mentre le classi subalterne, forzate in un eterno presente, si avvicinano a una dimensione "dionisiaca".

3. Il cyberpunk in Italia

Il cyberpunk giunge in Italia tra la fine degli anni Ottanta e l'inizio degli anni Novanta, in concomitanza con la nascita di movimenti consapevoli dell'importanza dell'uso del computer e della diffusione delle reti telematiche. Tali movimenti si configurano come promotori di politiche antagoniste nei confronti del capitalismo dell'informazione e si mostrano particolarmente sensibili a tematiche quali la privacy, il copyright e l'esclusione digitale.

Un ruolo fondamentale nella diffusione del cyberpunk in Italia è svolto dalla casa editrice *Shake*. Il collettivo da cui essa ebbe origine gravitava attorno ai movimenti controculturali milanesi, collaborava con *Radio Popolare* ed era attivo nell'organizzazione dell'*Helter Skelter*, spazio occupato all'interno del noto centro sociale *Leoncavallo*. Tra i primi progetti del collettivo va annoverata la creazione della rivista *Decoder*, su iniziativa di Primo Moroni, fondatore della libreria *Calusca City Lights*. Basandosi sulle radici culturali del punk e dei centri sociali, il gruppo innestò su queste basi il concetto di cyberpunk, promuovendo la diffusione dei romanzi di Gibson e Sterling e proponendo nuovi autori.

Oltre alla narrativa, la rivista affrontava questioni legate al mondo informatico, mantenendo sempre una prospettiva controculturale. Tra i temi trattati si segnalano il problema del copyright, la diffusione di metodologie per la creazione di BBS (Bulletin Board System) atte a favorire lo scambio di informazioni tra le scene antagoniste, la privacy, l'organizzazione rizomatica delle reti, il digital divide e l'overload informativo. *Decoder* fu pubblicata periodicamente dal 1987 al 1996, raggiungendo in alcuni casi una tiratura di 10.000 copie per numero.

Un altro progetto editoriale significativo fu *Cyberpunk. Antologia di scritti politici* (1990), curato da Raffaele Scelsi. In questo volume, la letteratura cyberpunk viene assunta come fondamento culturale per interpretare le nuove realtà tecnologiche. Nella prefazione, Scelsi offre una definizione articolata del termine: "Che cosa è il cyberpunk? È questa una domanda a cui è difficile dare

una risposta univoca, giacché il termine ormai denota sia un aspetto letterario sia un ambito più propriamente politico.” (Scelsi 1990, p. 9).

Il testo affronta dunque il cyberpunk in tutte le sue sfaccettature, dalla letteratura del gruppo dei *Mirrorshades* ai movimenti hacker americani ed europei, fino alla psichedelia di Timothy Leary. È opportuno sottolineare che tale raccolta fu pubblicata nel 1990, ovvero prima della pubblicazione di *Giro di vite contro gli hacker* (1992) di Sterling e del saggio *Cyberpunk in the Nineties* (1991), in cui l'autore americano opererà una netta separazione tra il movimento letterario, gli hacker e l'impegno politico relativo alle nuove tecnologie.

Gli attivisti di *Decoder* definiscono i cyberpunk come individui che utilizzano l'alta tecnologia della comunicazione per produrre un'informazione alternativa e antagonista rispetto a quella proposta dalle industrie tecnologiche, sostanzialmente anticapitalistica.

Gli anni Ottanta assistono a un incremento dei consumi comunicativi, in particolare della televisione, che non rappresenta soltanto una nuova tecnologia, ma si configura come una nuova forma culturale (Ciofalo 2011). Per i cyberpunk, invece, la televisione esprime una volontà imposta dall'alto, la voce del capitalismo, mentre le nuove tecnologie della comunicazione vengono percepite come strumenti per perseguire una modernizzazione alternativa e internazionale, su cui innestare le proprie lotte ideologiche. Il movimento cyberpunk diviene così un riferimento culturale di legittimazione per tali istanze.

La natura politicamente spendibile del cyberpunk ha paradossalmente favorito il suo successo, sia in termini di diffusione sia di produzione di opere italiane. Questo valore aggiunto, sebbene tendenzialmente osteggiato da Gibson e Sterling, ha contribuito a una rivalutazione della fantascienza nazionale. Tra le opere italiane riconducibili, seppur indirettamente, alle tematiche cyberpunk si possono citare *Il cuore finto di DR* (1992) di Nicoletta Vallorani, *Alice Cibernetica* (1992) di Pino Blasone, *La stanza mnemonica* (1995) di Oscar Marchisio e *Milano 2019: linea di confine* (1999) di Roberto Perego. Anche nel fumetto emergono esempi significativi come *Ranxerox* (1979) di Stefano Tamburini e Tanino Liberatore - opera quasi premonitrice del cyberpunk -

Cyborg. Lo shock del futuro (1991) nata da un'idea di Stefano Brolli e *Nathan Never* (1991 - in corso), edito da Bonelli.

Un caso particolarmente interessante, e unico nel panorama italiano, è rappresentato dal film *Nirvana* (1997) di Gabriele Salvatores. L'opera presenta numerosi richiami alle tematiche del gruppo *Mirrorshades*, tra cui l'ambientazione urbana chiamata l'"agglomerato", traduzione italiana di *sprawl* nel libro *Giù nel cyberspazio*. La trama narra la storia di Jimi (Christopher Lambert), un noto programmatore di videogiochi abbandonato dalla compagna, che scopre che il protagonista del suo ultimo videogioco, Solo Spaghetti (Diego Abatantuono), ha sviluppato una coscienza autonoma ed empatica, arrivando a desiderare la propria cancellazione. Nel tentativo di aiutarlo, Jimi intraprende un viaggio nell'agglomerato alla ricerca di Joystick (Sergio Rubini), un hacker sommerso dai debiti e capace di penetrare i database della potente *zaibatsu* produttrice del gioco. La narrazione riprende la struttura del noir tipica delle opere di Gibson, mentre l'ambientazione urbana rappresenta una perfetta incarnazione del darwinismo sociale descritto dall'autore americano. Il film presenta inoltre altri elementi tipici del cyberpunk: arti protesici, la commistione tra tecnologia e spiritualità, droghe sintetiche, la rete e la realtà virtuale, personaggi borderline e la presenza di corporazioni giapponesi simili alla yakuza.

Il cyberpunk in Italia ha dunque vissuto entrambe le anime che lo caratterizzano: da un lato come movimento contro culturale, dall'altro un genere della fantascienza. Dal punto di vista contro culturale, esso è stato assunto come riferimento da coloro che, nei primi anni Novanta, si dotarono delle prime tecnologie di comunicazione (personal computer e BBS) per dar vita a movimenti simili alle radio libere degli anni Settanta.

Conclusioni

Il cyberpunk è ormai a tutti gli effetti un genere riconoscibile all'interno della science fiction, caratterizzato da elementi ricorrenti quali le estensioni meccaniche del corpo umano, le luci al neon, il rapporto complesso con le intelligenze artificiali, l'uso di droghe sintetiche, la massiccia urbanizzazione e il potere crescente delle corporazioni private, che spesso assumono anche un ruolo

simbolico di nuova autorità spirituale oltre che temporale. La stessa parola “cyberpunk” viene oggi utilizzata come tag nelle library delle piattaforme digitali per identificare contenuti che appartengono a questo specifico immaginario.

In molte opere dichiaratamente cyberpunk si riscontra inoltre un'estetica codificata, riconducibile a una rielaborazione futuristica degli anni Ottanta e Novanta. Un esempio emblematico di questa tendenza è rappresentato dal franchise transmediale *Cyberpunk 2077* (2020), la cui opera principale è un videogioco ispirato all'universo narrativo del gioco di ruolo *Cyberpunk 2020* (1990), e da cui sono stati tratti anche prodotti derivati come serie animate per Netflix e fumetti.

Da questa prospettiva, anche l'estetica del cyberpunk si presenta come una forma di radicalizzazione, proprio come le sue dimensioni sociali e politiche, del contesto storico e culturale in cui il genere nasce. Alcuni tratti, come gli arti meccanici, le giacche di pelle, le droghe sintetiche, le luci al neon e lo *sprawl*, sembrano spingere all'estremo un presente ipertecnologico e disumanizzato. Altri aspetti estetici, invece, riflettono una tensione più profonda: la ricerca di un'esistenza fuori dal tempo, svincolata dai bisogni corporei e dagli istinti, fino a sfociare nella rinuncia al corpo o alla sessualità, anche attraverso la fusione con le intelligenze artificiali. Spesso, questi elementi non si limitano a una scelta stilistica, ma si trasformano in vere e proprie linee di confine filosofiche e sociali all'interno delle narrazioni, segnando anche le appartenenze di classe dei personaggi.

Attraverso l'analisi delle opere e delle fonti esaminate, emerge chiaramente come il cyberpunk abbia svolto un ruolo cruciale nell'attivare riflessioni critiche sulle nuove tecnologie, in relazione a temi quali il diritto di accesso, la gestione dei dati, la pervasività dei sistemi comunicativi, la privacy, l'open source e la cultura hacker. Le interpretazioni offerte dal genere rispetto alle trasformazioni sociali e politiche appaiono, in molti casi, sorprendentemente lungimiranti: in particolare, si evidenzia l'indebolimento del potere degli Stati-nazione e la crescita esponenziale di corporazioni legate all'information technology, capaci di orientare le decisioni politiche, in un processo che anticipa dinamiche oggi evidenti con l'ascesa delle grandi piattaforme digitali. Su un piano più micro-

sociale, invece, il consumo appare sempre più come uno strumento di auto-definizione e costruzione identitaria, mentre alcuni gruppi (sociali, politici e culturali) tendono a organizzarsi attorno a dinamiche simboliche e rituali che assumono tratti quasi religiosi.

È interessante osservare come i temi centrali del cyberpunk - la diffusione capillare delle tecnologie digitali, la trasformazione del sistema capitalistico e statale, l'emergere di nuovi movimenti sociali e l'evoluzione di quelli esistenti - coincidano con i cambiamenti che Manuel Castells descrive come alla base della nascita della *network society*. In questo senso, il cyberpunk può essere letto come una rappresentazione narrativa e immaginativa, a tratti estrema, dei profondi mutamenti che hanno portato alla società in rete.

In oltre quarant'anni di evoluzione - dalle fanzine alle BBS, dai siti web ai forum - il cyberpunk ha intrecciato narrazioni e riflessioni che lo hanno radicato nell'immaginario collettivo non solo come genere culturale riconoscibile, ma anche come chiave per interpretare le grandi trasformazioni del presente. Al di là della sua estetica distintiva, che ha contribuito a definire lo stile del genere e ha influenzato altri filoni affini come il dieselpunk o lo steampunk, il cyberpunk si distingue soprattutto per la carica etica e politica che porta con sé. È un genere nato dalla cultura pop, ma che, come il punk rispetto al rock and roll, spinge all'estremo rappresentazioni e valori, offrendo una visione critica e spesso provocatoria del nostro rapporto con la tecnologia, il potere e la società.

Riferimenti bibliografici

Beck, U., (1986) 2000, *La società del rischio. Verso una seconda modernità*, tr. it., Carrocci Editore, Roma.

Capussotti, E., 1997, *Cyberpunk italiano: una comunità in rete*, in «Quaderni di Sociologia», 26/27, pp. 91-113.

Castells, M., (1996) 2002, *La nascita della società in rete*, tr. it., EGEA, Milano.

Castells, M., (2009) 2017, *Comunicazione e potere*, tr. it., EGEA, Milano.

Ciammella, F.; Ciofalo, G.; Leonzi, S., 2019, "It's a trap". *Transmedia Screen-Telling: dall'esperienza immersiva all'interattività partecipativa*, in «H-ermes. Journal of Communication», 15, pp. 89-108.

- Ciofalo, G., 2011, *Infiniti anni Ottanta: tv, cultura e società alle origini del nostro presente*, Mondadori Università, Milano.
- Donadio, F.; Giannotti, M., 1996, *Teddy-boys, rockettari e cyberpunk. Tipi, mode e manie del teenager italiano dagli anni Cinquanta ad oggi*, Editori Riuniti, Roma.
- Featherstone, M.; Burrows, R. (a cura di), 1999, *Tecnologia e cultura virtuale. Cyberspace, cyberbodies, cyberpunk*, Franco Angeli, Milano.
- Forte, F.; Pachi, L., 20 novembre 2004, Intervista a William Gibson, in «fantascienza.com».
- Gibson, W., (1984) 2004, *Neuromante*, tr. it., Nord, Milano.
- Gibson, W., (1986) 1990, *Giù nel Cyberspazio*, tr. it., Mondadori, Milano.
- Gibson, W.; Sterling, B., 2001, *Parco giochi con pena di morte*, Mondadori, Milano.
- Giddens, A., 1991, *The Consequences of Modernity*, Polity Press, Cambridge.
- Giovannini, F., 2001, *Cyberpunk e splutterpunk: guida a due culture estreme*, Datanews, Roma.
- Klastrup, L.; Tosca, S., 2018, *An Experience Approach to Transmedia Fictions*, in Freeman, M.; Rampazzo Gambarato, R. (eds.), *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, Taylor and Francis, New York - London, pp. 392-400.
- Leonzi, S., 2022, *Transmedia Studies. Logiche e pratiche degli ecosistemi della comunicazione*, Armando Editore, Roma.
- Leonzi, S.; Ciammella, F.; Trinca, E., 2019, *Transmedia is coming Il caso FantaGot e la storyworld interactivation*, in «Mediascape Journal», 13, pp. 56-71.
- Leonzi, S.; Ciammella, F.; Quercia, G., 2024, *From Natural to Cyber. A Transmedia Approach to Body Representation in Techno-Dystopias*, in Bruno, V. A.; Campati, A.; Carelli, P.; Sfardini, A. (eds.), *Dystopian Worlds Beyond Storytelling. Representations of Dehumanized Societies in Literature, Media, and Political Discourses: Multidisciplinary Perspectives*, ibidem-Verlag, Hannover, pp. 255-268.
- Leonzi, S.; Ugolini, L., 2023, *Immaginari in trasformazione tra memorie, narrazioni e piattaforme*, in «H-ermes. Journal of Communication», 25, pp. 99-114.
- Liotard, J. F., (1979) 2008, *La condizione postmoderna: rapporto sul sapere*, tr. it., Feltrinelli, Roma.
- Maffessoli, M., (1988) 2004, *Il tempo delle tribù. Il declino dell'individualismo nelle società di massa*, tr. it., Guerrini Associati, Milano.
- Mondello, E. (a cura di), 2004, *La narrativa italiana degli anni Novanta*, Meltemi, Roma.
- Redazione, 1 marzo 1991, *Voci: William Gibson*, in «Nova Express».

- Scelsi, R. (a cura di), 1990, *Cyberpunk. Antologia di scritti politici*, Shake Edizioni, Milano.
- Shirow, M., (1989) 2004, *Ghost in the shell*, tr. it., Star Comics, Perugia.
- Sterling, B., 4 giugno 1991, *Cyberpunk in the Nineties*, in «Interzone», 48.
- Sterling, B., (1992) 2000, *Giro di vite contro gli hacker*, tr. it. di The Hacker Crackdown, Shake Edizioni, Milano.
- Sterling, B. (ed.), (1986) 1994, *Mirrorshades. L'antologia della fantascienza Cyberpunk*, tr. it., Bompiani, Milano.
- van Dijck, J.; Poell, T.; De Waal, M., 2018, *The platform society: Public values in a connective world*, Oxford University Press, Oxford.
- Wolf, M. J., 2012, *Building imaginary worlds: The theory and history of subcreation*, Routledge, London.
- Zuboff, S., 2019, *The Age of Surveillance Capitalism. The Fight for the Future at the New Frontier of Power*, Profile Books, London.

