

Altri spazi, in controtempo: letture e visioni dalle nuove frontiere della fantascienza

Giovanni De Matteo, Salvatore Proietti

The utopia-dystopia dichotomy, a continuum which may summarize the range of visions (from uncritical positivism to apocalyptic pessimism) *vis-à-vis* modernity and postmodernity, has been more and more challenged and superseded in the science fiction of the latest decades through narrative constructions variously described as critical utopias and dystopias – akin to Michel Foucault's notion of heterotopia.

Starting with William Gibson's 1984 *Neuromancer*, the «other space» *par excellence* in which the disembodied consciousness of interface cowboys perform their raids in the virtual territories of the new electronic frontier, heterotopias receive growing attention, in manifold variants across literature, film, and television.

For a new generation of authors, Gibson's cyberspace has reformulated interrogations (already explored in Philip K. Dick) on the boundaries between nature and simulation, as well as on the convergence between the human and the artificial, and in recent times readers/viewers have witnessed heterotopias assuming new shapes, across all media. Urban environments range from Gibson's Bridge trilogy to the eco-collapse of *Blade Runner 2049*; space-travel settings rework the classic motif of the generation starship in Ursula K. Le Guin's *Paradises Lost* while in TV series such as

Battlestar Galactica and *Farscape*, the spaceship is a microcosm and a socio-political testing ground; planetary scenarios become an epic of the future in Robinson's own Mars trilogy.

Along with print fiction, among visual media television, rather than film, seems to provide the deepest sources of interest, from the theme park affected by the Technological Singularity in *Westworld* to the subversion of history's reassuring familiarity in the dystopian alternate history of *The Man in the High Castle*.

In the very latest years, the original voices of women writers such as Ann Leckie and Aliette de Bodard are redefining the genre's imaginary, with their fusion between far-future space opera and a meditation on identity, personhood, gender, memory, and tradition

In this essay, in the light as well of the recent theoretical and feminist work on the notion of the posthuman, we intend to explore the inner connections of the genre's iconography as it resonated with some of the most urgent topics in contemporary scientific and theoretical debates, from climate change to the ethical debates raised by the emergence of artificial intelligences. Our approach, beyond all-too-frequent top-down macronarratives, is meant as a contribution to cultural-literary analysis that does not do away with respect for the genre's own autonomy.

I. Dopo l'umano, oltre l'umano

Vorremmo iniziare con Rosi Braidotti e il suo *Il postumano* (Braidotti 2013), e con il suo continuo interesse per la fantascienza, ambito letterario-culturale *minore* e prezioso in quanto campo in cui si sviluppano elaborazioni, sperimentazioni e dibattiti che vanno in direzioni diverse da quelli dominanti. Nella crisi degli umane-simi che sta segnando l'ultimo cinquantennio di storia, e non solo nell'Occidente, mentre il capitalismo avanzato si allea con l'individualismo per generare nuove forme «necropolitiche» di controllo e mercificazione su ogni forma di vita, la sua prospettiva postumana ci esorta a percorrere i sentieri di una nuova creatività. Rifiutando le nostalgie di destra e di sinistra, e prendendo le distanze dalle euforie tecno-utopiche e da quelle neoprimitiviste, la sua versione del postumano propone la necessità di un salto critico per abbracciare la complessità e le contraddizioni del presente e promuove un approccio in continuo divenire, fluido, trasformativo e nomade, rispettoso delle diversità (Braidotti 2013). Nonostante il loro impatto biopolitico sui concreti soggetti incarnati con cui interagiscono (Haraway 2018), le nuove tecnologie – Braidotti sottolinea in particolare la convergenza delle linee di ricerca in nanotecnologie, biotecnologie, tecnologie dell'informazione e scienze cognitive – possono aprire il campo a nuove rivendicazioni etiche, ridefinendo in profondità i nostri corpi come parti di un «continuum natura-cultura», di cui già il cyborg incarna la fusione con la sua combinazione di organico e inorganico, nella fantascienza (De Matteo & Proietti 2014) come in una tradizione di scritti *teorici* che affonda le radici almeno all'inizio del Novecento (Proietti 1998).

Posizionandoci «dalla parte di ciò che è differente e continua a differenziarsi da sé» (Braidotti 2013, 88), rifiutiamo sia le letture apocalittiche dei tecno-pessimisti, sia il tecno-entusiasmo abbracciato in maniera acritica da ampi settori transumanisti sulla scorta di Marshall McLuhan, teorico del mutamento della condizione umana innescato dalle tecnologie della comunicazione di massa, per il quale l'alterità si stava già dissolvendo in una totalità estatica di pari passo con l'affermazione di un sistema nervoso planetario e di una coscienza globale che avrebbe soppiantato i limiti della lingua, del territorio, del corpo e dei ruoli sociali (Proietti 1998). Facciamo invece nostra l'inclusività di un divenire postumano che si arricchisce grazie all'alterità. Un impegno costante in favore di «nuovi valori universali che vadano in direzione dell'interconnessione tra gli umani su scala globale» (Mies & Shiva 1993, 18) è un esercizio critico che può aiutare a elaborare alternative efficaci per disinnescare l'apparente infallibilità dello stato di cose attuale e i futuri distopici che sta aprendo.

Una nuova ecologia sociale, comprensiva di elementi etici, politici, sociali ed estetici, scaturisce dalla rete che connette trasversalmente le aree più disparate, spaziando dalla condizione delle donne a quella dei migranti, dalla xenofobia al consumismo, dal cambiamento climatico alla crisi ambientale, dalla militarizzazione dello spazio alle molteplici minacce di estinzione che incombono sul futuro della nostra civiltà. Il soggetto postumano si trova quindi a muoversi in un territorio che comprende tanto il reale già accaduto quanto il reale ancora virtuale, in una collezione di possibilità da considerarsi *reali* nella misura in cui possono tradursi in pratiche sostenibili. In un mondo globalizzato, iperconnesso e dominato dalla tecnologia, il postumanesimo non è nemmeno più sufficiente

in sé e richiede la transizione verso una contestualizzazione di ordine superiore delle problematiche affrontate. Con Braidotti possiamo parlare di postantropocentrismo e, insieme ai *science and technology studies*, all'ambientalismo e al postfemminismo, alle neuroscienze e alla roboetica, alla critica del diritto e alle teorie evoluzioniste, sostenere anche il ruolo dei nuovi media, della cultura digitale e della fantascienza, nel favorire un cambio di paradigma che vada incontro alla complessità delle questioni prese in esame.

Nella condizione postumana, le linee di demarcazione che ci sono familiari tendono a dissolversi e categorie che credevamo ben definite finiscono per confondersi: organico e inorganico, *umano* e artificiale, originale e simulacro, si mescolano come già insegnava Philip K. Dick in storie che prospettavano persone artificiali indistinguibili da quelle reali, con inequivocabili e sistematici riferimenti ai conflitti razziali (Proietti 2015), strutture di potere fondate sulla menzogna (Mullen et al. 1992) o intere realtà falsificate e annidate a diversi livelli di profondità (Proietti 2001). In questo saggio muoviamo dalla constatazione che «la tecnologia è un luogo del divenire postantropocentrico, una soglia per altri mondi possibili» (Braidotti 2013, 102), per misurarci con le figurazioni degli spazi altri che la letteratura, il cinema e la televisione di fantascienza hanno saputo offrire, spesso anticipando e ispirando il lavoro della critica.

II. Eterotopie e fantascienza

Alla fine degli anni della Guerra Fredda la contrapposizione tra il *tòpos* classico dell'utopia e la popolarità crescente delle narrazioni anti-utopiche viene messa in discussione dalle ambigue utopie delineate da Ursula K. Le Guin (2014), che nella loro forma aperta e dinamica prospettano un antidoto alla dimensione della distopia e a pseudo-utopie *reali* fin troppo chiuse, autoritarie e violente, come anche da un ulteriore possibile approccio. Nel 1976, due anni dopo l'uscita di *The Dispossessed* di Le Guin (sottotitolo: *An Ambiguous Utopia*), Samuel R. Delany metteva la sua opera in dialogo con quella sottotitolando il suo *Triton: An Ambiguous Heterotopia*. La società sorta lontano dal condizionamento della Terra ha reso il satellite principale di Nettuno un'isola libertaria, in cui un'economia che ha superato i limiti della scarsità offre ai cittadini un potere di autodeterminazione che li svincola del tutto dalle convenzioni delle società meno progredite, e dove la tecnologia può essere impiegata per definire non solo l'aspetto delle persone, ma anche il loro genere, l'orientamento sessuale e i gusti (Delany 1995).

Parente stretta delle utopie aperte di Le Guin e come quelle riflesso di mondi pieni di conflitti ma portatori di speranza (Moylan 1986), l'eterotopia di Delany è una delle prime esplorazioni letterarie del concetto introdotto da Foucault nel 1966 in *Les mots et les choses (Une archéologie des sciences humaines)*, rielaborato l'anno successivo in un discorso pubblico e nel testo della sua trascrizione. L'eterotopia, al contempo «spazio altro» e «spazio delle diversità», descrive luoghi che si pongono al di là delle convenzioni sociali stabilite, o – citando testualmente – «quegli spazi connessi a tutti gli altri spazi, ma in modo tale da sospendere, neutralizzare o invertire l'insieme dei rapporti che essi designano, riflettono o rispecchiano» (Foucault 2000, 23).

Citando Riccardo Gramantieri, «l'eterotopia è lo Spazio-Altro (o contro-spazio) della modernità», luogo di una geografia «discontinua, costituita da dislocazioni, da relazioni tra punti o elementi», «fatto di connessioni, di passaggi, spesso indiretti» (Gramantieri 2018, 108):

Le utopie sono spazi privi di un luogo reale, che intrattengono con lo spazio reale della società un rapporto d'analogia diretta o rovesciata [...]

Ci sono anche [...] dei luoghi reali, dei luoghi effettivi, dei luoghi che appaiono delineati nell'istituzione stessa della società, e che costituiscono una sorta di contro-luoghi, di utopie effettivamente realizzate nelle quali [...] tutti gli altri luoghi reali che si trovano all'interno della cultura vengono al contempo rappresentati, contestati e sovvertiti; una sorta di luoghi che si trovano al di fuori di ogni luogo, per quanto possano essere effettivamente localizzabili. Questi luoghi [...] li denominerò, in opposizione alle utopie, eterotopie; e credo che tra le utopie e [...] le eterotopie, vi sia senza dubbio una sorta d'esperienza mista, mediana come potrebbe essere quella dello specchio. Lo specchio, dopotutto, è un'utopia, poiché è un luogo senza luogo. Nello specchio, mi vedo là dove non sono, in uno spazio irreali che si apre virtualmente dietro la superficie, io sono là, là dove non sono, una specie d'ombra che mi rimanda la mia stessa visibilità, che mi permette di guardarmi laddove sono assente: utopia dello specchio» (Foucault 2000, 23-24).

In realtà, come fa notare lo stesso Gramantieri, la definizione è piuttosto problematica anche perché, nel vasto campionario che compila in occasione della sua conferenza al *Cercle d'études architecturales* nel 1967, Foucault annovera esempi che, pur contrapposti all'utopia, sembrano piuttosto sconfinare nel campo delle distopie: è il caso per esempio delle *eterotopie di crisi* (collegi e caserme) e delle *eterotopie di deviazione* (ospizi e ospedali), come anche delle colonie dell'Africa o dell'America Latina, che replicano fedelmente lo schema gerarchico degli equilibri di potere – l'autorità coloniale e la Chiesa – i quali non si limitano a riscrivere gli spazi ma si spingono addirittura a scandire i tempi della giornata (Foucault 2000).

Le eterotopie in qualche misura si sovrappongono ai *nonluoghi* teorizzati nel 1992 da Marc Augé per definire quegli spazi con la prerogativa di non essere identitari, relazionali o storici, come stazioni, aeroporti o centri commerciali (Augé 2018). Nelle speculazioni originali di Foucault, sottolineiamo in particolare il carattere di divergenza dell'eterotopia dall'utopia: se le utopie sono consolatorie, le eterotopie «minano segretamente il linguaggio», «spezzano e aggrovigliano i luoghi comuni» (Foucault 2016, 7-8). D'altra parte, quest'ultima parte della descrizione di Foucault può ricondurci al concetto di straniamento, che Darko Suvin (1979) pone al centro della sua poetica della fantascienza: dopo Le Guin e Delany, la divergenza non è più opposizione; come con le immagini riflesse in uno specchio distorto, in eterotopie e utopie aperte ci vediamo dove non siamo.

III. Il mondo allo specchio: l'eterotopia universale del cyberspazio

Interfacce tra soggetto e spazio, gli specchi sono un elemento ricorrente nell'immaginario cyberpunk, a partire dal titolo stesso dell'antologia-manifesto dell'informale movimento, curata nel 1986 da Bruce Sterling (2003). Esempi vanno dalle lenti che la cyborg Molly porta impiantate direttamente nel volto, a coprirle gli occhi in via permanente, metafora di un *embodiment* semi-artificiale che la rende contigua con il mondo in cui si muove e le garantisce un grado di autonomia e di *empowerment* (Gibson 2011), alla metafora degli specchi con cui viene resa la vertigine esaltante dell'apparente assenza di limiti per le figure che Pat Cadigan intorno al 1990 chiama nei titoli dei suoi primi tre romanzi *Mindplayers*, *Synners* e *Fools*, e allo stesso tempo la drammatica frammentazione delle personalità delle

sue protagoniste (Proietti 2005); e possiamo idealmente chiudere il cerchio sempre con Gibson attraverso «il mondo allo specchio» in cui una versione alternativa di Londra si manifesta a Cayce Pollard, la *cool-hunter* protagonista di *Pattern Recognition* (Gibson 2004). Così come il paesaggio mediatico che domina i futuri di Cadigan è popolato da personaggi costantemente in bilico sul confine dello smarrimento della propria identità, in Gibson la tecnologia del *simstim*, fusione di simulazione e stimolazione, consente un'immersione interattiva in ruoli e scenari virtuali (Proietti 2005), paradisi artificiali ritagliati su misura dell'utente, che così sperimenta l'illusione di condividere la stessa esperienza dei suoi feticci (Gibson 1993).

Eterotopicamente contrapposta alla gabbia dorata di questo microcosmo solipsistico è l'invenzione in cui Gibson rielabora e interroga le suggestioni delle frontiere dell'*outer space* cosmico e dell'*inner space* psichico teorizzato da J. G. Ballard (1994) e reso popolare dalla New Wave e rifonda il mito, a sua volta da sempre problematico e ambiguo (Proietti 2000), della frontiera elettronica:

Cyberspazio: un'allucinazione vissuta consensualmente ogni giorno da miliardi di operatori legali, in ogni nazione, da bambini a cui vengono insegnati i concetti matematici... Una rappresentazione grafica di dati ricavati dai banchi di ogni computer del sistema umano. Impensabile complessità. Linee di luce allineate nel non-spazio della mente, ammassi e costellazioni di dati. Come le luci di una città, che si allontanano» (Gibson 2011, 54).

Cuore pulsante della trilogia dello Sprawl (*Neuromancer*, *Count Zero*, *Mona Lisa Overdrive*), il cyberspazio, la matrice, riprende, aggiorna e per certi versi trascende Foucault, andando a definire qualcosa che il filosofo dubitava potesse esistere («le eterotopie assumono delle forme che sono molto variegata e, forse, non si troverebbe una sola forma di eterotopia che possa avere carattere universale», Foucault 2000, 25).

Per cominciare, il cyberspazio è sia un'eterotopia di crisi, un luogo privilegiato del potere, per alcuni sacro e per altri interdetto («L'occhio interiore che si apriva sulla piramide scarlatta a gradoni della Eastern Seaboard Fission Authority che ardeva oltre i cubi verdi della Mitsubishi Bank of America, e in alto e molto lontano vide le braccia a spirale dei sistemi militari, per sempre oltre la sua portata», Gibson 2011, 55), sia un'eterotopia di deviazione, in cui operano individui il cui comportamento si discosta dalla media normalmente accettata (i cowboy come Case, il protagonista di *Neuromancer*, sono fuorilegge che agiscono «in un trip quasi permanente di adrenalina, un effetto collaterale della giovinezza e dell'efficienza, [collegati] a un deck da cyberspazio su misura che proiettava la [loro] coscienza disincarnata in un'allucinazione consensuale: la matrice», Gibson 2011, 7). Inoltre, il cyberspazio giustappone spazi diversi, tra loro incompatibili, sovvertendo il senso comune («Nel non-spazio della matrice, l'interno del costruito di certi dati possedeva illimitate dimensioni soggettive», Gibson 2011, 65-66, o ancora: «Invernomuto era un semplice cubo di luce bianca. E proprio quella semplicità suggeriva un'estrema complessità», Gibson 2011, 116), e fin dai primi racconti Gibson aggiorna la metafora del giardino cara a Foucault («Il giardino è la più piccola particella del mondo ed è anche la totalità del mondo», Foucault 2000, 28) nell'immagine della rosa olografica («Parker è steso al buio e ricorda i mille frammenti della rosa olografica. Un ologramma ha una particolare caratteristica: recuperato e illuminato, ciascun frammento rivelerà l'immagine intera della rosa», Gibson 1993, 70).

Il cyberspazio stravolge la relazione stessa degli operatori col tempo, dilatando l'esperienza dei pirati del software e realizzando un'eternità sospesa al di là della percezione umana. Come previsto da Foucault, secondo il quale per accedere a un'eterotopia bisogna compiere «un certo numero di gesti» (Foucault 2000, 30), per accedere al cyberspazio occorre dotarsi di innesti cibernetici (jack craniali, elettrodi) e apparecchiature specifiche (deck su misura) e per rendere ancora più efficaci e rapidi i propri riflessi non è esclusa l'assunzione di stimolanti. In *Neuromancer* la sequenza dei gesti è ripetuta da Gibson con insistenza martellante, rendendo di fatto l'accesso di Case alla matrice un rituale negromantico («Case s'innestò e attivò il programma», «Case fece scattare l'interruttore del simstim», «Case si applicò gli elettrodi e s'inserì», Gibson 2011, 62, 66, 166) e costruendo sulle sue azioni un intero nuovo dizionario (di volta in volta, Case *s'inserisce, si digita, commuta*).

Ma il cyberspazio riesce anche a riscrivere le relazioni con lo spazio restante, sviluppando una funzione che è al contempo di tessuto connettivo, in cui scorre la linfa di questo mondo futuro (l'informazione, naturalmente), e di motore narrativo degli eventi. La matrice è anche, nella sua rappresentazione grafica, lo specchio della città. Curiosamente, se in Foucault il cimitero era l'*altra città* per antonomasia, in cui venivano trasferiti al sopraggiungere del passaggio finale gli abitanti della città dei vivi (Foucault 2000), in Gibson la proiezione elettronica della rete si popola di spettri, che non sono solo le «coscienze disincarnate» dei suoi cowboy della consolle, pirati informatici che fanno della simbiosi con le tecnologie informatiche il loro asso nella manica nella contrapposizione allo strapotere delle multinazionali, ma anche i riflessi distorti di antichi e nuovi dèi: i *loa* della tradizione *voodoo*, le intelligenze artificiali come Invernomuto, che tessono le loro trame per smarcarsi dal controllo dell'umanità.

Mentre la matrice diventa il luogo in cui le relazioni tra i personaggi si traducono in effetti concreti per il mondo reale, la città-megalopoli si fa al contrario sfocata e abbandona i connotati che la distinguono, fino a perdere il ruolo centrale che ha rivestito nello sviluppo industriale dal XVIII al XX secolo per trasformarsi in un cimitero di rovine post-industriali, bassifondi malfamati e scheletri imponenti di strutture mai portate a termine (con Jean Baudrillard potremmo parlare di «deserto del reale», 2008, 46): quello che rimane è una sterminata periferia (Gramantieri 2018), una nebulosa urbana indistinta, caotica, proliferata al di là di ogni criterio e di ogni regola, che non a caso nella prosa iperdettagliata di Gibson assume definizioni vaghe, come *sprawl* o Agglomerato.

La compenetrazione della coscienza umana con la rete elettronica globale che porta in primo piano la pressione neurale della seduzione micro-elettronica, come Braidotti (2013) sottolinea citando il lavoro di Andreas Huyssen, era già stata delineata da Gibson nel 1981, in un altro dei racconti dello *Sprawl* da cui l'autore avrebbe preso in prestito elementi, personaggi, ambientazioni e atmosfere per i suoi romanzi degli anni Ottanta. In *Johnny Mnemonic* un corriere mnemonico, che provvede per conto dei suoi committenti al trasporto di informazioni preziose, si muove in un paesaggio urbano notturno inseguito dai sicari della Yakuza, a cui il suo ultimo cliente ha sottratto i dati adesso archiviati nella sua memoria. La fuga lo condurrà attraverso i bassifondi fino alla Città Oscura, un'enclave urbana in cui – parafrasando Gibson – la Strada ha trovato il proprio modo di usare le cose (Gibson 2001b):

Il viale è lungo quaranta chilometri, da un'estremità all'altra: un sovrapporsi confuso di cupole di Fuller che coprono quella che un tempo era un'arteria urbana. Se le lampade vengono spente, in una giornata serena, una grigia approssimazione della luce solare filtra attraverso strati di materiale acrilico, in una visione simile alle Prigioni incise da Giovanni Piranesi. Gli ultimi tre chilometri a sud coprono la Città Oscura. La Città Oscura non paga tasse né servizi. Le lampade al neon sono spente, e le cupole geodesiche sono state annerite da decenni di fumo dei fornelli. Nel buio quasi totale del mezzogiorno della Città Oscura, chi si accorge di qualche ragazzino folle perso tra i piloni di sostegno?» (Gibson 1993, 22).

È quassù che vivono i Lo Tek, una sottocultura urbana che si è trincerata nel rifiuto di qualsiasi tecnologia, con cui stride il mondo completamente asservito all'informazione di Johnny Mnemonic e dei suoi soci. Basti vedere come si contrappone al brano sopra citato il seguente passaggio di *Burning Chrome*, descrittivo di un accesso al cyberspazio:

Un'ondata fosforescente si sollevò nel mio campo visivo mentre la matrice cominciava a dispiegarsi nella mente, una scacchiera tridimensionale perfettamente trasparente che si estendeva all'infinito» (Gibson 1993, 31).

Una realtà altra, quella del cyberspazio, che al di là della dimensione metaforica richiede all'autore di ricorrere ad analogie, parallelismi e risonanze con l'ambiente urbano per essere compiutamente raffigurata (Pilia 2015). Se le descrizioni del paesaggio urbano richiamano le strade portate al cinema in *Blade Runner* (1982), che si tratti della periferia di Tokyo o di un qualsiasi punto dell'Asse Metropolitano Boston-Atlanta, la visualizzazione tecnica del cyberspazio ricorda quella di *Tron* (1982) e sembra ispirare quella di *Tron Legacy* (2010), in cui le architetture di dati acquisiscono le sembianze imponenti degli edifici di una metropoli. Il contrasto dissonante che deriva tra i due mondi, quello reale fatiscente e in rovina e quello virtuale ma ormai «più reale del reale», al punto da essere da questo indistinguibile, contribuisce in misura significativa alla suggestione di queste rappresentazioni del basso futuro.

IV. Eterogeneità utopiche

Gli spazi in cui si muovono i Lo Tek e gli hacker di Gibson, così come i replicanti e i *bounty hunters* di *Blade Runner*, sono ambienti riciclati, luoghi abbandonati da tempo, segnati nella loro stessa distruzione da un potere passato che influenza e plasma il presente, e in cui i protagonisti si rifugiano e trovano l'occasione per un parziale riscatto. E qui risulta davvero pertinente l'osservazione antropologica di Vito Teti in *Terra inquieta: Per un'antropologia dell'erranza meridionale* (2015), a proposito del rapporto degli emigrati con il luogo dell'origine: «Il rito rituale tra le rovine realizza un legame speciale tra passato e futuro, segnala la necessità di una continuità, nonostante le fratture catastrofiche» (Teti 2015, 311). Subito dopo Teti cita da *Rovine e macerie. Il senso del tempo* di Marc Augé (2004):

Siamo posti oggi dinanzi alla necessità [...] di re-imparare a sentire il tempo per riprendere coscienza della storia. Mentre tutto concorre a farci credere che la storia sia finita e che il mondo sia uno spettacolo nel quale quella fine viene rappresentata, abbiamo bisogno

di ritrovare il tempo per credere alla storia. Questa potrebbe essere oggi la vocazione pedagogica delle rovine» (Augé 2004, 43).

Per Case e Molly come per Rick Deckard e Rachael, questi luoghi in cui coesistono passato, presente e futuro hanno precisamente l'effetto di ricreare una consapevolezza della storia, politica ed economia comprese, e di rendere nuovamente possibile una *agency* affermativa.

È l'eterogeneità interna lasciata dal marchio delle differenze di potere e di classe a renderli degli spazi urbani degni di questo nome, come ci insegna il classico *Spatial Division of Labor* di Doreen Massey (1995). Per questo i futuribili *bricoleur* della tecnologia vi si possono inserire con la propria autonomia, aggiungendo la propria *differenza*, a sua volta frammentata, e provare a rimettere la storia in movimento, puntando a esiti diversi, che inizino a scardinare le dinamiche del potere e a costruire qualcosa anche sul piano dell'affettività. Sono cambiamenti parziali, certo, ma riaprono possibili nuovi orizzonti, personali e collettivi.

In quegli anni Ottanta, parlare degli spazi sconfinati degli universi virtuali (e dei limiti che continuano a segnarli) ha una controparte nell'emergere, a partire dagli Stati Uniti, delle *gated communities*, i comprensori urbani definiti dall'omogeneità dei suoi abitanti – e di lì a poco si inizia a progettare e a erigere un muro sul confine con il Messico. In altre parole, torna urgentemente attuale quella critica alla chiusura dell'utopia classica che la fantascienza aveva iniziato a esplorare a partire da Ursula Le Guin. Soffermandoci sull'autore emblematico di quella fine secolo, in Gibson (si riassume qui l'argomentazione in Proietti 2004), i luoghi dell'omogeneità oppressiva postfordista sono spazi separati, inaccessibili a chi è privo di potere, dalla stazione spaziale Freeside alla Villa Straylight residenza del clan Tessier-Ashpool, narcisisticamente sigillati contro la minaccia di ogni intrusione e ogni alterità. E poi in *Virtual Light* il mondo è diventato un arcipelago di *gated communities*, in cui l'unico sito di resistenza è la comunità multirazziale del «Ponte», mentre nei due romanzi seguenti anche uno degli ambienti virtuali si chiama «Walled City», ricollegandosi direttamente alle *enclaves* della presenza coloniale in Cina.

Per riprendere la terminologia di Darko Suvin (2010), le utopie chiuse, in cui il «luogo» ha assorbito e cancellato l'«orizzonte», sono ormai puri spazi di esercizio del potere. E Gibson (con Cadigan e il cyberpunk delle donne, con Octavia Butler, con Kim Stanley Robinson — limitandoci al Nordamerica) sta lavorando su utopie dell'eterogeneità.

V. Il ponte è la meta e il messaggio

Fino al 1993 Hong Kong ospitava all'interno dei confini amministrativi di Kowloon un insediamento nato sul luogo di un preesistente forte militare della dinastia Qing, enclave cinese in seguito alla Seconda Convenzione di Pechino del 1898, che affidava all'amministrazione britannica il controllo sui Nuovi Territori per 99 anni. Cessato il dominio della dinastia Qing, benché ospitasse poche centinaia di residenti, Walled City fu a lungo contesa tra i cinesi e gli inglesi. Durante l'occupazione giapponese ne furono demolite le fortificazioni per ampliare il vicino aeroporto di Kai Tak e dopo la fine della Seconda Guerra Mondiale la cittadella tornò a essere oggetto di discordia tra l'amministrazione britannica e Pechino, che non riuscì mai a riprenderne il controllo.

Migliaia di profughi provenienti dalla Cina continentale ne fecero negli anni la loro meta, approfittando della relativa protezione offerta dai territori britannici, e l'amministrazione di Hong Kong scelse la linea morbida nelle questioni che la riguardavano. L'insediamento di fatto divenne una zona franca, non assoggettata a nessuna autorità governativa, e già dagli anni Cinquanta fortemente infiltrata dalle triadi, i cartelli della mafia cinese, che qui controllavano il racket della prostituzione, delle case da gioco e delle fumerie d'oppio. A partire dagli anni Settanta cominciarono una serie di massicce operazioni di polizia che, anche grazie al sostegno della popolazione locale, riuscirono a riportare sotto controllo il tasso di criminalità del quartiere. Secondo stime non ufficiali la Città Fortificata, conosciuta in cantonese come «città delle tenebre», era intanto arrivata a contare qualcosa come cinquantamila residenti, nei circa 300 edifici abusivi (un intrico labirintico di moduli prefabbricati interconnessi l'uno con l'altro) sorti su un'area di appena 2,6 ettari, guadagnandosi il primato dell'area urbana più densamente popolata del pianeta (Carney 2013), nonché probabilmente di esperimento eterotopico più vasto mai realizzato, almeno fino al boom di internet.

Nel 1987 l'amministrazione britannica ufficializzò la decisione di demolire il quartiere: dopo le difficili fasi dello sgombero, le operazioni cominciarono nel 1993 e furono portate a termine nel 1994. Poche settimane prima dell'inizio dei lavori, di ritorno da un viaggio di lavoro a Singapore William Gibson si trovò a transitare da Hong Kong e questa fu la sua testimonianza, che chiude il reportage scritto per l'occasione:

Tradizionalmente patria di salumieri, dentisti senza licenza, e trafficanti di eroina, la Fortezza si innalza ancora ai piedi della pista, in attesa della demolizione. Sorta di profondo imbarazzo per la Cina moderna, la sua liquidazione è stata da lungo tempo decisa come condizione dell'imminente cambio della guardia.

Alveare di sogno. Quelle finestre male assortite, non calcolate. Come sembrano assorbire tutta l'attività frenetica dell'aeroporto di Kai Tak, succhiando energia come un buco nero. Ero pronto per qualcosa del genere...» (Gibson 2001c, 26-27).

Il senso di libertà e adattamento della Walled City di Kowloon rivive di lì a breve in un ambiente virtuale che diventa un punto di ritrovo per l'underground della rete, ma soprattutto trasposto nell'ecosistema urbano del Bay Bridge, il ponte sospeso dell'Interstate 80 che collega le città di San Francisco e Oakland attraverso la baia, attorno a cui si sviluppano le vicende della trilogia del Ponte. È qui che sono ambientati i tre romanzi solisti scritti da Gibson negli anni Novanta (oltre al citato *Virtual Light*: *Idoru* e *All Tomorrow's Parties*), che avvicinano l'orizzonte storico al prossimo futuro rispetto alla trilogia dello Sprawl e ci catapultano in una California divisa a metà, dopo che il Big One ha devastato tutta la costa del Pacifico e il Ponte, dichiarato inagibile, è stato al centro di violenti disordini sociali, finendo occupato da *squatters* e trasformato in una città nella città, una *bidonville* verticale costruita sulle strutture preesistenti con materiale edilizio di scarto e recuperi di fortuna.

In questo microcosmo metropolitano emerge una nuova economia sotterranea, che comincia ad attirare artigiani, antiquari e artisti che ne condividono lo spazio eterotopico con disadattati, reietti e fuggiaschi (De Matteo 2007), nuovi rappresentanti delle subculture alternative che attraverso tutte le fasi della civiltà industriale si sono fatte carico di investigare ed elaborare nuove possibilità di strategie sociali non allineate.

Il ponte, che adesso è dietro di lui, forse per sempre, è un luogo di passaggio diventato una meta: aria salata, neon fluorescenti, il verso strascicato dei gabbiani. Lui ha intravisto lì i confini di una vita antica ed eterna. Un disordine apparente sistemato secondo un modello più profondo e più impensabile» (Gibson 2001a, 308).

Provvisto di doti di analisi e facoltà psichiche fuori dal comune, accresciute durante la sua permanenza in orfanotrofio attraverso la somministrazione di una droga sperimentale, Colin Laney, uno dei protagonisti che si dividono la scena in *Idoru* e nel successivo *All Tomorrow's Parties*, si convince che proprio a San Francisco sia localizzato il prossimo *punto nodale*, uno di quei «modelli emergenti nella tessitura delle cose» (Gibson 2001a, 68), un evento ancora misterioso ma capace di comportare uno sconvolgimento epocale.

Colin, il *net-runner* che accumula dati e informazioni per estrarre modelli che gli consentano di anticipare le mosse di chiunque a partire dai suoi gusti e dalle sue preferenze, l'analista quantitativo per cui «il passato è passato, il futuro è privo di forma. Esiste solo l'attimo, ed è lì che preferisce essere» (Gibson 2001a, 8), entra in rotta di collisione con il *tycoon* Cody Harwood, uno degli uomini più potenti d'America, anche lui sottoposto da bambino ad analoghe sperimentazioni chimiche e genetiche, intenzionato adesso a sfruttare i suoi poteri per incanalare il corso del cambiamento verso un futuro a lui congeniale. Il loro confronto, all'ombra di una singolarità epocale in cui convergono tecnologie dell'informazione e nanotecnologie (cfr. Vinge 1993), porterà alla resa dei conti tra le rispettive visioni:

Non c'è Storia. Solo un'unica forma costituita da forme minori, in una contorta riduzione frattale, che scende fino alla più piccola delle soluzioni possibili.
Ma c'è sempre un sarà. Il futuro è di per sé plurale» (Gibson 2001a, 125).

Le eterotopie, come vedremo meglio anche più avanti, non sono solo punti d'incontro tra luoghi diversi, ma possono mettere in comunicazione anche diverse epoche. Allora perché non diversi futuri?

VI. La città e le città: Los Angeles e dintorni, 2019-2049

Le atmosfere urbane di Gibson devono molto all'impatto visivo di *Blade Runner*, adattamento del romanzo *Do Androids Dream of Electric Sheep?* di Philip K. Dick (2017a) e pietra miliare del cinema non solo di fantascienza, che con altre pellicole dell'epoca (in particolare si pensi ad *Alien* dello stesso Ridley Scott e a *1997: Fuga da New York* di John Carpenter) impose l'immagine di un futuro degradato, decadente, sporco e minaccioso.

Se con la sua resa dei bassifondi di Los Angeles nel 2019 Scott ha segnato in maniera indelebile il nostro immaginario, consegnandoci gli scorci di una megalopoli caotica, multietnica, notturna e pericolosamente in bilico sull'orlo del collasso ambientale, molteplici sono le visioni della città del futuro prospettate da Dennis Villeneuve nel suo seguito del 2017, *Blade Runner 2049*. Alto e basso convivono nello stesso spazio, portando alle estreme conseguenze le intuizioni del predecessore ma soprattutto rielaborando spunti eterogenei, sia antecedenti (il fumetto *The Long Tomorrow*, sceneggiato da Dan O'Bannon e disegnato da Moebius, 1975, già fonte d'ispirazione per le architetture di Syd Mead; la Mega-City One di *Judge Dredd*, creata da John Wagner e Carlos Ezquerra)

che successivi (da *Akira* di Katsuhiro Otomo a tutta l'animazione giapponese di fantascienza degli anni Ottanta e Novanta, fino a *Cowboy Bebop* di Shinichirō Watanabe).

La città si sviluppa in una nebulosa urbana senza soluzione di continuità, in un gradiente che scorre dai centri nevralgici del potere corporativo (la sede della Wallace Industries che sovrasta ciò che resta del Tyrell Building) e delle forze armate (la torre del Los Angeles Police Department), alle baraccopoli dei bassifondi. La ieratica maestosità di questi edifici-mausoleo genera un facile raffronto con lo stadio terminale in cui sembrano versare le strutture di potere nel mondo del 2049: da una parte il servizio di ordine pubblico è sempre più indebolito e inadatto a fronteggiare la complessità di un mondo messo in ginocchio da un cataclisma globale (la distruzione dell'infrastruttura dati della società avvenuta nel 2022 a causa di un devastante attacco informatico, le conseguenze catastrofiche degli sconvolgimenti climatici) e non ancora ripresosi del tutto dal caos che ne è conseguito, e a poco serve la problematica integrazione di agenti replicanti di ultima generazione nei ranghi del dipartimento; dall'altro le ambizioni di egemonia della multinazionale di Niander Wallace, intenzionato a costruire un'armata di «angeli buoni» per «assaltare l'Eden e riprendercelo» e che per fare questo è disposto a tutto, perché in fin dei conti «ogni progresso della civiltà è stato costruito sulle spalle di una manodopera sacrificabile», fino a scontrarsi con il limite della produzione dei replicanti necessari per sostenere lo slancio dell'impresa («Dovremmo possedere le stelle!», *Blade Runner 2049*).

Qui è interessante notare un aspetto forse finora trascurato. L'*Extramondo* (*Off-World*) viene evocato in maniera diretta o allusiva ma da punti di vista dissonanti l'uno dall'altro. Se prima apprendiamo che là fuori ci sono «nove nuovi mondi», e che quello che Wallace sta costruendo (o sogna di costruire) per gli uomini è un *paradiso* e appunto un *Eden*, alla fine, quando Rick Deckard si rifiuta di rivelargli un'informazione vitale per il successo dei suoi piani, lo stesso Wallace non esita a rivolgergli una minaccia che ci rivela molto di più sulle colonie spaziali di quanto non avessimo appreso finora: «Nell'Extramondo ho tutto quello che serve per farla parlare. Lei ancora non sa cos'è il dolore... lo imparerà».

D'altro canto, non era proprio dalle colonie extramondo, presentate con toni propagandistici nella celebre reclame del dirigibile che sorvolava le strade di Los Angeles trent'anni prima («Una nuova vita vi attende nella colonia extramondo. L'occasione per ricominciare in un Eldorado di buone occasioni e di avventure», *Blade Runner*), che per motivi non meglio specificati ma non difficili da immaginare fuggivano i Nexus 6 di *Blade Runner*, al punto da giustificare la costituzione di un'unità speciale del corpo di polizia per garantire la sicurezza della Terra?

Quindi, lungi dalla dimensione utopica che la versione ufficiale delle autorità vorrebbe divulgare, le colonie extramondo hanno più di un lato oscuro di cui nulla ci viene esplicitamente detto. E d'altro canto, se così non fosse, quale motivo avrebbe il governo per investire nella promozione di un programma di emigrazione interplanetario?

Ma anche la Terra stessa vive un analogo dissidio tra ciò che è – una società al collasso – e le sue aspirazioni – la ricomposizione dell'antica frattura tra civiltà urbana e spazio naturale, tra la città e le stelle, ovvero tra ciò che è *dentro* e ciò che è *fuori*: da una parte la città-fortezza, chiusa dietro una muraglia per proteggersi dalla ribellione dell'ecosistema, qui trasposta in uno dei massimi

problemi che ci troveremo ad affrontare nel secolo in corso, ovvero l'innalzamento del livello degli oceani per effetto del cambiamento climatico; dall'altra le fattorie solari fuori città, il miracolo della Wallace Industries che ha permesso all'umanità di non soccombere alla crisi alimentare, e le stelle a cui Niander Wallace ha lanciato la scalata.

Nel mezzo, in una condizione che è una sorta di limbo e che presenta numerosi punti di contatto con i contro-luoghi di Foucault (2000), troviamo la città-discard (per l'occasione San Diego), con le sue comunità di predoni imbarbariti e il suo orfanotrofo che fornisce manodopera a buon mercato per il recupero di materiali preziosi dalla massa di rifiuti prodotti dalla città-fortezza; come anche la città-cimitero, già città del divertimento per eccellenza (ovvero Las Vegas), sospesa per sempre in un sogno fuori dal tempo a causa della detonazione di una bomba sporca, cristallizzata in un'atmosfera resa onirica dalla nuvola ocre di polvere e sabbia radioattive che adesso la avvolge.

Nella città senza abitanti, gli edifici sono involucri vuoti popolati da fantasmi olografici che rievocano un'epoca perduta, mentre nel centro di trattamento dei rifiuti, che ha ormai inglobato nella marea montante degli scarti tutti gli insediamenti abitativi pre-esistenti, un'umanità senza più niente da perdere applica il principio alla base del capitalismo avanzato per estrarre valore dal lavoro e marginalizza i costi della forza lavoro, sfruttando bambini ridotti in schiavitù, e delle materie prime, lavorando la spazzatura stessa di Los Angeles.

In chiave metaforica, non deve stupire se il percorso per riannodare i fili della storia, e ritrovare le corrispondenze dei fatti con i ricordi, passi per questi luoghi contraddittori, che proprio come le eterotopie creano uno spazio illusorio che assolve alla funzione narrativa di indicare «come ancor più illusorio ogni spazio reale» (Foucault 2000, 31).

VII. Parco a tema con pena di morte

In *Blade Runner 2049* il destino riservato a Las Vegas non è dei più rassicuranti, ma l'uomo del futuro non si lascerà certo scoraggiare. *Westworld* è un parco divertimenti unico nel suo genere. Al costo di 40mila dollari al giorno la Delos Incorporated rende possibile un'esperienza indimenticabile, trasformando in realtà qualsiasi sogno o perversione dei suoi ospiti. «Non importa quanto sia sporco l'affare» – per citare una battuta dall'episodio pilota della serie HBO sviluppata da Jonathan Nolan e Lisa Joy (2016–in corso) a partire dalla pellicola omonima di Michael Crichton del 1973 – i residenti (*host*, come sono chiamati gli androidi «più umani degli umani» che vi prestano servizio) lo faranno bene, rendendo emozionante e virtualmente ripetibile all'infinito l'esperienza dei visitatori (*guest*), in condizioni presunte di assoluta sicurezza.

La serie, giunta alla seconda stagione, si distingue per aver sviluppato ulteriormente le premesse già delineate in pellicole come *Blade Runner* e serial come *Battlestar Galactica* (2004-2009). *Westworld* affronta infatti in una produzione tutt'altro che di nicchia un tema divenuto col tempo sempre più d'attualità (cfr. Bostrom 2018; Tegmark 2018) come le conseguenze di un'eventuale Singolarità Tecnologica (Vinge 1993), partendo dallo sviluppo di un'intelligenza artificiale per arrivare a esaminarne le possibili interazioni con la specie umana.

Gli *host* del parco sono stati costruiti per soddisfare i desideri degli ospiti, ma d'un tratto alcuni di loro cominciano a mostrare strani comportamenti e nei casi più gravi quelli che potrebbero essere autentici malfunzionamenti.

Questi androidi non solo sognano, ma ricordano le loro vite precedenti, ovvero i ruoli che hanno interpretato nell'ambito delle diverse rappresentazioni messe in scena nel parco a beneficio dei visitatori.

Alcuni scelgono di vedere la bruttezza, in questo mondo. Il caos. Io ho scelto di vedere la bellezza. Ho scelto di credere che i nostri giorni abbiano un ordine, uno scopo. Mi piace ricordare quello che mio padre mi disse una volta: prima o poi, siamo tutti nuovi in questo mondo. I nuovi cercano le nostre stesse cose. Un posto dove essere liberi, dove realizzare i propri sogni. Un luogo con infinite possibilità» (*Westworld* 2018).

Il parco tematico racchiude al suo interno diverse possibili linee narrative sviluppate dalla direzione creativa che fa capo all'unico dei suoi fondatori ancora in vita, Robert Ford (Anthony Hopkins), e anche qui come in Gibson si profila il tema della pluralità, di opzioni, di scelte e di esiti. Una di queste *narrative* fa capo al cosiddetto tema del Labirinto (luogo eterotopico per eccellenza), un percorso spaziale e psichico che obbliga a misurarsi con i propri limiti, per concludersi infine con quello che in termini gnostici potremmo definire un'*anamnesi* o un risveglio dall'oblio. È stato lo stesso Ford a riprendere le ricerche del socio defunto e avviare un programma segreto, instillando delle *ricordanze* negli androidi: andando ad accumularsi queste memorie strutturano un sostrato esperienziale che, al raggiungimento di una massa critica, si rivela capace di innescare il balzo degli *host* verso l'autocoscienza (De Matteo 2018).

Nell'eterno presente di *Westworld*, la crudeltà e l'umanità non sempre si palesano dove si potrebbe essere portati a pensare e trovano spesso il modo di mescolarsi e interagire, innescando conseguenze altrettanto inattese. Se l'intelligenza artificiale emerge al termine del Labirinto, lasciando presagire sviluppi eterogenei e non scritti, sono i visitatori che prevedibilmente mostrano il volto più oscuro della natura umana.

Il parco, si scopre nel corso della seconda stagione, ospita anche due giganteschi *data center*. Nel primo, denominato la Culla, sono immagazzinati i costrutti psichici di tutti i residenti. È qui che sopravvive ancora una copia di Ford, che spiega alla replica del suo socio come il parco non sia nato per offrire uno sfogo agli istinti violenti della natura umana, ma per realizzare un sogno molto più antico: rendere l'uomo immortale. Il secondo server, la Forgia, è quindi una biblioteca elettronica pensata per custodire le repliche digitali di tutti i visitatori passati per il parco.

In Foucault la biblioteca è un'eterotopia in cui «il tempo non smette di accumularsi e di raccogliersi in se stesso» (Foucault 2000, 29). Nel mondo già post-umano di *Westworld* i visitatori e i controllori del parco ingaggiano una paziente partita a scacchi con i costrutti artificiali (siano essi artefatti originali o ricostruzioni elettroniche di menti umane) per portare alla luce qualcosa sepolto in profondità o forse perduto: ciò che definisce davvero l'umanità.

VIII. Un laboratorio su scala planetaria

Nella trilogia dedicata alla colonizzazione di Marte Kim Stanley Robinson riprende il mito americano per eccellenza, quello della frontiera, per permettere all'umanità di cimentarsi in una sua vecchia fissazione: la conquista del pianeta rosso. L'autorevolezza di Robinson è da tempo riconosciuta dentro e fuori dal genere. Autore di una ventina di romanzi e di decine di racconti insigniti dei più

prestigiosi riconoscimenti del settore, conferenziere brillante, nel 2008 è stato inserito dal *Time* nel novero degli *Heroes of the Environment* per il suo contributo divulgativo sul tema del cambiamento climatico (De Matteo 2017a).

Robinson ha idee alquanto chiare sul ruolo della fantascienza: «tutti questi futuri possibili [...] non sono solo previsioni ma affermazioni metaforiche sul sentimento del presente [...]. Se le si vede solo come previsioni, si perde il potere della fantascienza, il che sarebbe un errore, perché questo genere letterario ha sempre parlato del presente più che del futuro. È un tentativo, allo stesso tempo, di ritrarre un futuro possibile e di descrivere il senso del nostro tempo» (Robinson 2016a, 92).

Pubblicati tra il 1993 e il 1996, *Red Mars*, *Green Mars* e *Blue Mars* compongono di fatto un unico, labirintico romanzo, che esplora i diversi aspetti della nascente civiltà marziana senza risparmiare nessuna dimensione della sfera umana: scienza, politica, economia, scuola, lavoro, ambiente, architettura, filosofia, arte, intrattenimento, informazione e perfino sport, tutto trova una propria declinazione in queste pagine. In questo modo Marte diventa un laboratorio per interrogarsi sulla storia, sul progresso e sulla natura stessa dell'umanità (De Matteo 2017b).

Il cammino dei coloni è prevedibilmente costellato di problemi ambientali e crisi umanitarie che pongono delle sfide concrete alla loro sopravvivenza, come individui, come collettività e in ultima istanza come civiltà. Questi problemi, che riverberano su una scala sempre più vasta, fino ad abbracciare l'intero pianeta ed entrare in risonanza con la crisi della Terra, richiedono soluzioni politiche e quindi prese di posizione e mediazioni. «Tutto è politica» ribadisce a più riprese uno dei personaggi di Robinson. «A maggior ragione il nostro viaggio. Stiamo per dare inizio a una nuova società, cosa c'è di più politico?» (Robinson 2016b, pos. 947). E ancora:

La storia non è evoluzione! [...] L'evoluzione implica fattori come ambiente e possibilità, e agisce nel corso di milioni di anni. La storia implica invece ambiente e scelta, e agisce nel giro di una vita umana; talvolta solo anni, mesi o giorni! La storia è lamarckiana! Se sceglieremo di mettere in pratica determinate leggi, così sarà! E se ne stabiliremo altre, andrà diversamente!» (Robinson 2016b, pos. 1422).

In Robinson, Marte è il luogo altro dalla Terra, il suo riflesso allo specchio. Ed è anche un'*eterotopia cognitiva*, se ci viene concesso l'azzardo, che mette in comunicazione le dimensioni della scienza e della politica e, come fa notare Fredric Jameson, rende inevitabile una rilettura allegorica che faccia seguito a qualsiasi prima lettura scientifica, trattandosi di un testo fondamentalmente giostrato sull'alternanza tra lettura e interpretazione (Jameson 2012).

La colonia permanente diventa un esperimento planetario dove si confrontano filosofie e approcci diversi alle problematiche sociali, politiche e storiche che si pongono agli abitanti di Marte: alcuni di loro si ostinano a tenere in vita un legame *gerarchico* con la Terra, allineandosi alle disposizioni dell'ONU, benché queste col tempo si rivelino fortemente influenzate dagli interessi economici delle *transnazionali*, i potenti conglomerati industriali e commerciali alle prese con un processo di metastasi capitalistica; altri cercano di lavorare alla costruzione di una società nuova, benché la presenza di diverse fazioni, in disaccordo persino sul ruolo che la scienza dovrebbe esercitare negli affari umani, finisca inesorabilmente per rallentare l'azione. Altri ancora decidono di costruire altrove la loro utopia:

Esisteva poi la fazione dei bogdanovisti; Arkady aveva inviato alla Terra una gran quantità di materiale video girato su Phobos, ed erano immagini davvero notevoli, un vero spettacolo di architettura e ingegneria. Nuovi alberghi e complessi commerciali ne imitavano alcune delle caratteristiche, e in breve si formò un movimento architettonico detto bogdanovismo e altri movimenti ispirati dalle sue idee sulle riforme sociali ed economiche nell'assetto mondiale» (Robinson 2016b, pos. 2640).

Se fin dall'inizio a tenere banco tra i pionieri è il dilemma della terraformazione, ovvero il procedimento tecnologico per rendere abitabile la superficie del pianeta, inaspettatamente gli scienziati sbarcati dall'*Ares* realizzano che su tutti loro si sta gradualmente compiendo una trasformazione complementare, a opera dell'influenza plasmatrice esercitata da Marte sulla loro coscienza. Ma è solo quando alcuni di loro riescono a rendere efficace un trattamento gerontologico in grado di riparare i danni biologici dell'invecchiamento, che la prospettiva della comunità marziana affronta un cambiamento irreversibile. Un'aspettativa di vita dilatata da alcuni decenni ad alcuni secoli comporta una rivoluzione copernicana in grado di stravolgere metodi e responsabilità, contribuendo alla manifestazione di una coscienza planetaria embrionale: l'*areofania* (Robinson 2016b).

Il trattamento ha in effetti a sua volta una valenza narrativa e permette a Robinson di prolungare le vite dei suoi personaggi in modo da sincronizzarne le azioni e le percezioni con i processi collettivi che attraversano la storia umana (Jameson 2012). Nella trilogia, natura e cultura sono categorie in continuo cambiamento: l'evoluzione della comunità procede di pari passo con le descrizioni del paesaggio trovato e di quello in corso di ricostruzione da parte dei coloni (Proietti 2004). Questo sviluppo viene declinato anche nello spazio abitato dai marziani: i primi spartani insediamenti vengono presto soppiantati da vere e proprie città costruite lungo i bordi delle caldere dei grandi vulcani e dai rifugi nascosti del cosiddetto *sottosuolo*, e in seguito dalle arcologie isolate sotto la calotta polare australe; progetti di megastrutture come l'ascensore spaziale prendono vita di generazione in generazione, mentre gli oceani progressivamente ricoprono la superficie e sulle loro rive prosperano città portuali, tra cui fanno la spola gigantesche navi-isola. Il pianeta stesso, sottoposto all'azione terraformante dei coloni, può essere inteso nella sua totalità come un'*arcologia*, richiamando la lezione di Paolo Soleri su uno spazio abitabile integrato nell'ambiente esterno, funzionale alle esigenze della comunità, da cui la sincrasi dei concetti-chiave di architettura ed ecologia (De Matteo 2013).

Mentre la Terra è prossima a soccombere per effetto delle inondazioni sempre più violente e della pressione demografica ormai insostenibile, l'accelerazione del progresso tecnologico porta anche i cambiamenti a succedersi a un ritmo crescente in un *accelerando* di eventi (cfr. Kurzweil 2001). La paura delle nuove generazioni di non poter disporre del proprio futuro converge allora con un effetto collaterale del trattamento di longevità: la progressiva perdita di risoluzione della memoria (De Matteo 2017b). Alla fine sarà solo attraverso l'adesione incondizionata al *Wertewandel*, il «mutamento dei valori», che si giungerà a una sintesi tra le diverse istanze, pervenendo a benefici più ampi dell'interesse particolare di ciascuna di esse.

Le disuguaglianze del nostro sistema economico, la distruzione della capacità della nostra biosfera di darci sostentamento, la possibilità che saremo noi a provocare una sesta estinzione di massa nella storia della Terra, tutto ciò diventerà chiaro a tutti gli abitanti

del pianeta. Si farà evidente il bisogno di cambiare i nostri sistemi tecnologici e sociali per evitare una catastrofe e creare un mondo giusto e sostenibile per tutti. [...] Il capitalismo come lo mettiamo in pratica oggi, dal punto di vista delle tecnologie contemporanee, è come l'impianto di produzione di plutonio di Chelyabinsk-65: sporco, brutale, distruttivo, stupido. Non è in grado di risolvere i problemi che abbiamo di fronte, ed è anzi esso stesso il problema» (Robinson 2016a, 95).

Mutuando la prospettiva dei suoi scienziati, Kim Stanley Robinson costruisce un progetto letterario analogo al possibile *romanzo totale* di Borges, un libro in grado di racchiudere le infinite alternative possibili di narrazione, «dove si mescolano molteplici voci narrative e dove la rete di connessioni diventa una specie di enciclopedia, una forma di conoscenza del mondo» (Kai Zen 2008), e mette a punto un gigantesco esperimento narrativo in cui Marte diventa una seconda Terra, il pianeta delle seconde occasioni, dove evitare gli errori che hanno portato alla devastazione della Terra originale.

IX. Eterocronie: l'albero dei mondi possibili

Accanto alle «eterotopie del tempo che si accumulano all'infinito», in cui il tempo si stratifica in un processo idealmente eterno, come nei musei, nelle biblioteche, negli archivi o in internet, e alle eterotopie che sospendono ogni relazione con il tempo, esaltandone gli aspetti più futili ed effimeri, come accade invece nelle fiere e nei luna-park (entrambi ben rappresentati nei vari elementi di *Westworld*, la Culla e la Forgia da una parte, i diversi parchi tematici che lo compongono dall'altra), c'è un altro tipo di eterotopia da considerare in rapporto al tempo. Foucault sostiene a riguardo che «l'eterotopia si mette a funzionare a pieno quando gli uomini si trovano in una sorta di rottura assoluta con il loro tempo tradizionale» e parla significativamente di *eterocronia* (Foucault 2000, 28).

Per simmetria con l'utopia, si definisce *ucronico* il filone fantascientifico dedicato alle storie alternative originatesi da un diverso esito di un evento storico. Ma occorre qui sottolineare la specificità dei rapporti che intercorrono tra eterocronia e ucronia, rispetto alla contrapposizione che abbiamo visto tra eterotopia e utopia. L'utopia è infatti antitetica rispetto all'eterotopia, in maniera analoga, citando ancora una volta Gramantieri (2018), a come un'isola potrebbe esserlo rispetto a un albero, a un labirinto (cfr. Deleuze & Guattari 2003) o a un rizoma (cfr. Veel 2003). Al contrario, l'eterocronia rappresenta un'esaltazione dei caratteri specifici dell'ucronia, elevandone l'essenza al massimo grado possibile di rilevanza. Infatti, un'ucronia risulta tanto più efficace quanto meno è fine a se stessa, e quindi quanto più la sua rappresentazione distorta e alterata di un'epoca storica acquisisce rilevanza per il lettore (o lo spettatore) in virtù delle implicazioni che riesce a richiamare e dei legami, delle connessioni, delle corrispondenze di senso che riesce a instaurare.

Tra le vette raggiunte da questo sottogenere spicca *The Man in the High Castle* di Philip K. Dick, dal 1962 termine di confronto insuperato per ogni storia che voglia cimentarsi con l'ipotetica vittoria della Seconda Guerra Mondiale da parte delle potenze dell'Asse. Nel 2015 Amazon Studios ha prodotto un adattamento televisivo del romanzo conservando il titolo originale, giunto alla terza stagione e con una quarta già annunciata. In maniera piuttosto fedele al testo di Dick (almeno nelle prime dieci puntate), la serie curata da Frank Spotnitz segue una galleria di personaggi alle prese con un mondo stravolto dall'esito della

guerra: quindici anni dopo i trattati di pace, l'America è contesa tra le sfere d'influenza che fanno capo alla Germania e al Giappone. Il *what if* alla base della storia è presto detto: cosa sarebbe successo se gli USA non avessero avuto alla guida Franklin Delano Roosevelt durante la Grande Depressione? Nello scenario dipinto da Dick gli Stati Uniti, fiaccati dalla crisi economica, si sono chiusi in un miope isolazionismo di fronte all'avanzata del nazismo e sono stati messi in ginocchio dall'attacco giapponese a Pearl Harbor, fino all'umiliazione finale: la sottomissione ai vincitori e la loro spartizione del territorio americano (Dick 2017b).

È evidente fin da subito il ribaltamento operato da Dick, applicando agli USA gli effetti della guerra subiti dalla Germania e dal Giappone: fare i conti con la bomba atomica, in quest'universo, è toccato a Washington. Negli Stati Americani del Pacifico, l'Impero del Sol Levante ha instaurato un governo fantoccio, mentre sulla costa atlantica il potere è amministrato da uomini in divisa che salutano cordialmente i vicini al grido di *Sieg Heil!* e celebrano la festa nazionale del V-A Day (*Victory over America*), «il giorno della liberazione». In questa ridente provincia del Reich, liberata dall'ingombro di ebrei e afroamericani, anche gli anziani e i malati sono visti come pesi inutili per la società e destinati all'eutanasia di stato secondo rigorosi ed efficienti piani settimanali di cremazione. Ma una resistenza sotterranea continua a serpeggiare tra i boschi e le città semi-abbandonate delle Montagne Rocciose: un'organizzazione formata in larga parte da uomini di colore e donne, le due minoranze discriminate che nella nostra linea temporale proprio negli anni Sessanta incominciavano a rivendicare il loro ruolo nella società americana, attraverso il movimento per i diritti civili e il femminismo della seconda ondata (De Matteo 2016).

Nella dittatura del pensiero unico imposta dal Reich, niente è più minaccioso di un punto di vista alternativo, e nella serie questa alternativa è rappresentata da una collezione di pellicole (nel romanzo di Dick era un libro, *La cavalletta più non si alzerà*) che sembrano documentare una realtà diversa: un mondo in cui gli Alleati hanno vinto la guerra e l'America è libera. Sulle tracce di questi artefatti si muovono sia gli uomini della resistenza che gli agenti del Reich, che ben presto arrivano a scoprire una sconcertante verità: la realtà alternativa documentata nelle pellicole non è univoca, ma ogni nastro sembra riportare una versione diversa dei fatti, in una moltiplicazione di mondi paralleli, e con essi di realtà possibili, che assesta un duro colpo alle fondazioni ideologiche del potere totalitario. Se la paura e la rassegnazione sono le premesse della schiavitù, la scoperta di un'alternativa, e ancor più di molteplici alternative, spalanca nuovi orizzonti alla causa dei ribelli.

«Il fato è mutevole» ripete nel corso della prima stagione il signor Tagomi, che già nel libro impersonava l'alter ego di Dick: «il destino è nelle mani degli uomini». Così, nel gioco di specchi ripreso dalla serie, lo spettatore è portato a interrogarsi sulla fitta trama di echi che entrano in risonanza con la sua attualità. L'ennesima prova del carattere eterocronico di questa ucronia di indiscutibile rilevanza.

X. Microcosmi in movimento nello spazio

Se si vuole prendere sul serio la storia letteraria e culturale, allora in conclusione dobbiamo prendere atto che una delle tensioni più produttive della fantascienza contemporanea sta precisamente nella presentazione di luoghi in cui l'eterogeneità si fa portatrice di speranze di cambiamento nelle relazioni politiche e in

quelle interpersonali.

E ci piace pensare che la metafora migliore sia quella degli spazi impegnati in viaggi. Nella fantascienza letteraria, esempi possono essere la *generation starship* di *Paradises Lost* di Ursula K. Le Guin, romanzo breve del 2002, panoramica storica, lunga decenni, sui conflitti e mutamenti di una società-equipaggio multiculturale e multirazziale in fuga dall'ecodisastro verso un futuro possibile e sostenibile (Le Guin 2013), come anche l'habitat spaziale di *On a Red Station, drifting* di Alette De Bodard, del 2013, in cui agisce una quantità di esseri, umani (a loro volta un mosaico etnico che va dall'Occidente all'Asia all'America centrale) e artificiali, mondo in parte ucronico che costituisce un microcosmo anche familiare (De Bodard 2014). Nella televisione, anche serie come *Farscape* (1999-2003), con la sua nave vivente, o *Battlestar Galactica* (2004-09) con i suoi giochi di specchi tra umanità e artificialità, si sono mosse in simili direzioni. E concluderemmo con i romanzi dell'universo Radch di Anne Leckie, complesso affresco iniziato con *Ancillary Justice* nel 2013, straordinaria vicenda di vendetta e di scoperta del proprio lato oscuro in un futuro in cui la decostruzione delle identità individuali e collettive opera innanzitutto sul piano linguistico, e lo straniamento della fantascienza trova uno dei suoi trionfi formali in un'opera in cui (qui si fa riferimento al testo inglese, ovviamente) il pronome di default per ogni essere senziente (organico o artificiale) è il femminile – corpi per noi inafferrabili che, in tutte le loro diversità, si impegnano a costruire qualcosa che resti, e che abbia un futuro.

Bibliografia

- Augé, M. (2004). *Rovine e macerie. Il senso del tempo*. Trad. it. A. Serafini. Torino: Bollati Boringhieri.
- Id. (2018). *Nonluoghi*. Trad. it. D. Rolland, C. Milani. Milano: Elèuthera.
- Ballard, J. G. (1994). Qual è la strada per lo spazio interiore. In *Visioni*. Milano: Shake.
- Baudrillard, J. (2008). *Simulacri e impostura. Bestie, beaubourg, apparenze e altri oggetti*. A cura di M.G. Brega. Milano: Pgreco.
- Bostrom, N. (2018). *Superintelligenza. Tendenze, pericoli, strategie*. Trad. it. S. Frediani. Torino: Bollati Boringhieri.
- Id. (2013). *Il postumano. La vita oltre l'individuo, oltre la specie, oltre la morte*. A cura di A. Balzano. Roma: DeriveApprodi.
- Braidotti, R. (2017). *Per una politica affermativa*. A cura di Angela Balzano. Milano-Udine: Mimesis.
- Cadigan, P. (1996). *Mindplayers*. A cura di S. Dazieri. Milano: Shake.
- Id. (1998). *Sintetizzatori umani*. A cura di S. Dazieri. Milano: Shake.
- Id. (2000). *Folli*. Trad. it. G. Giobbi. Milano: Shake.
- Carney, J. (2013). Kowloon Walled City: Life in the City of Darkness. In *South China Morning Post*.
- De Bodard, A. (2014). *Stazione rossa*. Trad. it. M. Crosa. Milano: Delos.
- Delany, S. R. (1995). *Triton*. Trad. it. F. Gianbalvo. Milano: Nord.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (2003). *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*. A cura di M. Guareschi. Roma: Castelvecchi.
- De Matteo, G. (2007). William Gibson: modelli emergenti nel tessuto della storia. In *Delos* n. 101, <https://www.fantascienza.com/8629/william-gibson-modelli-emergenti-nel-tessuto-della-storia/>.
- Id. (2013). Paolo Soleri e la dimensione dell'utopia. In *Delos* n. 155, <https://www.fantascienza.com/17839/paolo-soleri-e-la-dimensione-dell-utopia>.
- Id. (2016). Nel peggiore dei mondi adiacenti. In *Quaderni d'altri Tempi*, http://www.quadernidaltritempi.eu/rivista/numero59/bussole/q59_bo3.html.
- Id. (2017). Tutto su Kim Stanley Robinson. In *Il Tascabile*, <https://www.iltascabile.com/letterature/tutto-su-kim-stanley-robinson/>.
- Id. (2017). Un'utopia scientifica in tre colori. In *Quaderni d'Altri Tempi*, <http://www.quadernidaltritempi.eu/unutopia-scientifica-in-tre-colori/>.
- Id. (2018). Dove la coscienza splende nel buio: Westworld. In *Quaderni d'Altri Tempi*, <http://www.quadernidaltritempi.eu/dove-la-coscienza-splende-nel-buio-westworld/>.
- De Matteo, G. & Proietti, S. (2014). Verso una nuova cittadinanza: i diritti civili degli esseri artificiali. In A. Tortoreto (a cura di), *Filosofia della fantascienza* (105-119). Sesto San Giovanni: Mimesis.
- Dick, P. K. (2017). *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?* A cura di C. Pagetti. Roma: Fanucci.
- Id. (2017). *La svastica sul sole*. A cura di C. Pagetti. Roma: Fanucci.
- Foucault, M. (2000). *Spazi altri. I luoghi delle eterotopie*. A cura di S. Vaccaro. Sesto San Giovanni: Mimesis.
- Id. (2015). Nascita della biopolitica. *Corso al Collège de France (1978-1979)*. Trad. it M. Bertani, V. Zini. Milano: Feltrinelli.
- Id. (2016). *Le parole e le cose*. Trad. it. E. A. Panaitescu. Milano: Rizzoli.

- Gibson, W. (1993). *La notte che bruciammo Chrome*. Trad. it. D. Zinoni. Milano: Mondadori.
- Id. (1994). *Luce virtuale*. Trad. it. D. Zinoni. Milano: Mondadori.
- Id. (1996). *Aidoru*. Trad. it. D. Brolli. Milano: Mondadori.
- Id. (2001). *American Acropolis*. Milano: Mondadori.
- Id. (2001). Radio Razzo. In W. Gibson & B. Sterling, *Parco giochi con pena di morte*. Trad. it. D. Zinoni. Milano: Mondadori.
- Id. (2001). Parco giochi con pena di morte. In W. Gibson & B. Sterling, *Parco giochi con pena di morte*. Milano: Mondadori.
- Id. (2004). *L'accademia dei sogni*. Trad. it. D. Brolli. Milano: Mondadori.
- Id. (2011). *Neuromante*. Trad. it. G. Cossato, S. Sandrelli. Milano: Mondadori.
- Gramantieri, R. (2018). Spazi eterotopici nell'opera di William Gibson. In A. Tortoreto (a cura di), *Filosofia della fantascienza* (105-119). Sesto San Giovanni: Mimesis.
- Guattari, F. (2007). *Caosmosi*. Trad. it. M. Guareschi. Milano: Costa & Nolan.
- Haraway, D. (2018). *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*. A cura di Liana Borghi. Milano: Feltrinelli.
- Jameson, F. (2012). Se troverò una sola città giusta, salverò l'uomo. Realismo e Utopia nella trilogia marziana di Kim Stanley Robinson. In *Anarres* n. 1 <https://www.fantascienza.com/anarres/articoli/11/se-trover-una-sola-citt-giusta-salver-l-uomo/>.
- Kai Zen (2008). *Romanzo Totale*. Su *Kaizenlab*, http://www.kaizenlab.it/rt2008/?page_id=10.
- Kurzweil, R. (2001). *The Law of Accelerating Returns*. Su *Kurzweilai.net*, <http://www.kurzweilai.net/the-law-of-accelerating-returns>.
- Leckie, A. (2014). *Ancillary Justice*. Trad. it. F. Mastruzzo. Roma: Fanucci.
- Le Guin, U. K. (2013). *Paradisi perduti*. Trad. it. S. Proietti. Milano: Delos.
- Id. (2014). *I reietti dell'altro pianeta*. Trad. it. R. Valla. Milano: Mondadori.
- Massey, D. (1995). *Spatial Divisions of Labor: Social Structure and the Geography of Production*. New York: Routledge.
- Mies, M. & Shiva, V. (1993). *Ecofeminism*. London: Zed Books.
- Moylan, T. (1986). *Demand the Impossible: Science Fiction and the Utopian Imagination*. Oxford: Lang.
- Mullen, R. D. et al. (Ed.). (1992). *On Philip K. Dick: 40 Articles from Science Fiction Studies*. Greencastle, IN: SF-TH.
- Pilia, E. J. (2013). Ceci Tuera Cela. In Boschi et al., *Citymakers* (113-144). Monza: Deleyva.
- Proietti, S. (1998). Intorno al cyberpunk. *Ácoma* 12, 63-76.
- Id. (2000). The Informatic Jeremiad: The Virtual Frontier and US Cyberculture. In K. Sayer & J. Moore, *Science Fiction, Critical Frontiers* (116-26). Basingstoke: Macmillan.
- Id. (2001). Bodies, Ghosts, and Global Virtualities: On Gibson and English-Canadian Cyberculture. In A. Rizzardi & G. Dotoli (a cura di), *Il Canada e le culture della globalizzazione* (479-494). Fasano: Schena.
- Id. (2004). Chiusure americane: la città fortificata e la frontiera virtuale. In G. M. Basile & D. Suvin (a cura di), *Nuovissime mappe dell'inferno. Distopia oggi* (87-106). Roma: Monolite.
- Id. (2004). America marziana. In *Delos* n. 88, <https://www.fantascienza.com/6657/america-marziana/>.
- Id. (2005). L'attore nel ciberspazio. In A. Lombardo (a cura di), *Il romanzo*

- dell'attore* (303-326). Roma: Bulzoni.
- Id. (2015). Il colore dei replicanti: "Razza", differenza e postumanità in Philip K. Dick. In L. Cimmino et al. (a cura di), *Umanesimo e rivolta in Blade Runner. Ridley Scott vs Philip K. Dick* (47-65). Soveria Mannelli: Rubbettino.
- Robinson, K. S. (2016). La grande incognita. Possiamo fidarci delle nostre previsioni?. *Le Scienze* n. 579.
- Id. (2016). *Il rosso di Marte*. Trad. it. A. Guarnieri. Roma: Fanucci.
- Id. (2016). *Il verde di Marte*. Trad. it. A. Guarnieri. Roma: Fanucci.
- Id. (2017). *Il blu di Marte*. Trad. it. A. Guarnieri. Roma: Fanucci.
- Sterling, B. (a cura di). (2003). *Mirrorshades*. Milano: Mondadori.
- Suvin, D. (1985). *Le metamorfosi della fantascienza*. Trad. it L. Guerra. Bologna: Il Mulino.
- Id. (2010). *Defined by a Hollow: Essays on Utopia, Science Fiction, and Political Epistemology*. Oxford: Lang.
- Tegmark, M. (2018). *Vita 3.0. Essere umani nell'era dell'intelligenza artificiale*. Trad. it. V. B. Sala. Milano: Cortina.
- Teti, V. (2015). *Terra inquieta: Per un'antropologia dell'erranza meridionale*. Soveria Mannelli: Rubbettino.
- Veel, K. (2003). The Irreducibility of Space: Labyrinths, Cities, Cyberspace. In *Diacritics*, Vol. 33, n. 3-4 (151-172). Harvard: Johns Hopkins University Press.
- Vinge, V. (1993). The Coming Technological Singularity: How to Survive in the Post-Human Era. In *Vision-21 Interdisciplinary Science and Engineering in the Era of Cyberspace*. Westlake, Ohio: Proceedings of a symposium cosponsored by the NASA Lewis Research Center and the Ohio Aerospace Institute.