

**Pietra, ferro, fuoco, ombra:  
città nere da *Magdeburg* a Los(t) Angeles**  
Adolfo Fattori

Both utopian and dystopian cities and societies are projects and/or prophecies of Modernity. The three great “classic” utopias were written – indeed – between 1516 (Thomas More) and 1627 (Francis Bacon), while the first modern state was *in fieri* in France with King Louis XIV and virtually in the same historic period of the “Thirty Years War”. After that period, approaching our age, we can find only dystopias, both in history and in fiction. In fact, even if they had not any fictional intentions, the three classic utopias have a narrative structure, and this feature joins them to recent dystopias, that are explicitly fictional. It seems difficult to try fictional works that really deal about heterotopias. It is possible only read of masked dystopias. Perhaps we have only some heterotopic stretches or hints hidden in novels like Alan D. Altieri’s *Magdeburg* (the convent where the hero of the novel shelters at the end of his story), or Philip K. Dick’s *Time Out of Joint* (the fictitious “Old City” in which Ragle Gumm, the protagonist, has decided to live, unaware of his true biography).

La fantascienza ha la cattiva abitudine di avverarsi.

William Burroughs, *È arrivato Ah Pook*

Viviamo tra le rovine di una grande epoca,  
durata cinquecento anni: quella dell'Umanesimo.

John Carroll, *Il crollo della cultura occidentale*

La barbarie è la condizione naturale del genere umano.

La civiltà è innaturale, un capriccio del caso.

E alla fine la barbarie trionfa sempre.

Robert E. Howard, *Conan il barbaro*

## I. Quando i mondi si scontrano <sup>1</sup>

<sup>1</sup> *Quando i mondi si scontrano* (When Worlds Collide, 1951) è il titolo di un film di fantascienza di Rudolph Maté tratto da un romanzo del 1933 (Wylie & Balmer 2011).

Utopie, distopie, anche eterotopie, e sullo sfondo – avendo tutte queste forme del discorso immaginativo più di un piede nell'*altrove* o nell'*altroquando* – la *science fiction*, e ancor più all'esterno le forme e i canali della narrazione: la letteratura, il cinema, le serie tv, i videogiochi, i fumetti... Un universo di visioni su cui la fantasia dei critici, dei filologi, degli "esperti" si è esercitata e si esercita con diligenza e determinazione, a caccia di distinzioni, classificazioni, presa dalla frenesia di costruire gerarchie, di assegnare attribuzioni, di costruire tassonomie, rischiando di prosciugarne la ricchezza, di sterilizzarne il potenziale evocativo, la forza espressiva, appiattendone su un unico piano la loro collocazione – che è invece nel flusso della storia della cultura umana, nel vortice degli scambi e delle ibridazioni.

Il che dà origine a un primo ordine di considerazioni, che si sostiene più che altro su un interrogativo: se utopie e distopie hanno una profonda natura narrativa che riguarda un futuro possibile, agognato o temuto, come considerare il loro statuto rispetto a quello della fantascienza, la forma di immaginazione del futuro prodotta dal Novecento, e – se è per questo – di tutte e tre queste aree nei confronti della letteratura in generale? Si può ancora sostenere che ci siano veramente separazioni riconoscibili fra i loro domini? Dei confini, dei margini, dei limiti? Che permettono di assegnare a ognuna di loro sfere di appartenenza diverse? Si pensi a romanzi come *La possibilità di un'isola* (La Possibilité d'une île, 2005) del francese Michel Houellebecq o *Zero K* (2016) di Don DeLillo, o a pellicole come *Equilibrium* (2001) di Kurt Wimmer, per considerare gli ultimi venti anni, o ancora a classici novecenteschi come *Noi* (My, 1924) di Evgenij Zamjatin. E come si colloca in questo scenario lo spazio(/tempo) delle eterotopie? Consideriamole tutte, quindi, almeno per ora, come forme assunte dalla propensione dell'umano a costruire e raccontare *storie*, come elementi di quel "sistema mimetico" (Pecchinenda 2018) che costituisce il modo con cui costui ha cercato di rappresentarsi nel mondo, di dargli senso. Un secondo piano di riflessione emerge leggendo in *Il corpo virtuale* le affermazioni di Antonio Caronia (1996, 58) sull'utopia – sul *bisogno* di utopia del contemporaneo – che appena messo in atto pone già le premesse per il suo inevitabile opposto, la distopia. Questo ordine, se si vuole metadiscorsivo, riguarda la possibilità che l'intreccio fra desiderio utopico e rischio distopico, in parole povere fra immaginazione del Bene e timore del Male, non sia altro che una articolazione di uno dei conflitti organici

alla società moderna, quello fra individuo e massa, fra desideri centripeti del singolo e necessità politiche del sociale, forme di rappresentazione della gestione – riuscita o fallimentare – della tensione fra pulsioni dell'individuo e istanze della società. D'altra parte, lo stesso Caronia introduce come uno dei poli del suo discorso l'umano, l'individuo della contemporaneità, erede della Modernità. Escludiamo quindi dal novero dei "progetti" utopici la *Repubblica* immaginata da Platone attorno al 400 a. C. perché non prometteva certo l'uguaglianza dei suoi componenti, ma al contrario minacciava una rigida, e permanente, gerarchia, proponendo un modello sociale rivolto alla tradizione, alla *stasi*, alla riproduzione di una qualche mitica "Età dell'oro" occhieggiante da qualche nebbioso passato. Possiamo piuttosto attribuire la nascita delle utopie come forma etico/letteraria che propone un futuro se non radioso, migliore, alla Modernità. Le tre grandi utopie "classiche" si collocano fra il 1516 dell'*Utopia* di Thomas More e la *Nuova Atlantide* (1627) di Francis Bacon, passando per *La città del sole* (1623) di Tommaso Campanella. Intanto, contrapponendo il realismo politico all'immaginazione, nel 1532 Niccolò Machiavelli aveva pubblicato *Il principe*.

Alla base di tutte queste opere, l'esigenza di un ordine che governi i rapporti fra singoli e collettività, in funzione di uno sviluppo organico ispirato dalla razionalità. C'è un dato di partenza, comunque, che accomuna tutte queste forme di narrazione: lo scarto evidente, dichiarato, fra la descrizione delle forme di società immaginate e la percezione e la rappresentazione che condividiamo socialmente della società in cui viviamo – e degli individui che la popolano – la nostra, propria, "visione del mondo". Proviamo a esplorare, quindi, questi territori, popolazioni, dinamiche economiche, politiche, personali da visitare senza pregiudizi o preconcetti gerarchici.

## II. L'ordine dell'Umanesimo, il disordine dell'umano

Come punto di partenza per questa discussione prendo a riferimento *Il vento e il vortice* (2016), di Ágnes Heller e Riccardo Mazzeo, che ha come argomento proprio le utopie, le distopie e lo scambio di testimone che per i due autori sarebbe avvenuto fra le due prospettive qualche decennio fa. Per "utopie" Heller e Mazzeo (2016) intendono architetture sociali immaginarie che per i loro fautori dovrebbero assicurare (ancor più che libertà, uguaglianza e fraternità) ordine, prosperità e serenità a tutti, e per "distopie" invece visioni del futuro cupe, angosianti, soffocanti, violente, tiranniche. E se Heller si concentra sulle utopie, Mazzeo illustra la sua idea di distopia citando tre romanzi, tutti recenti: *La possibilità di un'isola*, *Il cerchio* (The Circle, 2013) di Dave Eggers, *2084* (2015) di Boulaem Sansal. Tutte visioni cupe, claustrofobiche, terminali – che esplorano varie declinazioni del possibile esito delle promesse della nostra società e dell'implosione della Modernità. Quindi, se nel caso dei racconti utopici riconosciuti come tali, in genere si fa riferimento al passato, all'Età classica, da More a Bacon, il caso delle distopie è leggermente diverso. Qui si tratta di narrazioni contemporanee, in cui si pensa esplicitamente al futuro, ed è così che si affaccia ai territori della distopia una parte della narrativa di fantascienza, che ha come esplicita *mission* il racconto dei futuri possibili, o di qualche loro "provincia" in particolare. Proponendo visioni di società "blindate", opprimenti, statiche, o, al contrario, di formazioni sociali in cui il disordine, l'abbandono, il disfacimento sono la cifra di fondo che le identifica. Come scrive Heller (2016, 16) l'utopia – come la distopia, peraltro – è un fatto di immaginazione, che a sua volta è il prodotto di desideri, pulsioni,

emozioni. È un oggetto che soddisfa bisogni “radicali” (Heller 1980), anche se solo nella fantasia. È il prodotto di impulsi etici, quindi filosofici ed emotivi, trattati narrativamente.

Possiamo proporre una rifinitura alla definizione che ho abbozzato più sopra: utopie e distopie scartano dal nostro mondo nei termini del grado di aderenza ai principi etici profondi che animano quest’ultimo: nel caso delle utopie, un grado più alto di quello reale; nel caso delle distopie, il contrario. Nel caso della fantascienza, i prodotti che ci interessano sono quelli che hanno tratti che possiamo ricondurre a una delle due opzioni – in genere la seconda, ovviamente. La stagione delle utopie in senso stretto si colloca quindi agli albori del trionfo del capitalismo e della nascita dello stato moderno. A far da tramite fra il periodo delle utopie classiche e il nostro è un evento fondamentale per la nascita dell’Europa moderna, la Guerra dei trent’anni (1618-1648), la prima grande mattanza a livello continentale, officiata dai combattenti in nome dello stesso Dio, catastrofe epocale per le popolazioni civili, occasione di invenzione e sperimentazione di tecniche del massacro nuove ed efficienti, in cui forse il procedere del mutamento storico-sociale creava più paure che speranze. Un balzo, in avanti, comunque – come per tutte le guerre – per l’evoluzione di tecnologie che poi si sarebbero utilizzate anche in tempo di pace, e per la sperimentazione delle strategie di controllo delle popolazioni e dei territori. Più avanti, nel pieno dello sviluppo delle “biopolitiche” (Foucault 2005), nel 1791 il filosofo e giurista britannico Jeremy Bentham partorisce l’idea del *Panopticon*, piccola cittadella eterotopica, ideal-tipo dell’altrove, anche se in negativo. Dopo, a partire dai precursori della *science fiction*, sono solo distopie, potremmo dire: dall’*Utopia* di Thomas More all’*Equilibrium* di Kurt Wimmer – dalla fine del disordine sociale alla fine dei conflitti emotivi. Estremi approdi della razionalità – capitalistica e scientifica: governare il sociale (la sfera economica, quella politica, quella pubblica), dominare, soffocare gli affetti (l’interiorità, i sentimenti, gli stati d’animo). Ma le distopie non sono un “genere”, come – forse – le utopie, sono piuttosto il risultato di una “infezione”: usando una metafora informatica, dell’inserimento all’interno di una narrazione – in genere ambientata in un futuro più o meno contiguo al nostro tempo – di un *virus* che trasferisce il racconto in una dimensione di collasso generalizzato o di rigidità feroce della società che viene descritta, cui si aggiunge la deriva interiore o il controllo coatto dei membri di questa (o una mescolanza di questi elementi). L’opposto dell’utopia sembrerebbe, nel caso del collasso e del disordine sociale e individuale, la sua estremizzazione nel secondo caso. Perché nel primo caso, se prescindiamo dal percorso della storia – se non facciamo caso alla dimensione diacronica del succedersi delle varie forme della narrazione – allora quelle che siamo abituati a considerare “utopie” sono altrettanto da incubo delle società immaginate come “distopie”: l’utopia implica la fine della Storia, della spinta al mutamento, perché una volta che si costruisse un sistema perfetto, il processo reale si fermerebbe.

Si obietterà che il discorso non vale per Thomas More come per Francis Bacon o Tommaso Campanella, vissuti in pieno sviluppo della Modernità, fra il XVI e il XVII secolo, quando la spinta del mutamento sociale innescato dalla modernizzazione era più forte, dentro l’onda lunga della modernizzazione, del tempo dell’affermazione dell’Umano, della consapevolezza del suo primato sulla natura e sul mondo, dell’epoca di Pico della Mirandola, «Possiamo diventare tutto ciò che vogliamo», e Leon Battista Alberti, «L’uomo può fare qualunque cosa, purché lo voglia» necessariamente, attraverso Machiavelli, che si trasmette ai monarchi

e agli stati moderni che cominciano a formarsi. Ma questo è anche il periodo in cui il dominio sulle popolazioni diventa piena responsabilità del sovrano, quindi produce la necessità di programmare razionalmente, di organizzare la gestione delle risorse naturali ed economiche e dell'ordine e della salute pubblica. Con il necessario costo in termini di sorveglianza, contenzione, costrizione. Fino al *Panopticon* di Bentham. Utopia estrema che si rovescia in distopia assoluta. Il controllo degli "affetti", delle emozioni. Il passo introduttivo alla nascita delle cliniche, per citare Michel Foucault (1998). In pratica, se accettiamo per convenzione che l'epoca che chiamiamo "Modernità" nasce nel XV secolo, a partire dall'invenzione della stampa a caratteri mobili (1455), e consideriamo l'Umanesimo come la prima espressione di una visione del mondo che pone l'Umano al centro di un "cosmo" che sta per trasformarsi in "universo" (Taylor 2009) e il periodo dell'avvio di quei processi che condurranno alla modernizzazione, che implica secolarizzazione della vita quotidiana e razionalizzazione economica, politica e scientifica, possiamo collocare in questa fase le radici di uno dei conflitti intrinseci a tutta la Modernità: quello fra spinta all'arbitrio individuale e necessità di ordine collettivo (il *Leviathan* di Thomas Hobbes è del 1651). Possiamo immaginare che questa frizione profonda, irrisolvibile, unita alle tensioni, alle paure, all'orrore scatenati da una guerra che rischia di diventare "eterna" (Altieri 2005, 2006, 2009), la Guerra dei trent'anni, spinge filosofi e moralisti a elaborare modelli di società artificiali che rappresentino la fine dei conflitti, la pace, il benessere. Società che una volta realizzate, insieme all'eliminazione delle tensioni, determinino la fine del mutamento, la stasi nel cambiamento. Un impossibile paradosso, se pensiamo che il capitalismo, il motore della modernizzazione, è mutamento.

### III. Ponti temporali

Settecento e Ottocento sono poi secoli di consolidamento, di costruzione della società "pubblica" e poi di massa, e dello sviluppo di scienze e tecnologie che faranno da base per il contemporaneo. Però, se proprio vogliamo cercare un ponte, un sistema di giunti fra l'epoca delle utopie "classiche" e la nostra, direi che questo è la *guerra*, la negazione assoluta, totale, di qualsiasi idea utopica e di qualsivoglia speranza, quella che riconduce l'umano a un perenne stato di pericolo, angoscia, terrore, lotta per la pura sopravvivenza. La guerra come *dispositivo totale*, che coinvolge la popolazione civile e tacita qualsiasi scrupolo, regola, valore, principio, così come si è configurato dal 1618 in poi, passando per alcuni picchi: la Guerra di secessione americana a metà del XIX secolo (Schivelbusch 2006), la Prima guerra mondiale ad aprire il XX (Fattori 2014), fino al Vietnam, alle varie guerre balcaniche, e a quelle guerre non dichiarate e non riconosciute che si svolgono periodicamente nelle metropoli dell'Occidente, quando lo stato delle cose esplode, i tumulti urbani, le rivolte delle periferie... Conflitti in cui anche il parente o il vicino di casa possono diventare prede o nemici mortali (Papa 2008), che ci conducono direttamente all'oggi, e alle narrazioni contemporanee del nostro futuro, che facilmente si può confondere col presente. Chi ha colto perfettamente questa continuità, scrivendo del passato e del futuro prossimo, è lo scrittore italiano Alan D. Altieri, pseudonimo di Sergio Altieri. Nella "Pentalogia di Los Angeles" 2 Altieri descrive una metropoli ben oltre il degrado, sospesa fra quella dei fatti di Watts del 1962, la rivolta del 1992 – che evoca il racconto che ne fa Mike

2 In realtà una "tetralogia": manca il terzo "episodio", che Altieri non è mai riuscito a scrivere, a cui però bisogna aggiungere le sue raccolte di racconti, e una trilogia non completata, quella di *Terminal*

Davis (1998, 1999) <sup>3</sup> – e lo scenario “normalizzato” al ribasso del 2019 nel *Blade Runner* (1982) di Ridley Scott, tenendo presente anche, sullo sfondo, almeno *Distretto 13 – Le brigate della morte* (Assault on Precinct 13, 1976) di John Carpenter e molta della filmografia e della narrativa sulla “città degli angeli caduti”. Insomma, la sua Los Angeles – e le articolazioni che avranno le vicende raccontate nei due ultimi romanzi della tetralogia – è un luogo ridiventato barbarico e pericoloso, degradato e semidistrutto, dove non c’è giustizia, non c’è pietà, non c’è pace, e in cui si combattono bande di criminali, soldati, agenti di polizia in una guerra senza scampo, né tregua, né fine, mentre le multinazionali – ormai integrate in un megalopolio al di sopra degli stati e della legge – governano di fatto sia le istituzioni che la guerra stessa, per il controllo dell’energia, da qualsiasi fonte provenga. Gli unici a salvarsi dal degrado delle anime e dell’etica sono pochissimi combattenti, guerrieri ormai temprati oltre i limiti, dall’etica inossidabile, spietati con i malvagi e sempre a difesa dei deboli: cavalieri di cause perse in partenza, eredi postmoderni (*postumani?*) degli eroi del Romanticismo e della narrativa di massa del Novecento.

Una distopia estrema, quella disegnata da Altieri, che ha infettato l’intero pianeta. Luogo dell’inquinamento dell’ambiente, delle anime, delle relazioni, in cui nulla sopravvive alla barbarie e alla sofferenza, dove non c’è un singolo luogo dove sentirsi al sicuro. Niente utopia, niente spazi eterotopici dove rifugiarsi... Un “gotico tecnologico” dove qualsiasi speranza è morta fra i crateri delle bombe e i miasmi dell’inquinamento chimico e della putrefazione dei cadaveri. Una distopia, ma di tipo diverso da quelle tradizionali: se queste descrivono mondi fermi, immobilizzati da qualche dittatura totale, quella di Altieri descrive un mondo che muta, ma verso l’estinzione della vita – e dell’umanità come condizione, come l’abbiamo conosciuta per secoli. Umanità che però era già stata messa in discussione, fra il 1618 e il 1648 dalle prime prove di guerra “totale”, la Guerra dei trent’anni, che ebbe uno dei suoi picchi nell’assedio della città di Magdeburgo, che fu sottoposta a saccheggio, rasa al suolo, e che vide il massacro di decine di migliaia dei suoi abitanti, cui Altieri dedica la Trilogia di Magdeburg. Non certo una distopia, visto che è *Storia*, ma che nel racconto dello scrittore milanese si rivela per essere stato un periodo in cui qualsiasi principio morale è abolito, in cui immoralità, arbitrio, violenza, tradimento sono la regola e dettano l’andamento dei rapporti fra gli uomini. Gli eserciti in lotta sono descritti come bande di delinquenti, scarti di galera, sordida feccia che si combatte con tutti i mezzi e si disputa territori e popolazione civile che subisce, inerme, le peggiori vessazioni e violenze. Anche allora, come nell’oggi immaginato da Altieri, sono solo pochi eroi a impersonare un’idea di umanità che resiste al macello generale. E che ha, in disparte, un rifugio dove, forse, sparire al mondo: un convento, proprio uno dei luoghi eterotopici cui pensa Michel Foucault (2016). Fuori dello spazio e del tempo, protetto da mura di pietra e dallo scudo della fede, impersonato dalla Madre superiora che ne è a capo, è forse l’unico baluardo contro il Male. Ma non il Male soprannaturale che le due religioni parenti – che peraltro si combattono senza pietà – si attribuiscono l’una con l’altra, il Male vero, reale, quello

*War*. Non voglio comunque appesantire il testo con la lista di tutto ciò che Altieri è stato come autore, sceneggiatore, direttore di collane. Credo però che i suoi meriti siano ancora piuttosto misconosciuti.

<sup>3</sup> «“Forse... Dio ce l’ha con noi *per colpa di tutti quei film pieni di porcherie*”. Rabbia divina o meno, è ampiamente condivisa una certa inquietudine riguardo al fatto che l’exTerra del sole si starebbe “riciclando” [...] in un parco a tema incentrato sul Libro dell’Apocalisse. Prima le sommosse degli indigeni, quindi la natura. In meno di tre anni la megalopoli s’è dovuta sobbarcare tre dei dieci disastri nazionali più costosi dai tempi della Guerra di secessione» (Davis 1999, 16). Il primo corsivo è mio; la frase che Davis cita è tratta da un editoriale del *Los Angeles Times*.

degli umani scatenati nel dispensare dolore e sofferenza senza più nessun limite. Convento dove, dopo una vita di battaglie, si rifugerà l'eroe della trilogia, in un finale "classico" che – pur essendo, col senno di poi, prevedibile – riunirà la suora e il guerriero.

#### IV. Barbarie prossima ventura

Negli stessi anni di Altieri, un altro grande visionario della seconda metà del XX secolo mappava, quadrante per quadrante, la topografia delle catastrofi (apocalissi?) contemporanee, James Graham Ballard, torcendo il calco della fantascienza per porlo al servizio della distopia. Siamo sempre nella sfera della costruzione di situazioni immaginarie – anche se molto vicine al presente effettivo, per molti versi – ma lo scrittore inglese riesce, lungo tutta la sua opera, lento ma inesorabile, a spostare l'attenzione dai *luoghi* del mutamento distopico ai *soggetti* che li popolano, alle trasformazioni che costoro subiscono portati dagli eventi. Erede della tradizione anglosassone delle utopie, se le lascia alle spalle senza scrupoli, quasi fossero il modello in negativo del lavoro di disvelamento (perciò "apocalissisti") che orchestra su quella che ritiene la natura profonda delle società moderne e dell'umano stesso. Ballard ribadisce come non possano esserci *topie* senza indagare coloro che le abitano: questo, il grande errore delle utopie, nate fra l'altro in corrispondenza dell'emergere dei primi passi dell'individualizzazione. E costruisce quelle che – indifferentemente – potrebbero essere prese per *distopie* o per *eterotopie*, ma che finiscono per fondersi in un unico fenomeno, in cui è difficile distinguere fra le due alternative, se non si guarda a coloro che le abitano e le nutrono, ai loro comportamenti, alle loro azioni. Ballard dichiara subito l'intenzione, fondando nel 1962 la rivista *New Worlds* insieme a Michael Moorcock, di far compiere alla *science fiction* una rivoluzione copernicana: spostare l'attenzione speculativa del genere dagli spazi "esterni" alla Terra agli *inner spaces*, gli spazi dell'interiorità. Fra il 1962 e il 1970 colloca in una immaginaria località di villeggiatura terminale, Vermilion Sands, in cui è ambientata l'omonima raccolta di racconti (*I segreti di Vermillion Sands*, 1971). Si tratta di storie ambientate in uno spazio/tempo indefinito, crepuscolare, una località di vacanze decaduta dove lo scorrere del tempo non ha senso, diventata rifugio per eccentrici, sbandati, disillusi, uniti da un profondo *spleen*: per lo scrittore un laboratorio dove sperimentare gli esiti delle manie e della depressione dei suoi personaggi, cui tornerà periodicamente e irregolarmente. Luogo eterotopico per eccellenza, un altrove defilato e discreto, Vermilion Sands dimostra però come sia impossibile trovare uno spazio-tempo dove davvero tensioni, conflitti, angosce e depressione siano banditi: gli ecosistemi umani messi in scena da Ballard finiscono sempre per precipitare in disastri esistenziali – a volte morbidi, a volte cruenti – a riprova dell'instabilità strutturale di queste ecologie artificiali, soggette nonostante tutto alle leggi di un'entropia antropica inesorabile. E, subito dopo, pubblica quella che potremmo considerare la sua eterotopia – seppur dissonante, eccentrica, paradossale – *L'isola di cemento* (*Concrete Island*, 1974): percorrendo in auto uno dei raccordi autostradali che circondano Londra per tornare a casa in auto, Maitland, il protagonista, una persona come tante, distratto dai suoi pensieri ha un incidente d'auto e finisce fuori strada, perdendo i sensi. Ripresosi, si ritrova in un non-luogo che gli sembra alieno: una delle grandi isole spartitraffico realizzate fra un raccordo e l'altro. Uno spazio residuale, funzionale solo in negativo, abbandonato a se stesso, che inizialmente gli sembra deserto, ma che poi scopre ospitare

una vita – anch’essa residuale – più o meno associata. Un luogo di *dropouts*, più o meno volontari, che hanno finito per diventarne gli abitanti. Preso inizialmente dal desiderio di tornare alla vita “normale”, Maitland finirà per rimanere lì, organizzarsi una vita, entrare a far parte della piccola colonia umana che abita la piattaforma di cemento, scegliendo – gli sembra – una vita ben più concreta di quella legata alla routine borghese in cui aveva nidificato (il titolo originale del romanzo è *The Concrete Island*, e in inglese “concrete” significa sia “concreto” che “calcestruzzo”). Isolato dal mondo, seppur al suo centro, Maitland realizza la sua eterotopia: fuori dalle seccature e dai conflitti del quotidiano, può trovare l’abbandono, la pacificazione del Sé, dell’identità. James Ballard rilegge il *Robinson Crusoe* (1719) di Daniel Defoe – quasi a metà strada fra More e Bentham – ma lo rilegge con la sensibilità dell’umano della tarda modernità: laddove l’intero mondo è stato esplorato, colonizzato e normato, l’isola deserta e sconosciuta dove nascondersi e sparire può solo essere al centro del tutto, in un non-luogo, anonimo, anodino, di scarto. E, a differenza di Crusoe, Maitland scopre che, in effetti, non ha nessuna voglia di tornare alla “civiltà”. Questo Robinson postmoderno assomiglia molto al protagonista di una delle metafore più lucide della condizione umana prodotte dalla letteratura del Novecento, *La tana* (Der Bau, 1923) di Franz Kafka. Il sociologo Gianfranco Pecchinenda (2018) mostra come il racconto dello scrittore praghese fornisca una perfetta descrizione delle strategie messe in campo dagli umani per costruirsi quel “sistema mimetico” (Pecchinenda 2016) che ci permette di affrontare l’assurdo della vita:

questa pur essendo considerato il lavoro che più si avvicina, in Kafka, a uno scritto testamentario, questo racconto, scritto nel suo ultimo inverno (1923-24), narra non tanto una storia, quanto una descrizione della nostra esistenza, dei nostri sforzi per costruire un mondo razionale e ordinato che ci consenta di proteggerci dall’inquietante irrazionalità di cui sono portatori gli altri esseri o la natura stessa. Tali sforzi, però – ed è questa una delle grandi lezioni kafkiane – piuttosto che donarci la libertà sperata, finiscono inesorabilmente per costringerci ancora di più in una gabbia (in questo caso *la Tana*, appunto) che noi stessi ci costruiamo con immensa fatica (Pecchinenda 2018, 320).

Il protagonista del racconto – un animale indeterminato – passa la vita a costruirsi una tana che organizza come una vera roccaforte autonoma dal mondo esterno, con dispense, tunnel, ingresso e uscite mimetizzate e blindate, per concludere che «il benessere descritto in questo brano [...] (tende) in realtà [...] a dissimulare l’angoscia di fondo alla quale cerchiamo di sfuggire [...] In realtà – se prendiamo la lezione kafkiana alla lettera – non facciamo altro se non costruire la nostra tana, senza riconoscerlo» (Pecchinenda 2018, 323). Cosa che succede ai colonizzatori dell’isola di cemento di Ballard, che può essere considerata la soluzione postmoderna ai conflitti dell’umano della modernità (quelli descritti da Kafka in *La tana*): Maitland è pacificato, sicuro che nessuno lo cercherà e lo minaccerà, nella sua “Tana” a cielo aperto, sotto gli occhi di tutti. In questo la piattaforma spartitraffico assomiglia anche al convento di Altieri, baluardo protetto dal sacro, in piena vista, laddove, invece, nel nostro presente, le correnti del “turismo intelligente” – e di lusso – hanno inglobato conventi, castelli, abbazie nei circuiti del *loisir*, riproducendo solo una parvenza di “atmosfera”, di “spiritualità” e quant’altro l’industria del riposo d’élite occhieggiando alle ciarlatanate “New Age” e ecologiste è riuscita a imbastire. 4

E lo scrittore inglese, da eccentrico e spietato erede del moralismo

puritano, nel 1994 pubblica *Il paradiso del diavolo* (Rushing to Paradise, 1994), fondendo il romanzo di Defoe con *Il signore delle mosche* (Lord of the Flies, 1954) di William Golding, in una parabola nera la cui protagonista, la dottoressa Lafferty, vecchia militante ecologista seguita da un manipolo di spostati decide di trasformare Saint-Esprit, un atollo del Pacifico minacciato dal rischio di essere distrutto dai test nucleari francesi, in un'oasi per gli albatros, uccelli a rischio di estinzione. Ma questo progetto – a cavallo fra utopia, distopia ed eterotopia – finirà in un bagno di sangue.

Non è possibile costruire luoghi dove trionfi la naturalità del pianeta, se ci sono anche gli uomini: in effetti, la Natura non esiste (Pecchinenda 2015, Camorrino 2015), è una costruzione culturale – e comunque, semmai, ha smesso di esistere nel momento in cui è comparso l'umano con la sua attitudine a costruire un mondo “a misura d'uomo”. Lo scrittore inglese tornerà poi nel mondo “civile” (dove aveva messo in scena il collasso di una vita associata regolata artificialmente con *Il condominio* [Condominium, 1975]) per cartografare i possibili luoghi liminali della tarda modernità – tasselli di una possibile dimensione eterotopica connessa ai non-luoghi della vita quotidiana tardomoderna: centri commerciali, quartieri esclusivi, villaggi vacanze terminali – e scandagliare le derive della *ruling class* britannica per dimostrare come spinta all'individualizzazione e insofferenza per la vita sociale facciano da innesco per le esplosioni delle pulsioni più violente, in una teoria di romanzi che non lasciano spazio a nessuna speranza (*Cocaine Nights*, 1996, *Super-Cannes*, 2000, *Millennium People*, 2003, *Kingdom Come*, Regno a venire, 2006). L'idea del Leviatano di Hobbes è ormai sbriciolata, polverizzata, viviamo in una distopia latente, pervasiva, in cui la vita associata si regge su un equilibrio sempre più sottile. Insomma, sembra quasi che la dimensione eterotopica possa essere trovata solo nella solitudine, come nel convento di Altieri o nell'isola spartitraffico di Ballard: un corollario dei processi di individualizzazione? Che permettono la fine dei conflitti solo nella solitudine? Nel rifiuto della vita sociale? Fra Kafka e il duo Altieri-Ballard non passa neanche un secolo, ma in mezzo scorrono la Seconda guerra mondiale, la nascita del “villaggio globale”, l'esplosione del digitale: al mondo globalizzato l'umano risponde con la solitudine. Che la condizione postumana sia questa?

## V. Estasi del digitale e sirene del perturbante

D'altra parte, i quattro decenni di attività di James Ballard coincidono con l'avvento e l'esplosione del digitale e della sua logica – e delle mutazioni avvenute nella struttura del mondo sociale e dell'identità individuale. E forse non è un caso che uno dei primi studiosi ad avvertire l'impatto che la digitalizzazione avrebbe avuto sulla condizione umana, Jean Baudrillard, fosse un grande estimatore di Ballard – e di Philip K. Dick, che peraltro aveva “profetizzato”, per così

4 Per converso, lo stesso Ballard, in una nota a piè di pagina della riedizione del 1990 del capolavoro *La mostra delle atrocità* (The Atrocity Exhibition, 1970), riferendosi ai flussi del turismo di massa in Europa, scriveva: «La curiosa atmosfera delle località balneari del Mediterraneo non ha trovato ancora i suoi cantori. Le potremmo considerare come un'unica città lineare, lunga circa 5.000 chilometri da Gibilterra alla spiaggia di Glyfada a nord di Atene e larga poco più di 300 metri. Nei tre mesi estivi è la città più grande del mondo, abitata da almeno cinquanta milioni di persone, o addirittura il doppio. Le normali gerarchie e le abituali convenzioni sono sospese [...] Questa lunga striscia di sabbia è la Florida dell'Europa, un'interminabile sfilata di alberghi, passeggiate a mare e appartamenti, infestati da criminali che fanno la spola con l'Africa carichi di hashish, rubano antichità o cercano di sfuggire a Scotland Yard» (Ballard 2014, 132). Un paradiso piccolo borghese, insomma, un'eterotopia (o forse un'eterocronia? D'altra parte è delle eterotopie sospendere anche il flusso moderno del tempo...) stagionale che rapidamente rivela i suoi tratti profondamente distopici: traffico, insetti, chiasso, folla...

dire, immaginando come interfaccia fra il reale e il virtuale una droga, la Chew-Z, la comparsa dei giochi online con il racconto *I giorni di Perky Pat* (The Days of Perky Pat, 1963) il fulcro su cui elaborò il romanzo *Le tre stimmate di Palmer Eldritch* (The Three Stigmata of Palmer Eldritch, 1965, su cui cfr. De Feo 2001). E come spesso succede quando il mutamento sociale nel suo scorrere induce nuovi modi di interpretare il reale (Kern 1998), la pervasività del digitale ci permette di osservare che, anche prima delle realtà aumentate, virtuali, immersive, come Second Life (Caldieri 2011, De Feo 2013), i mondi dell'immaginario ospitati e proposti dai media – dalla stampa all'audiovisivo – sono mondi in cui ci si immergeva catturati dal flusso narrativo, fino a rendere letterale la metafora. Così non solo è possibile concepire e realizzare pratiche ludiche come il cosplay – peraltro anticipate dai club di appassionati di *Star Trek* o di Sherlock Holmes – o come le Escape Room, o giochi come *Pokemon GO*, che creano “porte” fra “Realtà 1” e “Realtà 2”, realizzando eterotopie “part-time”, per così dire, fino a riarticolare l'immaginario fantascientifico immaginando non-luoghi dove sia possibile prendersi una vacanza e vivere avventure para-reali in immensi parchi giochi, popolati da “residenti”, androidi perfetti che seguono ferree sceneggiature per il diletto degli “ospiti” umani come nella serie tv *Westworld*. Eterotopie, distopie? Nel caso dei giochi online, l'uno e l'altro, piuttosto che l'uno o l'altro. Nel caso di mondi narrativi come *Westworld* il discorso si fa più complesso. Per gli “ospiti”, un luogo di vacanze eterotopico dove dimenticare il mondo reale e sfogare le proprie pulsioni anche più violente, per i “residenti”, nel momento in cui i programmi che li animano si guastano rendendoli consapevoli di sé, un inferno distopico, fino alla ribellione e al bagno di sangue. *Westworld*, sontuoso prodotto neo-seriale, una di quelle che, produzioni che Lotz (2017, 102-163) definisce come caratterizzati da “contenuti di pregio”, per l'ammontare delle energie economiche e creative investite e per la sua natura di esempio della riarticolazione complessiva dei rapporti fra produzione e distribuzione, miniera di sollecitazioni per la ricerca, come tutti gli oggetti che navigano nell'immaginario dialoga con noi riflettendo le nostre istanze e pulsioni, e, in tempi di dibattito su temi come l'intelligenza artificiale, la ricerca su immortalità e “neuroni specchio” (Pecchinenda 2018, Gallese & Guerra 2015) pone in termini nuovi, facendoci specchiare nei suoi “residenti”, una delle domande cruciali del nostro tempo: “Cos'è che ci rende umani?”, la domanda posta, sotto traccia, da Philip K. Dick. 5

Proprio Dick, in uno dei suoi più bei romanzi, *Time Out of Joint* (1959), 6 ci propone una possibile eterotopia: il protagonista, Ragle Gumm, si è fatto “sostituire” la memoria e costruire intorno a sé una cittadina americana “anni Cinquanta”, la “città nuova”, in cui vive una vita simulata, pacifica, serena, senza conflitti, senza mutamento, senza Storia, per poter svolgere la sua missione bellica, divenuta per lui intollerabile. Questo ci porta a riflettere sull'oggi, e sugli approdi della ricerca scientifica e della riflessione sociologica. A essere conseguenti, “l'unico posto in cui esiste casa è il (nostro) cervello”, come spiegano al protagonista di *Dark City* (1998) di Alex Proyas, film in cui un gruppo di alieni ha conquistato una città della Terra, si è impadronito delle menti dei suoi abitanti, e ogni notte mentre gli umani dormono

5 In realtà, man mano che la seconda stagione della serie procede, ci rendiamo conto che il progetto di Nolan e Joy è ancora più articolato: il parco giochi si rivela come il luogo dove condurre un prometeico esperimento sociologico (cfr. l'episodio *Les Écorchés*, Una chance per lottare, 2x07). Sotto osservazione in realtà sono gli “ospiti” umani: i loro comportamenti serviranno a “creare” “residenti” sempre più simili – e migliori – degli umani: una via creativa al postumanesimo, performato attraverso quei giochi di specchi identitari e spazio/temporali tipici della ricerca di Jonathan Nolan.

6 Il romanzo uscì in italiano una prima volta nel 1959 nella collana “I romanzi del Corriere” col titolo *Il tempo si è spezzato*, poi nel 1968 per “Urania” Mondadori col titolo

ne modifica le memorie, riarticolandone le vite – così che si sentano sempre “a casa propria”, nella propria vita. In queste due prove estreme di ricerca fenomenologica applicata al racconto, se quella messa in scena da Proyas è una distopia definitiva in cui gli umani sono privati di qualsiasi volontà, progetto, prospettiva – cosa che è anche delle utopie, peraltro – il romanzo di Dick presenta una possibile eterotopia, ma in ambedue i casi è in gioco la totale, incondizionata e inconsapevole azione della coscienza, che diventa totalmente autoreferenziale – fino all’inevitabile impatto con le forze che muovono la realtà esterna, che ristabiliscono la consueta interazione fra l’individuo e l’ambiente.

*L'uomo dei giochi a premio*, ancora nel 1999 per Sellerio come *Tempo fuori luogo*, infine per Fanucci nel 2003 come *Tempo fuor di sesto*.

Unica via per nutrire il disagio dell’uomo della tarda modernità? Può darsi, ma anche queste isole spazio/temporali sono instabili. Il collasso è sempre in agguato. Ancora Ballard ci mostra come, nel racconto *Un gioco da bambini* (Running Wild, 1988): Pangbourne è un lussuoso complesso residenziale fuori Londra, abitato soltanto da famiglie benestanti, blindato all’esterno, autonomo in tutto. La “tana” di Kafka in versione *high society*. Una mattina, arrivando, i primi dipendenti del turno di giorno fanno una scoperta agghiacciante: tutti gli adulti sono stati massacrati, e tutti i bambini sono spariti. La polizia indaga, stampa e opinionisti si scatenano. Le indagini non portano a nulla. Dopo qualche tempo, viene ritrovata viva solo una delle bambine. Non si farà mai vera luce sulla vicenda, almeno ufficialmente. Ma il lettore, grazie a Ballard, una sua ipotesi la fa: i ragazzini, stanchi di una vita dorata, ma priva di affetti e veri stimoli, si sono organizzati e hanno sterminato gli adulti. Ballard gioca ancora con la tradizione inglese, riportando i bambini del *Signore delle mosche* in patria, e scatenandone la furia, di fronte a una perfetta eterotopia: un luogo sicuro, perfetto – un paese di cuccagna, dove però non c’è storia, non c’è vita.

Il vero esito delle *eterotopie*? Anche queste destinate a rivolgersi in *distopie*? Perché possiamo affannarci a costruire modelli di società – e di socializzazione – che sembrano perfetti, ma non possiamo progettarli senza tener conto del continuo scambio che avviene fra gli individui che la creano e la società che li produce: questo processo implica mutamento, e se blocchiamo il *mutamento* – questo sembra dirci James Ballard – il sistema individuo/società collassa, o esplode. Forse, l’eterotopia non è altro che la versione “post” delle utopie. E forse serve un altro approccio: un approccio patatopico, piegando la “scienza delle soluzioni immaginarie” inventata da Alfred Jarry, la “patafisica”, alle esigenze del postumano che avanza, come ci hanno fatto intravedere David Lynch e Mark Frost in *Twin Peaks 3* (2017).

## Bibliografia

- Altieri, A.D. (1981). *Città oscura*. Milano: Tea.  
Id. (1989). *L'uomo esterno*. Milano: Tea.  
Id. (1990). *Città di ombre*. Milano: Tea.  
Id. (1995). *Ultima luce*. Milano: Tea.  
Id. (2005). *Magdeburg L'eretico*. Milano: Corbaccio.  
Id. (2006). *Magdeburg Il demone*. Milano: Corbaccio.  
Id. (2009). *Magdeburg La furia*. Milano: Corbaccio.  
Id. (2017). *Terminal War Juggernaut*. Milano: Tea.  
Id. (2017). *Terminal War Magellan*. Milano: Tea.  
Bacon, F. (2009). *Nuova Atlantide*. A cura di G. Schiavone. Milano: Rizzoli.  
Ballard, J.G. (1976). *I segreti di Vermilion Sands*. Trad. it R. Rambelli. Roma: Fanucci.  
Id. (1992). *Un gioco da bambini*. Milano: Baldini & Castoldi.  
Id. (2000). *Super-Cannes*. Trad. it. M. Pareschi. Milano: Feltrinelli.  
Id. (2003). *Il condominio*. Trad. it. P. Lagorio. Milano: Feltrinelli.  
Id. (2004). *Millennium People*. Trad. it. D. Vezzoli. Milano: Feltrinelli.  
Id. (2006). *Regno a venire*. Trad. it. F. Aceto. Milano: Feltrinelli.  
Id. (2008). *Cocaine Nights*. Trad. it. A. Caronia. Milano: Feltrinelli.  
Id. (2013). *L'isola di cemento*. Trad. it. M. Bocchiola. Milano: Feltrinelli.  
Id. (2014). *La mostra delle atrocità*. Trad. it. A. Caronia. Milano: Feltrinelli.  
Bentham, J. (1997). *Panopticon ovvero la casa d'ispezione*. A cura di M. Foucault, M. Perrot. Padova: Marsilio.  
Burroughs, W.S. (1994). *È arrivato Ah Pook*. Milano: Sugar.  
Caldieri, S. (2011). *Spazi sintetici*. Napoli: Liguori.  
Camorrino, A. (2015). *La natura è inattuale*. Santa Maria Capua Vetere: Ipermedium.  
Campanella, T. (2014). *La città del sole*. A cura di A. Seroni. Milano: Feltrinelli.  
Caronia, A. (1996). *Il corpo virtuale*. Padova: Muzzio.  
Carroll, J. (2009). *Il crollo della cultura occidentale*. Trad. it. F. Saulini. Roma: Fazi.  
Davis, M. (2008). *Città di quarzo*. Trad. it A. Rocco. Roma: Manifestolibri.  
Id. (2009). *Geografie della paura. Los Angeles: l'immaginario collettivo del disastro*. Trad. it. G. Carlotti. Milano: Feltrinelli.  
De Feo, L. (2001). *Philip K. Dick. Dal corpo al cosmo*. Napoli: Cronopio.  
Id. (2013). *Per un'ermeneutica del cyberspace*. Pollena Trocchia: ad est dell'equatore.  
Defoe, D. (2013). *Robinson Crusoe*. A cura di A. Cavallari. Milano: Feltrinelli.  
De Lillo, D., (2016). *Zero K*. Trad. it. F. Aceto. Torino: Einaudi.  
Dick, P.K. (1996). *I giorni di Perky Pat*. In P.K. Dick, *Tutti i racconti. Le presenze invisibili. Vol. III*. Milano: Mondadori.  
Id. (2003). *Tempo fuor di sesto*. A cura di C. Pagetti. Roma: Fanucci.  
Id. (2017). *Le tre stimmate di Palmer Eldritch*. A cura di C. Pagetti. Roma: Fanucci.  
Eggers, D. (2014). *Il cerchio*. Trad. it. V. Mantovani. Milano: Mondadori.  
Fattori, A. (2014). La grande disillusione. *Quaderni d'Altri Tempi*, 49, [http://www.quadernidaltritempi.eu/rivista/numero49/q49\\_sommario.html#somo1](http://www.quadernidaltritempi.eu/rivista/numero49/q49_sommario.html#somo1).  
Foucault, M. (1998). *Nascita della clinica. Una archeologia dello sguardo medico*. Postfazione di Mauro Bertani. Torino: Einaudi.  
Id. (2005). *Sicurezza, territorio, popolazione*. Trad. it. P. Napoli. Milano: Feltrinelli.  
Id. (2016). *Utopie Eterotopie*. A cura di A. Moscati. Napoli: Cronopio.  
Gallese, V. & Guerra M. (2015). *Lo schermo empatico*. Milano: Raffaello Cortina.  
Golding, W. (2016). *Il signore delle mosche*. Trad. it. L. De Palma. Milano: Mondadori.

- Heller, Á. (1980). *La teoria dei bisogni in Marx*. Prefazione di Pier Aldo Rovatti. Milano: Feltrinelli.
- Heller, A. & Mazzeo R. (2016). *Il vento e il vortice*. Trento: Erickson.
- High, P.E. (1979). *Fuga nei mondi accanto*. Milano: Mondadori.
- Hobbes, T. (2008). *Leviatano*. A cura di A. Pacchi. Bari-Roma: Laterza.
- Houellebecq, M. (2005). *La possibilità di un'isola*. A cura di F. Ascari. Milano: Bompiani.
- Howard, R.E. (2016). *Conan il barbaro*. A cura di G. Lippi. Milano: Mondadori.
- Kafka, F. (2017). *La tana*. In F. Kafka, *Tutti i racconti*. A cura di E. Pocar. Milano: Mondadori.
- Kern, S. (1998). *Il tempo e lo spazio. La percezione del mondo tra Otto e Novecento*. Trad. it. B. Maj. Bologna: Il Mulino.
- Lotz, A.D. (2017). *Post Network. La rivoluzione della tv*. A cura di L. Barra, F. Guarnaccia. Roma: Minimum Fax.
- Machiavelli, N. (2008). *Il principe*. A cura di G. Inglese. Einaudi: Torino.
- More, T. (2007). *Utopia*. Utopia o la migliore forma di repubblica (corsivo). A cura di T. Fiore. Bari-Roma: Laterza.
- Papa, G. (2008). Svetlana Broz: storie di ordinaria follia genocida. *Quaderni d'Altri Tempi*, 17, [http://www.quadernidaltritempi.eu/rivista/numero17/04letture/q17\\_convlettoreo1\\_ita.htm](http://www.quadernidaltritempi.eu/rivista/numero17/04letture/q17_convlettoreo1_ita.htm).
- Pecchinenda, G. (2015). *Brevi esercizi di sociologia della conoscenza: la costruzione sociale della Natura e dell'Animale*. In A. Camorrino, *La natura è inattuale*. (7-16) Santa Maria Capua Vetere: Ipermedium.
- Pecchinenda, G. (2016). *Il sistema mimetico*. Santa Maria Capua Vetere: Ipermedium.
- Pecchinenda, G. (2018). *L'Essere e l'io*. Milano: Meltemi.
- Platone (2007). *Repubblica*. A cura di F. Sartori. Bari-Roma: Laterza.
- Sansal, B. (2016). *2084. La fine del mondo*. Trad. it. M. Botto. Vicenza: Neri Pozza.
- Schivelbusch, W. (2006). *La cultura dei vinti*. Trad. it. N. Rainò. Bologna: Il Mulino.
- Taylor, C. (2009). *L'età secolare*. A cura di P. Costa. Milano: Feltrinelli.
- Wylie, P.G. & Balmer, E. (2011). *Quando i mondi si scontrano*. Trad. it. C. Mongini. Roma: Pleiadi.