

# Note per un'eterotopologia del punk cibernetico

Lorenzo Palombini

Is there a relation between Cyberpunk Science-Fiction and the Foucaultian notion of eterotopy? In this paper, we will try to examine Cyberpunk as both literature and counter-cultural phenomenon stemming from the incounter of punk attitude and cyber-culture, through the lense of eterotopology, in order to argue that Cyberpunk can be interpreted as a literary exploration of the kind of eterotopies that our society produces and consumes.

C'erano innumerevoli teorie per spiegare come mai Chiba City tollerasse l'enclave di Ninsei, ma Case propendeva per l'idea che la Yakuza conservasse quel luogo come una specie di parco a tema storico, per ricordare le sue umili origini, ma trovava anche un certo buon senso nell'ipotesi che le tecnologie fiorenti richiedessero zone al di là della legge, che Night City non fosse lì per i suoi abitanti, ma in realtà fosse un campo da gioco volutamente incontrollato, destinato alla tecnologia stessa.

William Gibson, *Neuromante*

## I. La chiave eterotopica

Che cos'è un'eterotopia? Fin dall'etimologia, si tratta di uno spazio *altro*. Come intendere, tuttavia, questa "alterità", al di là dell'essere uno spazio proprio *questo spazio* quando mi ci trovo e posso indicarlo, e un *altro* quando sono lontano? Al di là del truismo per cui ogni spazio è proprio questo, non essendo un altro, e ogni spazio è un altro, nella misura in cui non è questo, l'alterità che definisce la nozione foucaultiana di eterotopia caratterizza uno spazio-limite, *altro* rispetto alla normale organizzazione e regolazione delle differenze fra gli spazi, ovvero *altro* rispetto a tutti gli altri spazi.

Non si vive in uno spazio neutro e bianco, non si vive, non si muore, non si ama nel rettangolo di un foglio di carta. Si vive, si muore, si ama in uno spazio quadrettato, ritagliato, variegato, con zone luminose e zone buie, dislivelli, scalini, avvallamenti e gibbosità, con alcune zone dure e altre friabili, penetrabili, porose. Ci sono le regioni di passaggio, le strade, i treni, le metropolitane, ci sono le regioni aperte della sosta transitoria, i caffè, i cinema, le spiagge, gli alberghi, e poi ci sono le zone chiuse del riposo e della casa. Ora, fra tutti questi luoghi che si distinguono gli uni dagli altri ce ne sono alcuni che sono in qualche modo *assolutamente* differenti. Luoghi che si oppongono a tutti gli altri e sono destinati a cancellarli, a compensarli, a neutralizzarli o a purificarli. (Foucault 2006, 12)

Se è vero che lo spazio stesso non è affatto omogeneo, ma percorso da confini, linee altimetriche e distinzioni geologiche, ma anche convenzioni sociali, filiere produttive, traiettorie turistiche, podistiche, transumanze giornaliere verso i luoghi della produzione e del divertimento, l'alterità radicale dell'eterotopia si sviluppa in una forma speciale di differenza *assoluta* come contro-spazio: Il luogo assolutamente altro non è solo diverso da questo o quell'altro luogo, ma contraddice e fonda l'istanza organizzatrice della società stessa.

La riflessione di Foucault coinvolge un ricco campionario di spazi eterotopici, creando una nozione trascende la specificità di una società o di una civiltà umana peculiare: il campo diacronico della sognata scienza eterotopologica - e forse il suo carattere onirico - implica l'avvicinarsi di eterotopie attraverso i confini spaziali e temporali delle società umane. Dal momento che la caratteristica centrale dell'eterotopia è quella di una contestazione di *tutti* gli altri luoghi, la definizione ci consente di attraversare le epoche domandandoci la regola specifica secondo la quale ogni società produce le sue eterotopie. Esse sorgono come luoghi liminali di reazione e contestazione, ma anche come valvole di sfogo, corridoi di quarantena, villaggi vacanza.

In ogni caso - e come si addice a una scienza sognata - l'alterità che

l'eterotopologia mette a tema denuncia l'esistenza di un rimosso, di una realtà inconciliabile con la norma sociale, la cui carica de-localizzante può però essere tollerata e riassorbita proprio a partire da una speciale localizzazione.

La tematica della produzione e del riassorbimento delle eterotopie apre a una particolare storicità degli spazi, condizionati dalla sussistenza, dalla persistenza e dalle fluttuazioni di equilibri socio-culturali che definiscono la disposizione di tabù e linee di fuga secondo il trattamento riservato ai residui attivi di follia, violenza, sogno, libertà. Di questa storia sappiamo in genere molto poco, dal momento che essa è già finita nel momento in cui la disposizione ben organizzata dello spazio ci si offre per essere osservata e percorsa, apparentemente pacificata, e dal momento che le sue tracce non si lasciano individuare su nessuna superficie, ma piuttosto sui bordi, nella articolazione e nel montaggio degli spazi e dei tempi intorno ai contro-spazi, e soprattutto nelle sovrapposizioni di luoghi e nelle accumulazioni di tempi che questi permettono.

Ogni società dispone i suoi spazi altri: di volta in volta si tratta di luoghi iniziatici, templi, discoteche, colonie, prigioni, ospedali psichiatrici. Nelle società cosiddette primitive, si tratta di luoghi preposti a ospitare e neutralizzare le crisi biologiche che interessano i suoi membri, a circoscrivere e ritualizzare le transizioni traumatiche che segnano i percorsi vitali, dalla pubertà alla deflorazione alla morte. Nelle società contemporanee, ci dice Foucault, le eterotopie accolgono più spesso la devianza: la prigione e l'ospedale psichiatrico segnano un'esteriorità interna, che ingoia vite non più assimilabili, devianti, pericolose.

L'eterotopia è il *prodotto* della società, ma è attraverso le proprie eterotopie che la società come legge della suddivisione degli spazi e del loro attraversamento arriva a prodursi. Essa segna un momento più originario o fondamentale, nel quale la società si produce come totalità attraverso la negazione, la circoscrizione, la messa fra parentesi. Il *limen* che segna il passaggio fra il luogo *proprio* e quello *altro* è il limite fondamentale del sistema, il limite fra un dentro e un fuori - la cui funzione è tematizzata con accuratezza scientifica per esempio nella sociologia luhmaniana. Senza un "fuori" il sistema non esiste, e che esista un "fuori" si può mostrare solo nell'eterotopia.

Il rovesciamento che include il *fuori* nello spazio eterotopico è la mossa fondamentale che, come gli occhi nel Go, stabilizza e regola la relazione fra lo spazio eterotopico e il quotidiano.

La società produce l'eterotopia attraverso una operazione il cui carattere è spazio-temporale. La presenza dell'eterotopia è legata a un tempo kairotico, non storicizzabile, ad una storia altra, passata, futura o possibile, all'evento. L'eterotopia ha a che fare con l'origine, la fine, la trasformazione, la possibilità, intese come espressioni di questa temporalità ulteriore e anteriore che precede, travaglia la regolarità cronografica delle ore e dei giorni l'ordine delle forme di vita individuale e collettiva. L'eterotopia nella sua specificità socio-culturale rappresenta il paradigma del rapporto della società stessa col suo *altro*. Da questo punto di vista, l'analisi del materiale che deve essere circoscritto, neutralizzato, conciliato, recuperato offre la possibilità di un'analisi del rimosso che può muoversi al di sotto delle razionalizzazioni esplicite e delle celebrazioni inevitabili dello *status quo*.

Questo sguardo rovesciato, che fa corrispondere alla costruzione strategica di spazi la necessità di isolare e neutralizzare l'*altro* costituisce il fondo teorico della riflessione foucaultiana sulle eterotopie, dal momento che esse sono interrogate appunto come forma-limite di questa operazione: l'assegnazione

degli spazi *propri* dipende dalla delimitazione degli spazi *impropri*, e intorno a questo limite si sviluppa la possibilità di comprensione più profonda della razionalità crono-spaziale che compie assegnazioni e distinzioni.

Questi contro-spazi costituiscono la traccia e il risultato di un repertorio di operazioni spazio-temporali, armamentario organizzativo e strategico attraverso il quale l'ordine sociale fa fronte all'insorgere organico, specifico, universale, dell'altrove/altrimenti, dell'imprevisto in forma di crisi organica, corpo inassimilabile, ideale rivoluzionario o tensione mistica, e dunque forniscono un punto privilegiato dal quale osservarne il funzionamento.

Che si tratti di vacanza, di internamento, di iniziazione, lo spazio-tempo eterotopico sviluppa la sua funzione consolatoria e conservatrice nella misura in cui permette uno sfogo o una catarsi delle pulsioni inassimilabili. Esso costituisce di volta in volta un residuo, uno spazio di riorganizzazione o di passaggio, serbatoio dei desideri inconfessabili, degli eventi e dei corpi che mettono in questione lo spazio sociale.

A partire dall'eterotopia risulta possibile mettere a tema il rimosso della legge che assegna un luogo proprio all'abitare, al nascere, all'amare, all'uccidere. L'eterotopia è di volta in volta spazio proibito, dal quale non si può uscire o nel quale non si può entrare, spazio sacro o sacrilego, irricognoscibile, multiplo, che replica nella sua costruzione logica l'organizzazione del mondo, oppure la contesta, ma che resta necessariamente *separato*.

Proprio nella dialettica della separazione e della contestazione si gioca il destino dell'eterotopia. Il luogo che ospita la vacanza della legge simbolica, nel quale prendono vita le moltiplicazioni libere dell'immaginario e le totalizzazioni simboliche dell'infinito, è circoscritto, delimitato, e se questa delimitazione si giustifica per un verso come condizione di possibilità della libertà, come fuga dallo *stesso* nello spazio dell'*altro*, essa può svolgere una funzione complementare di contenimento e neutralizzazione. Si tratta, da un lato, della possibilità di un cortocircuito, nel quale l'eterotopia esplose per minacciare la logica del sistema con la sua contraddizione, e dall'altro del doppio vincolo per il quale la contraddizione è tollerabile fino a quando resta *localizzata* e circoscritta a un luogo specifico dal sistema stesso.

La riflessione foucaultiana sullo spazio si avvicina a quella di Michel De Certeau, che delinea secondo una razionalità operativa, spaziale e codificante la caratteristica strategica della modernità: "Le strategie sono dunque azioni che, grazie al postulato di un luogo del potere (il possesso dello spazio proprio), elaborano luoghi teorici (sistemi e discorsi totalizzanti), capaci di articolare un insieme di luoghi fisici in cui le forze vengono ripartite" (De Certeau 2001, 75).

Ai margini dell'operazione strategica sussiste tuttavia sempre un residuo nella forma di una resistenza, di una fuga, di un'incertezza. Nel discorso di De Certeau, questo residuo spazio-temporale sul versante opposto a quello delle strategie che mirano costantemente a riassorbirlo, e viene a formare il territorio delle tattiche: pratiche delocalizzate, riemersioni pullulanti e fantasmatiche di memorie anonime. Azioni di straforo, pratiche di guerriglia o sotterfugi, giochi di prestigio che spiazzano la disposizione precostituita degli spazi e l'irregimentazione dei tempi costituiscono il vero oggetto del suo interesse.

Al livello dell'eterologia decertiana, si può azzardare una messa a tema della scienza eterotopologica di Foucault come problematizzazione del *rapporto* fra strategie e tattiche: la proliferazione fantasmatica ed anonima delle tattiche, misure di resistenza e di opposizione, astuzie criminali e retoriche

sembra sottrarsi nel discorso decertiano alla localizzazione. Nello spazio eterotopico, invece, il residuo si lascia catturare, esorcizzare, persino musealizzare. L'apparizione terrificante del divino viene contornata di stucchi dorati, l'estensione vertiginosa del cosmo ridotta alla composizione di un tappeto o di un giardino, la febbrile accelerazione esistenziale dell'evento apocalittico ripetuta per l'ennesima volta sullo schermo di un cinema.

Il luogo iniziatico, lo spazio rituale, accoglie una proliferazione altrimenti pericolosa e incontrollabile: da questo punto di vista la produzione di eterotopie è quella strategia che segmenta, separa e assorbe la creatività autonoma e sregolata delle pratiche, il luogo che consente al tempo stesso il sequestro e la dispersione di tali pratiche in forma di *spettacolo*. Una analisi diacronica del funzionamento eterotopico può articolare questo funzionamento secondo le necessità delle società e delle epoche umane, ma non può sopprimerne il senso fondamentale. La funzione liminale dell'eterotopia, infatti, continua a servire da raccordo fra lo spazio *interno* e la complessità di un *esterno*, attraversando la molteplice caratterizzazione - ideologica, materiale, artificiale, naturale, cosciente o inconscia - di questo limite.

Nella nozione di eterotopia così presentata riscontriamo la possibilità di una critica piuttosto decisiva alla nozione ingenua di "progresso", inteso illuministicamente come "resa dei conti" con il residuo delle superstizioni e dei mitologemi "premoderni".

Ritroviamo ancora, infatti, il funzionamento eterotopico, non dissimile nella sua funzione da quella arcaica, nella nozione di *spettacolo*, declinata da Debord. Possiamo individuare il *limen* trattato da Debord nella divisione fra ciò che appare nella forma spettacolare e ciò che esiste nella realtà sociale: l'unificazione e la totalizzazione fittizia presentata dall'eterotopia spettacolare compensano la disgregazione della vita, la sua parcellizzazione che appare irrimediabile, ma ancora tollerabile solo in luce della sua fantasmatica ricomposizione. L'eterotopia, sovrapposizione, mistificazione, separazione, si presenta dunque come oggetto di una critica militante.

la *separazione* è l'alfa e l'omega dello spettacolo. L'istituzionalizzazione della divisione sociale del lavoro, la formazione delle classi avevano innalzato una prima contemplazione sacra, l'ordine mitico in cui ogni potere si avviluppa dalla sua origine. Il sacro ha giustificato l'ordinamento cosmico e ontologico che corrispondeva agli interessi dei grandi, ha spiegato e abbellito ciò che la società *non poteva fare*. [...] Lo spettacolo moderno esprime al contrario ciò che la società *può fare*, ma in questa espressione il *permesso si oppone assolutamente al possibile*. Lo spettacolo è la conservazione dell'incoscienza nel cambiamento pratico delle condizioni di esistenza. Esso è il proprio prodotto, ed è esso stesso che ha posto le sue regole: è insomma uno pseudo-sacro. Esso mostra ciò che è: la potenza separata sviluppantesi in se stessa, nell'aumento della produttività realizzato per mezzo del raffinamento incessante e della divisione del lavoro fino all'ultima parcellizzazione dei gesti, dominati allora dal movimento indipendente delle macchine, e che lavora per un mercato sempre più esteso. Ogni comunità e ogni senso critico si sono dissolti nel corso di questo movimento, nel quale le forze che hanno potuto crescere separandosi non si sono ancora *ritrovate*. (Debord 2001, 60-61)

L'eterotopia spettacolare, come quella religiosa, protegge la suddivisione "*normale*" dello spazio sociale attraverso una catarsi che raccoglie e purifica le forze disgreganti che minacciano tale suddivisione. In questo caso, è proprio l'orizzonte

cosmico-ontologico, minacciato non solo e non tanto dall'incursione della realtà in forma di cataclisma naturale - ciò contro cui originariamente assicurava il sacro - ma contro la frammentazione, la separazione, altrimenti detto: contro la perdita di quell'autonomia e integrità esistenziale che non può più appartenere all'essere umano nell'epoca del capitalismo avanzato.

A ben vedere, la critica debordiana non è limitata al presente spettacolare: la nozione della *separazione*, che la chiave eterotopica ci consegna innanzitutto presa nel suo senso spaziale, può essere impiegata per ricostruire la storia umana come storia della separazione, più o meno come in Marx la storia dell'uomo coincide con la storia della lotta di classe. Dobbiamo incidentalmente notare che la critica debordiana alla separazione eccede gli scopi e la posizione dell'eterotopologia: da un lato, la separazione viene individuata e apertamente sfidata come strumento di controllo, falsificazione della vita, alienazione, schiavitù, dall'altro la stratificazione degli spazi secondo una operazione strategica costituisce una costante umana, un eterno ritorno del quale occorre portare alla consapevolezza le strutture e le caratteristiche.

L'eterotopia come limite dell'operazione strategica designa dunque uno spazio, ma lo designa come esteriorità, per dominare ciò che in esso ha la forza di contestare la disposizione normale della società, per compensare quel vuoto che ha la forza di distruggerla, per disperdere le forze che potrebbero travolgerla. La fine della separazione - e, similmente, la fine della lotta di classe - segnerebbe la nascita di qualcosa che non somiglia affatto alla società come la conosciamo, e dunque rientra più propriamente nel campo delle utopie, che possiamo scegliere di collocare nell'impossibile, oppure nello spettro non ancora attuato delle possibilità umane.

Ciò che accomuna l'eterotopia primitiva e quella moderna è appunto la sovrapposizione di un potenziale di contestazione, nella doppia forma dell'evento e della contraddizione, e l'operazione mediante la quale esso viene disattivato, la doppia presa che chiude la contraddizione ineliminabile fra l'assolutamente altro della società e lo spazio a esso dedicato a partire dalla norma sociale stessa. Ogni eterotopia è insieme rivoluzionaria e consolatoria, segno apocalittico di un divenire ineliminabile - divenire piratesco, nomade, mortale, sessuale - e al tempo stesso chiusura, corto circuito che ne permette l'avvitamento inoffensivo - tortuga, villaggio vacanze, tomba, bordello.

Nel linguaggio di Deleuze, potremmo dunque parlare di eterotopia come dispositivo destinato a tenere a bada le linee di fuga, le deterritorializzazioni che minacciano l'organizzazione striata, stratificata, quadrettata dello spazio di esistenza che la società dispone. Buchi neri, spazi ulteriori, che producono con il miracolo dell'immaginazione la protensione spettacolare *in luogo* della distruzione reale della società.

Se da un lato l'eterotopologia forma una teoria enciclopedica di luoghi *altri* - il letto matrimoniale dei genitori, il bordello, il parco giochi, la capanna dello stregone, la casa abbandonata, la nave dei pirati - ciascuno dotato di una sua specificità, di una sua sovrapposizione e contrapposizione interna di spazi che definiscono la radicalità di un luogo altro, il paradosso di un'utopia reale, dall'altra riflette in ogni punto l'atto di rimozione con il quale la società si proscrive e prescrive allo stesso tempo il suo desiderio.

Lo statuto epistemologico dell'eterotopologia, se si considera l'oggetto di questa scienza sognata e la sua importanza nella comprensione della società che la sogna, non è dissimile da quello dell' archeologia melandriana, vale a dire

un'indagine del rimosso culturale destinata a disseppellire l'inassimilabile, a dissolvere gli arcaici riti di purificazione, delimitazione, i glifi e gli esorcismi dai quali la società dipende per mantenere la fede nel proprio senso comune. Un'analisi forse terapeutica, ma di certo non neutrale: il suo gesto, che si voglia qualificarlo come scientifico, filosofico o archeologico, rompe l'interdetto che astrae lo spazio eterotopico e mette sotto il fuoco dell'analisi la condizione di possibilità stessa della razionalità spaziale, individuata nel rapporto di esclusione e controllo che essa mantiene con il suo altro.

Una tale linea può prendere la strada della decostruzione o quella della critica rivoluzionaria, ma anche sussistere nella prospettiva foucaultiana come scienza *sui generis* dello spazio improprio, se si accetta l'eterotopia come momento del confronto incessante fra la società come totalità e ciò che essa non riesce a totalizzare.

Se si accetta questo punto di vista, l'eterotopia è il risultato di quella stessa operazione di disposizione strategica dello spazio sulla quale si fonda la stratificazione e la suddivisione di ogni spazialità vissuta. In essa tale operazione dispiega la sua massima potenza, e per ciò stesso essa entra in crisi. La funzione dell'eterotopia è proprio quella di difendere l'ordine degli spazi, di neutralizzare quegli eventi che potrebbero metterne in pericolo la stabilità. Eppure, perché ciò sia possibile, lo spazio eterotopico deve costituirsi come *paradossale*, e nessuna società può affermare la sua legge senza produrre e conservare il paradosso.

## II. Lo spazio Cyberpunk

La nascita del Cyberpunk coincide secondo alcuni con *Neuromante*, secondo altri con *Blade Runner*. Si tratta di un genere di fantascienza, figlio dell'epoca Reagan in America, ma nutrito dall'estetica futuristica barocca dei fumetti francesi come *The Long Tomorrow* di Moebius e Dan O'Bannon, pubblicato nel 1975 su *Metal Hurlant*, ma anche italiani come *Ranxerox*, di Stefano Tamburini e Tanino Liberatore, nel 1978. Negli Stati Uniti è un gruppo di giovani romanzieri a dare forma intorno agli anni Ottanta al genere cyberpunk.

It was in between 1981-82 that the cyberpunk writers, known mostly as Neuromantics, non entirely all of them self-labeled themselves in this manner, started to shape a "school" of writing based upon the death of industrialism which showed a reflection on the emergency of a new pop culture, where youth and street marginality were the epicenters. Writers such as Bruce Sterling, William Gibson, Rudy Rucker, Lewis Shiner, Walter Jon Williams e John Shirley switched letters and gathered, sharing the desire to build a literary and aesthetic project that considered the elimination of utopisms, towards the "future shock" about which Alvin Toffler had mentioned. Yet the cyberpunk writers had already the certainty that both computer culture and pop culture would really intersect, fading all borders in the underground milieu. (Herlander 2009, 12)

L'influenza globale del Cyberpunk non si limita all'Europa o all'America: negli scenari cyberpunk domina una megalopoli dall'aspetto asiatico, ma che potrebbe trovarsi in qualunque continente - proiettandosi con qualche anticipo in quella omologazione globale degli spazi urbani metropolitani descritta da Alan Watts.

La Los Angeles di *Blade Runner* e lo *Sprawl* nel quale si muovono i personaggi di Gibson assomigliano specialmente a versioni hard boiled, ipersature, di Tokio. In ogni caso, che si tratti della città verticale, pullulante di macchine

volanti nella quale si ambienta *Il quinto elemento* di Luc Besson o della città modulare nella quale si svolge *SnowCrash* di Neal Stephenson, la città cyberpunk mescola liberamente l'arcaico e il supermoderno, la tecnologia avanzata e il tribalismo delle bande metropolitane. In uno dei racconti della raccolta *La notte che bruciamo Chrome*, i protagonisti si imbattono in una tribù denominata LoTech, che ci fornisce un buon esempio del rapporto selvaggio, artefatto, complesso e viscerale del cyberpunk con la città: essi vivono in una complicata struttura, ricavata dagli anfratti della cupola geodetica che copre la metropoli, rifiutano la tecnologia, e modificano il proprio corpo con dentature canine.

Se la fantascienza americana nell'epoca della guerra fredda immaginava pianeti alieni, invasioni, guerre stellari e confronti titanici, il cyberpunk trasforma radicalmente l'approccio all'immaginario fantascientifico: dalle distanze siderali ai vicoli luridi in cui i culti magici caraibici si giustappongono agli impianti di organi sintetici, dai robot ai cyborg, dal viaggio interspaziale che scopre nuovi mondi, alla creazione di realtà virtuali che permettano una fuga sempre precaria dalla "gabbia di carne" che abita un mondo malato.

L'ambito nel quale ciò diviene immediatamente evidente è la rappresentazione della tecnologia e del rapporto che essa intrattiene con l'umano: La tecnologia immaginata dalla fantascienza classica è una tecnologia mastodontica, quella che Bruce Sterling chiama del "mega-progetto".

Pensate agli sbalorditivi progetti di Buckminster Fuller per grattacieli *tensegrity* trasportabili su zeppelin nei luoghi remoti del deserto e poi depositabili sul posto con esplosivo e cemento a presa rapida. Considerate l'ex scenografo Norman Bel Geddes e i suoi progetti sbalorditivi, dall'enorme ristorante di vetro costruito direttamente sul muro di cemento di una diga gigantesca, al velivolo transatlantico largo abbastanza da ospitare al suo interno campi di squash e un piccolo centro commerciale. E infine il brulicante modello di Democracy di Henry Dreyfuss presentato all'Esposizione universale di New York nel 1939. (Sterling & Gibson 2001, 50)

Nell'immaginazione fantascientifica legata al mega-progetto, due tendenze della modernità - già alle soglie del suo trapasso in mega-modernità o iper-modernità prendono piede. Da un lato, l'esigenza illuminista di una soluzione alle contraddizioni umane evoca il fantasma della tecno-città, l'ambiente antropico perfetto, finalmente compiuto. Dall'altro, la pura estasi dell'accelerazione tecno-industriale induce i miraggi di una produzione sempre più mastodontica e colossale.

Questa erotica fantascientifica ha di mira l'infinito, l'impensabile, la rivoluzione risolutiva ed ultima della specie umana, la produzione di un paradiso. Il suo centro è l'utopia, il suo motore è il progresso tecnologico, il cui compito è espandere il regno del possibile fino a quando l'utopia diverrà qualcosa di attuabile.

Il rapporto del Cyberpunk con la tecnologia è tuttavia radicalmente differente:

Per noi, che siamo alla fine di un secolo di utopie totalitarie fallite, questi progetti di lucenti torri titaniche e di geometriche griglie stradali sembrano opprimenti, sterili e dispotici. [...] nel frattempo, tuttavia, non affrontiamo stupefacenti visioni del passato, ma dure realtà altrettanto stupefacenti. Ci misuriamo con la grande sfida intimidatoria della nostra vita reale nelle città contemporanee. Faccia a faccia con la prospettiva di città le cui proporzioni vanno oltre l'immaginazione degli anni Trenta, non per

colpa del modo in cui sono state disegnate, o dei materiali, o della progettazione [...] ma semplicemente a causa della loro popolazione. [...] Non c'è altro posto in cui mettere questa gente all'infuori delle grandi città. Città come mostri. Parliamo di singole città, singoli complessi urbani, con una popolazione più vasta di intere nazioni moderne. È questo il contesto in cui va considerato l'impatto dell'information Technology sulle città. Non è una prospettiva allegra. In alcuni casi - forse per la maggior parte, se le situazioni vengono sufficientemente mal gestite - parliamo di una Beirut di megaproporzioni, di una gigantesca Sarajevo... Agitazioni e declino urbani fino alla guerriglia. Guerre che si svolgono interamente all'interno dei confini della città, perché non sono rimaste campagne in cui le fazioni possano andare a confrontarsi. Non c'è nulla di inverosimile in tale previsione, è soltanto una questione di quantità, una semplice tecnica fantascientifica che Herbert Georg Wells definiva abitualmente "espandere il presente". [...] Oggi, alla fine del ventesimo secolo, negli Stati Uniti esistono intere città in putrefazione, violente e dominate dalla criminalità. All'interno delle stesse megalopoli, abbiamo il fenomeno dei senzatecno in rapidissima espansione. [...] Noi americani non abbiamo costruito una città nuova di zecca dalle fondamenta nello spazio di settant'anni. Ci ritroviamo così periferie fiorenti di industria leggera e informatica intorno a nuclei di industria pesante e ferroviaria in putrefazione e abbandonati. [...] Continuiamo a ingrandire le nostre città intorno ai margini in un complesso groviglio di centri commerciali, palazzoni e distese di monocalci. Come l'architettura della Silicon Valley, come l'autostrada 128 fuori Boston, il Triangolo delle ricerche della Carolina del Nord, il Netplex intorno a Washington D.C. è interessante fare speculazioni sul motivo per cui ciò sia soltanto possibile, e sulle ragioni per cui questi processi possano continuare o alterarsi nel futuro. (Sterling & Gibson 2001, 50)

Riportiamo questo ampio brano di Bruce Sterling, uno dei padri fondatori del Cyberpunk, come esempio eloquente di alcuni dei punti fondamentali del rapporto di questa estetica - che è tutt'altro che "leggera", e si accompagna sovente a riflessioni fondate e circostanziate sulla trasformazione del presente - con la tecnologia, il tempo, lo spazio.

Per il Cyberpunk, il futuro è emergenza, non possibilità. La città non è lo spazio organizzato dall'uomo per l'uomo, la "griglia quadrettata" sulla quale si dispone la potenza progettuale di un intelletto moderno. Piuttosto, la città in forza del puro numero di abitanti, della veloce trasformazione produttiva e architettonica, è il campo di battaglia di un futuro che arriva - lo si voglia o no - come un'onda di marea, produzione e distruzione continua di forme di vita umane, para-umane, post-umane.

La violenza, l'abbandono, la putrefazione sono troppi cari alla letteratura cyberpunk. La società è malata, i confini dello spazio umano si fanno labili, così come quelli fra la natura e la tecnologia, travolti da un'accelerazione del capitalismo, il vero *monstrum* che domina la scena.

L'autore cyberpunk può affrontare questa angosciosa lucidità, questa accumulazione terribile di fantasmi apocalittici dal privilegio della sua posizione collaterale, doppiamente non seria: in primo luogo, per il patto di finzione dell'opera letteraria, e in secondo luogo la posizione delocalizzata della letteratura "di genere", che nel corpo della letteratura ritaglia una contrada specifica destinata nella stereotipia del senso comune a un intrattenimento "leggero".

Ma la funzione "eterotopica" della letteratura cyberpunk - contenere, replicare, esorcizzare i fantasmi di un futuro che preme appena oltre i margini del campo visivo - è esplicita. La letteratura cyberpunk è fantascienza solo per una

questione di comodità: di fatto, la sua fantasia è lucidissima, e l'apparato simbolico che la correda non fa che enfatizzare, aumentare, fare esplodere il presente.

Il *romanzo*, o il film di fantascienza, diviene uno spazio assolutamente libero, una superficie liscia sulla quale si territorializzano i flussi di un presente in mutamento magmatico, schivando le resistenze di una rimozione rassicurante. Come per la follia divina dell'età greca arcaica, o per la funzione medianica delle droghe nelle pratiche sciamaniche, l'immaginazione letteraria funge da catalizzatore per una attività profetica. Le visioni che riempiono le pagine della letteratura cyberpunk assumono dunque la funzione di uno specchio iperrealista, ammettono l'inammissibile pullulare di una attività che si colloca ai margini dello spettro visivo, lo amplificano e lo enfatizzano.

Per quanto la pratica filosofica dell'etimologia come punto di partenza dell'interpretazione sia uscita di moda, vale la pena applicarvi per comprendere in che modo il cyberpunk costruisca il suo dispositivo profetico. Si tratta cioè di interrogarsi seriamente sulla sintesi di cibernetica e punk. Prendere sul serio la fusione a freddo di elementi fortemente eterogenei: da un lato una scienza dei sistemi ricorsivi, associata nel senso comune con l'informatica, dall'altro una estetica ribelle associata a una attitudine antisociale e antipolitica che travalica i limiti della musica.

Nel libro "God save the cyberpunk" Mafalda Stasi afferma: "Nel nome CyberPunk si condensano le due maggiori correnti ideologiche che "fanno" il movimento, e mentre il punk è il "padre arrabbiato", che contribuisce al senso anarchico e di rifiuto, la rabbia e l'aggressività, la nuova scienza della cibernetica è una "madre di ghiaccio" (Stasi 1993, 9).

Se non ci accontentiamo di uno stemma, di una rappresentazione geroglifica e genealogica, tuttavia, dovremo proseguire più oltre l'analisi di un incontro di flussi, del modo in cui la dialettica fra punk e cibernetica modifica l'uno e l'altro, o almeno ne rivela, al di sotto dei panni freddi o caldi, il nocciolo duro, e il modo in cui l'uno e l'altro elemento risultano influenti nella creazione cyberpunk di una realtà urbana e metropolitana dotata di una particolarissima cifra spaziale.

La cibernetica, che a partire dal lavoro di Ashby, Wiener, Bateson costituisce la base teorica di una rivoluzione tecnoscientifica che ha rivoluzionato negli ultimi decenni la nostra prospettiva sull'organizzazione e la sistemica. La storia filosofica della cibernetica non è priva di tensioni, né di incursioni, o di clandestine relazioni anonime. La riscoperta di autori come Simondon, l'individuazione di traiettorie che uniscono la filosofia francese post-strutturalista alle correnti cibernetiche ed ecologiche americane - per esempio, l'ampio debito di Deleuze nei confronti di concetti batesoniani, come quello di "piano di immanenza" e "doppio vincolo" - segnano la tendenza contemporanea a recepire anche in chiave filosofico-teoretica il portato della cibernetica.

Anteriormente a questa ripresa, nella quale ancora una volta la filosofia arriva ultima, i risultati della cibernetica sono intanto tangibili: lo strumento sul quale scrivo queste righe, quello su cui verranno lette, il mio telefono cellulare, persino la lavatrice sono cablati da una gigantesca architettura informativa che ha cambiato negli ultimi decenni la fisionomia delle pratiche umane in modo inimmaginabile.

La cibernetica, tuttavia, non è da identificarsi *tout court* con la tecnologia informatica. Essa riguarda in generale la scienza dei sistemi. Questo particolare rivelatore e tuttavia trascurato permette una inquadratura specifica del fenomeno cyberpunk. Il protagonista del cyberpunk non è semplicemente

il cowboy del cyberspazio, o l'uomo alienato della grande mega-multinazionale - chiamata, alla giapponese, *Zaibatsu* - ma lo spazio urbano stesso, la rete, la *Zaibatsu*, lo *Sprawl*, gli spazi in cui una suppurazione continua e una continua crescita cancerosa si giustappongono e si compensano in una fragile tensione di scarti minimi. Lo spazio cyberpunk non è fatto di confini, determinati da una legge sovrana degli spazi, ma piuttosto da una serie di equilibri instabili:

Night City era come un esperimento deragliato di darwinismo sociale, concepito da un ricercatore annoiato che tenesse un pollice in permanenza sul pulsante dell'avanti-veloce. Se smetti un attimo di farti largo a spintoni, affondi senza lasciare traccia; muoviti un po' troppo alla svelta e finirai per spezzare la fragile tensione di superficie della borsa nera; in entrambi i casi, sparirai senza che di te rimanga traccia alcuna. [...] Qui gli affari erano un costante ronzio subliminale, e la morte la punizione accettata per la pigrizia, la negligenza, la mancanza di grazia, l'incapacità di rispettare le esigenze di un intricato protocollo. (Gibson 2003, 9)

Lo spazio cyberpunk per eccellenza, la periferia ipertecnologica e sovraffollata, sporca, criminale, esotica, è un ecosistema instabile. Come il detective dei romanzi polizieschi *hard boiled*, l'eroe del cyberpunk vi si muove accettandone le regole, percorrendone gli elaborati meandri, ma in questo labirinto non si trova salvezza né redenzione, e nemmeno una traccia di quel senso dell'onore o del pudore che costituisce la residua dignità umana dell'anti-eroe noir.

L'eroe cyberpunk è un criminale, un cowboy, un disperato, che gioca per salvarsi la vita. Un punk.

### III. Punk

Del Punk, ormai canonizzato, non occorre più dire gran che. Dall'ispirazione dada e situazionista di McLaren, dal paradosso alla moda di Vivienne Westwood, dalle strade di Londra viene un urlo che attraversa i decenni. La letteratura che circonda il fenomeno, lo circoscrive, forse per strozzarlo, ha proliferato proiettandone la forma su piani trasversi e difformi: Punk come musica, ovvero come non-musica. Punk come socialità, ovvero come antisocialità. Punk come cultura, ovvero come contro-cultura, sub-cultura. Punk come religione, ovvero come blasfemia. Punk come politica, ovvero come anti-politica.

Dal punto di vista musicale, lo stile punk segna un ritorno a sonorità distorte, veloci, aggressive, brutalmente semplici, in opposizione alla complessità strutturale e compositiva del progressive rock. La dimensione contro-culturale del punk, tuttavia, non risulta limitata alla dimensione musicale.

the status and meaning of revolt, the idea of style as a form of Refusal, the elevation of crime into art (even though, in our case, the 'crimes' are only broken codes). Like Genet, we are interested in subculture – in the expressive forms and rituals of those subordinate groups – the teddy boys and mods and rockers, the skinheads and the punks – who are alternately dismissed, denounced and canonized; treated at different times as threats to public order and as harmless buffoons. (Hebdige 1979, 2)

Il Punk, in particolare, risulta da uno strano intreccio di influenze eterogenee: un'attitudine eclettica che saccheggia repertori estetici ed espressivi disparati, in una orgasmica confluenza di stilemi e suggestioni:

In fact punk claimed a dubious parentage. Strands from David Bowie and glitter-rock were woven together with elements from American proto-punk (the Ramones, the Heartbreakers, Iggy Pop, Richard Hell), from that faction within London pub-rock (the 101-ers, the Gorillas, etc.) inspired by the mod subculture of the 60s, from the Canvey Island 40s revival and the Southend r & b bands (Dr Feelgood, Lew Lewis, etc.), from northern soul and from reggae. Not surprisingly, the resulting mix was somewhat unstable: all these elements constantly threatened to separate and return to their original sources. Glam rock contributed narcissism, nihilism and gender confusion. American punk offered a minimalist aesthetic (e.g. the Ramones' 'Pinhead' or Crime's 'I Stupid'), the cult of the Street and a penchant for self-laceration. Northern Soul (a genuinely secret subculture of working-class youngsters dedicated to acrobatic dancing and fast American soul of the 60s, which centres on clubs like the Wigan Casino) brought its subterranean tradition of fast, jerky rhythms, solo dance styles and amphetamines; reggae its exotic and dangerous aura of forbidden identity, its conscience, its dread and its cool. (26)

La caratteristica spuria e ribelle della controcultura punk suscita il panico: la reazione dell'opinione pubblica inglese, che vede sorgere questo irrocervo mostruoso dal proprio grembo è inizialmente di orrore.

Dove collocare il punk? La risposta, dopo un momento di disorientamento e di orrore, risiede in una doppia localizzazione, doppia presa che Hebdige descrive con precisione (31):

As the subculture begins to strike its own eminently marketable pose, as its vocabulary (both visual and verbal) becomes more and more familiar, so the referential context to which it can be most conveniently assigned is made increasingly apparent. Eventually, the mods, the punks, the glitter rockers can be incorporated, brought back into line, located on the preferred 'map of problematic social reality' (Geertz 1964) at the point where boys in lipstick are 'just kids dressing up', where girls in rubber dresses are 'daughters just like yours' (see 98–99; 158–159, n. 8). The media, as Stuart Hall (1977) has argued, not only record resistance, they 'situate it within the dominant framework of meanings' and those young people who choose to inhabit a spectacular youth culture are simultaneously returned, as they are represented on T.V. and in the newspapers, to the place where common sense would have them fit (as 'animals' certainly, but also 'in the family', 'out of work', 'up to date', etc.). It is through this continual process of recuperation that the fractured order is repaired and the subculture incorporated as a diverting spectacle within the dominant mythology from which it in part emanates: as 'folk devil', as Other, as Enemy. The process of recuperation takes two characteristic forms:

1. the conversion of subcultural signs (dress, music, etc.) into mass-produced objects (i.e. the commodity form);
2. the 'labelling' and re-definition of deviant behaviour by dominant groups – the police, the media, the judiciary (i.e. the ideological form)

La "ricollocazione" del punk all'interno di categorie riconoscibili - siano esse quelle del mercato o quelle dell'istituzione ideologica - assolve la funzione di tutela e di conservazione dello spazio sociale e ideologico "violato" dall'emersione della ribellione stilistica, che usa il maleducato montaggio di significanti fluttuanti per forzare la propria uscita dal reticolato della cultura dominante.

Senza approfondire oltre la storia o la varietà interna che si raccoglie sotto questo termine generico, "punk", e senza forzarne una definizione - ciò che, soprattutto, rispecchierebbe una volontà di sapere che rispetto al punk non può a

sua volta che risultare ironicamente esterna e “recuperante” - raccogliamo quegli elementi che, trapassando dal punk nella sua variante “cyber”, ne costituiscono la dimensione eterotopica.

Il Cyberpunk, in opposizione al punk, non è una contro-cultura. Il cyberpunk è una proiezione della realtà, una iper-realtà. Esso deriva non tanto da una prosecuzione e ripresa dell'attitudine punk, quanto da una riflessione acuta sulle strutture del recupero.

Lo spazio dello Sprawl, Night City, Chiba in *Neuromante* è uno spazio saturo, in cui le regole della subcultura criminale disegnano ghirigori di violenza, denaro, desiderio, sesso e tecnologia sperimentale. Eppure, niente nello Sprawl è rivoluzionario. Nel Cyberpunk, il recupero che segna la fine dell'attitudine punk è già avvenuto: nessuno scandalo accompagna la presenza del margine urbano o della marginalità che lo abita e lo percorre.

Si potrebbe dire che il Cyberpunk è la prosecuzione fantascientifica del punk compiutamente recuperato, e anzi di un mondo in cui il rapporto centro-periferia si è completamente rovesciato, così come il rapporto fra cultura e contro-cultura.

Non c'è più nessuna ragione di ribellarsi contro lo stato, la regina, la borghesia. Tutto ciò è stato spazzato via dall'apocalisse tecno-economica di un capitalismo giunto al suo ultimo stadio. Lo scenario globale ridicolizza gli stati-nazione, burattini nelle mani di mega-multinazionali per le quali la legalità e l'illegalità non sono se non questioni di convenienza, ed enfatizza la rincorsa spasmodica nella quale tali agglomerati super-umani sono impegnati:

Il potere, nel mondo di Case, significava il potere delle grandi imprese. Le zaibatsu, le multinazionali che plasmavano il corso della storia umana, avevano trasceso le antiche barriere. Dal punto di vista degli organismi, avevano raggiunto una specie di immortalità. Non si poteva uccidere una zaibatsu assassinando una dozzina di dirigenti che occupavano i posti chiave, ce n'erano altri che aspettavano di salire la scala, di occupare i posti rimasti liberi, di avere accesso alle vastissime banche di memoria della grande compagnia. (Gibson 2003, 203)

Il potere, inteso dal cyberpunk in modo veramente cibernetico, è esso stesso una forma di vita meta-umana, una serie di entità dotate di memoria, di volontà, sistemi fondamentalmente indipendenti dalla durata o dalla perspicuità dei propri componenti umani, rimpiazzabili a piacere.

Se il Punk ha di mira il divenire-alieno di una generazione che si rende irricognoscibile, non impiegabile, e dispiega in funzione di questa rivoluzione capillare, pragmatica, stilistica una infinita creatività di assemblaggi, ben diversa è la questione nello scenario del cyberpunk.

Case non è un ribelle, come non lo è quasi nessuno dei personaggi della letteratura cyberpunk. Di fatto, ad avere assunto l'attitudine di fondo del punk non è un personaggio, quanto piuttosto un intero mondo alienato, un'ecologia fatta di strappi, rattoppi, cablaggi e assemblaggi continui, il cui potere risiede non solo e non tanto dalla capacità strategica di organizzare spazi, stabilizzarli, regolare i flussi, ma nella potenza ipertattica di suscitare comunque e dovunque nuovi flussi, di investire gli spazi da ogni parte, moltiplicare la propria presenza, infiltrarsi negli spazi interstiziali, sfruttare la legge e il crimine, il vero e il falso come pura propulsione.

In questo punto si rivela la sintesi più avanzata di punk e cibernetica:

la regolarità cibernetica è equilibrio dinamico, e di ogni sistema, osservato attraverso la lente della cibernetica, non si distinguono tanto le parti e gli insiemi, quanto invece le interazioni ripetute, le pulsazioni, i ritmi di crescita e di decrescita, attraverso i quali la vita non è permanenza, abitazione, risiedere nell'essere, ma piuttosto nascere e morire costantemente, come insegnava - forse - il primo filosofo cibernetico della storia, il nero Eraclito.

La società rappresentata nel cyberpunk, espressione e amplificazione del capitalismo avanzato, si precipita in una rincorsa ossessiva. Essa produce sui propri margini una disgregazione dei luoghi, dei tempi, non permette che ci si inoltri due volte nella stessa periferia. Questa ossessione di circolazione che travolge i luoghi riguarda nella poetica di Gibson le merci, gli oggetti, i volti: non di rado, in una scena di un romanzo Cyberpunk si rincorrono prodotti provenienti dai più diversi angoli del mondo: virus russi, impianti amburghesi, armi giapponesi. I continenti si sovrappongono e giustappungono nel flusso ininterrotto e intricato delle merci. Un uguale destino tocca alle forme culturali, agli esseri umani, in un melting pot che mette in scena un montaggio punk diventato unica realtà.

L'assorbimento del punk nella forma-merce di cui parla Hebdige è compiuto, ma nel passaggio il punk ha perso ogni caratteristica contestataria. Il cyberpunk è l'eterotopia del nostro mondo, e ironicamente è la rappresentazione di un mondo in cui non vi è più alterità, vi è *solo* alterità: in questo, la rappresentazione di un mondo punk in cui il punk è diventato impossibile, di una periferia senza regole che il centro - delocalizzato nella forma del capitale - non teme, e anzi nutre e tollera come terreno di coltura dei più spregiudicati esperimenti sociali, culturali ma soprattutto tecnologici, ci offre l'opportunità di una lettura eterotopica del nostro presente.

#### IV. Attualità del cyberpunk

Nel corso di queste pagine ci siamo soffermati dapprima sulla nozione di eterotopia, come essa emerge nel pensiero di Foucault, comparandola con alcuni altri autori come De Certeau e Debord, rilevanti dal punto di vista della separazione e dello spazio, nel tentativo di espandere le possibilità di intendere in senso politico, militante, antropologico o pragmatico l'eterotopia, il senso del gesto che la produce e la necessità alla quale un tale gesto risponde.

Abbiamo trovato una risposta ricorrente, variamente declinata: l'eterotopia come paradossale intreccio di alterità e interiorità, misura sacra o profana di sicurezza contro l'incommensurabile, l'inassimilabile, il cui aspetto varia con le epoche, specchio oscuro della società che la produce.

Uno sguardo gettato sul Cyberpunk, meno profondo certo di quanto la materia avrebbe voluto o consentito, ci ha permesso di discernere alcuni punti centrali, che rendono la nozione di eterotopia fondamentale per l'interpretazione del cyberpunk.

Viene dunque il momento di chiederci che genere di eterotopia sia il mondo cyberpunk, e se essa sia propriamente l'eterotopia del nostro tempo. Dopo almeno quarant'anni di letteratura cyberpunk, siamo obbligati a chiederci fino a che punto essa sia ancora rilevante, nella sua lettura del presente e del futuro, e quanto invece la trasformazione della realtà sociale e tecnologica abbia prodotto una obsolescenza di questo immaginario.

Da un lato, osserviamo che il cyberpunk propone una strana forma di

eterotopia cibernetica. Se l'eterotopia deve “raccolgere” le contraddizioni, neutralizzarle, garantire una libertà di espressione al prezzo di una localizzazione che preserva i contorni dalle conseguenze di quella libertà, si può dire che il cyberpunk coglie appieno alcuni aspetti di una eterotopia.

Le contraddizioni che il cyberpunk ospita, tuttavia, non sono quelle che Foucault associa alle società pre-moderne - in particolare, crisi biologiche - né quelle che associa alle società moderne, nella forma di deviazioni e sfoghi, immoralità o antisocialità da rinchiudere o da sfogare. Piuttosto, nella società post-umana del cyberpunk, lo spazio “libero” non è affatto segnato dalla libertà dell'individuo.

Ciò che si muove liberamente è invece il denaro, la merce, la tecnologia. Lo *Sprawl* è un'eterotopia non-umana, un parco giochi del potere e del denaro, come nella citazione che abbiamo riportato in apertura, un margine necessario alla accelerazione economica e tecnologica dalla quale il ciclo vitale delle mega-multinazionali dipende, e che proprio per questo non deve essere contenuto né rallentato da alcuno scrupolo. La città-mostro gioca con i corpi, con le vite, e sbagliare i passi del gioco ha sempre conseguenze mortali. I protagonisti dei romanzi cyberpunk sono mercenari presi infallibilmente in un gioco non-umano che li oltrepassa.

In questo spazio liminale, tuttavia, il rischio connaturato alle eterotopie non può essere cancellato: i flussi accelerati oltre il limite - flussi di intelligenza, di talento, di coraggio, di tecnologia, di denaro - minacciano di deviare improvvisamente. In un istante magico, l'eroe cyberpunk assiste al miracolo: l'evento eccede la velocità della codifica, il recupero quasi-istantaneo viene schivato per un istante, le conseguenze sono esplosive. Il gioco del cybercapitalismo prevede dunque anche esso un'alea insopprimibile: un momento in cui i flussi sono messi in gioco e non ancora recuperati. La questione non è di ordine spaziale. Il NO FUTURE del punk si inserisce nel “sempre di nuovo” della rivoluzione permanente dei mezzi di produzione, coglie l'istante, restituisce a un tempo kairotico l'ultima scaglia di libertà nel mondo che non sa più conoscersi né riconoscersi.

Proprio per questo, nel cyberpunk, la periferia, per quanto lurida e putrescente, è il centro vero e pulsante di un'epoca: in essa si gioca la possibilità del dominio e quella della liberazione. Per comprendere questa centralità, tuttavia, si pensi ad un'altra frontiera, quella cibernetica, che all'epoca della prima generazione cyberpunk era aperta e porosa, abitata da strani sogni e fantasmi rivoluzionari anarcoidi, ormoni adolescenziali indirizzati al crimine da strane distribuzioni di competenza tecnico-scientifica.

In un presente che si allontana a vista d'occhio dagli albori febbricitanti della cultura cibernetica, fra generazioni che non ricordano più le bulletin board né devono sapere come funzionano i propri apparecchi tecnologici per domarli, né possono più ibridarli, manometterli, assemblarli a piacere, è forse più complesso comprendere la teoria accelerazionista che accompagna e complementa l'apparente disperazione dello scenario cyberpunk. Sempre più lontana dalla nostra coscienza è la possibilità di hackerare lo slancio tecnologico, di cogliere l'istante magico e produrre quel tipo di azione tattica, di straforo che costituisce la magia e la redenzione dell'eroe cyberpunk.

D'altra parte, il miscuglio di antico e moderno, di arcaico e futuribile che costituisce l'amalgama imperfetto del cyberpunk ritorna in altri modi, secondo altre traiettorie, che ci ricordano quelle denunciate da Debord nel paragrafo 25 de *La società dello spettacolo*. Si tratta di una delle caratteristiche del cyberpunk

rispetto alle quali la specificità trans-epocale dell'eterotopia risulta di fondamentale importanza ermeneutica, ovvero del rapporto fra la cultura, la contro-cultura e la complessità.

Se l'eterotopia arcaica, spesso a carattere sacrale, serviva a raccogliere ed esorcizzare la complessità di un mondo naturale caotico, organizzando in forma mitologica i ritmi naturali, biologici, tribali, restituendo un equilibrio tollerabile alla vita umana, l'eterotopia iper-moderna o post-moderna si confronta con un compito diverso, ma simile. La complessità crescente, la dissociazione dei mezzi di produzione, le opacità intenzionali e accidentali dei circuiti informativi producono caos, orrore, raccapriccio. L'angoscia dell'assoluto ci coglie di fronte alle nostre televisioni, di fronte a un mondo incomprensibile, e non diversi dai nostri pro-pro-progenitori cerchiamo un esorcismo, e lo troviamo proprio lì, nelle nostre televisioni.

Di fatto, e non sorprendentemente, l'elemento del cyberpunk che meglio sopravvive grazie alla sua funzione eterotopica nell'economia simbolico-culturale del presente è da ricercarsi nella costruzione spettacolare di realtà virtuali, nella pulsione di fuga che si arrotola intorno alla restituzione di un ordine mitologico alla realtà caotica.

Allo stesso tempo, a partire dall'eterotopologia, dalla comprensione della necessità e della struttura dell'eterotopia - luogo e non-luogo, pericolo e rassicurazione - possiamo intuire la funzione doppio-vincolante delle costruzioni virtuali che ci circondano, e cominciare a mettere a tema le trappole che ci riguardano. Le stesse di sempre, ma nuove.

## Bibliografia

- Debord G. (2001) *La società dello spettacolo*. Trad. it. P. Salvadori, F. Vasarri. Baldini & Castoldi: Milano
- De Certeau M. (2001) *L'invenzione del quotidiano*. Trad. it. M. Braccianini. Edizioni Lavoro: Roma
- Foucault M. (2006) *Utopie Eterotopie*. A cura di A. Mosca. Cronopio: Napoli.
- Geertz, C. (1964), 'Ideology as a Cultural System'. In D. E. Apter (ed.), *Ideology and Discontent* (47-76). Free Press: New York.
- Gibson W. (2003) *Neuromante*. Con uno scritto di Bruce Sterling. Mondadori: Milano.
- Hall, S., Clarke, J., et al. (eds) (1976), *Resistance Through Rituals*, Hutchinson: London.
- Hebdige D. (1979) *Subculture, the meaning of style*. Routledge: Londra.
- Herlander E. (2009) *Cyberpunk 2.0*. Labcom Books: Covilha.
- Stasi M. (1993) *God save the cyberpunk*. Synergion: Bologna
- Sterling B. & Gibson W. (2001) *Parco giochi con pena di morte*. Mondadori: Milano.