

Yannick Rumpala*

*Dall'esuberanza tecnica al disincanto: il tecno-immaginario
cyberpunk come tecnocritica?*

Abstract: The vision of technique is not monolithic and systematically enchanting in science fiction. It was even significantly shaken up in the 1980s by a particular current, cyberpunk, which offered a form of technical exuberance, but to say the least disturbing because it unfolded against a backdrop of social decay and economic neo-feudalism. Considering this sub-genre for what it allows to problematize, this contribution first shows how it suggests that the technological dynamic is inevitably an expansive dynamic and in what senses it contributes to redirect the speculative explorations of technical systems. It then sheds light on the questions that the works of cyberpunk explore in this way, in particular with regard to the effects on the human condition and the type of transformation that it undergoes. Finally, this contribution highlights the lines of flight that these fictions, through a play on the disenchantment of technical possibilities or the ways of diverting them, also bring out within the representations elaborated in the imaginary register.

Parole chiave: Cyberpunk, technique, representations, science fiction.

Indice: 1. Come un'ineluttabilità dell'espansione della tecnosfera... – 1.1. Una forma di problematizzazione della colonizzazione tecnologica – 1.2. Un'esuberanza high-tech piena di ambiguità? – 1.3. L'assorbimento degli individui e dei corpi nella tecnosfera – 1.4. Le tecnologie di sorveglianza sono ovunque... – 2. Dalla tecnologizzazione alla ciberizzazione della condizione umana? – 2.1. Sulla banalità della tecnosfera come ambiente di vita – 2.2. Estensione del campo di digitalizzazione – 3. Tra disincanto e gestione di interstizi creatori: linee di fuga – 3.1. Un'estetica del disincanto tecnologico – 3.2. Nei varchi della tecnologia: l'arte della deviazione – 4. Conclusione: il realismo di un ri-ancoraggio sociale della tecnologia?

Che cosa significa vivere in un mondo a densità tecnica crescente senza che questa permetta di migliorare automaticamente e uniformemente la sorte di tutti? O dove questo aumento tecnico produce maggiori dipendenze e incertezze per la maggior parte della popolazione... È possibile rappresentare una situazione che si annuncia senza essere ancora del tutto formata? Il ritorno al *cyberpunk*

* Professore presso Université Côte d'Azur, Faculté de droit et de science politique. Équipe de Recherche sur les Mutations de l'Europe et de ses Sociétés (ERMES). rumpala@unice.fr

può essere un modo per rispondere a queste domande (sul futuro) e per fornire spunti di riflessione in modo quasi sperimentale, grazie a questa sorta di “laboratorio” messo a disposizione dalla narrativa¹. Anche se per molto tempo la fantascienza è sembrata trasmettere una sorta di fiducia prometeica, la visione della tecnologia che propone è ben lungi dall’essere monolitica e sistematicamente incantevole. Tanto più che negli anni ‘80 è stata significativamente ribaltata. Ed è questa particolare tendenza, il *cyberpunk*, che ha contribuito in modo determinante a questo fenomeno.

Cyberpunk è il nome adottato per designare le opere di un gruppo di scrittori nordamericani della metà degli anni Ottanta (per lo più uomini: William Gibson, Rudy Rucker, Lewis Shiner, John Shirley, Bruce Sterling, Michael Swanwick, Walter Jon Williams tra i principali, a cui si aggiunge Pat Cadigan per le donne). Questi autori sono stati riuniti sotto la stessa bandiera per sottolineare il loro comune contributo all’apertura della fantascienza a nuovi temi². L’esubranza tecnologica non è più qui portata ai confini dell’universo, ma penetra maggiormente negli spazi terrestri e nella vita quotidiana, dai corpi ai territori urbani, attraverso l’abbozzo di nuovi mondi virtuali. Il clima sociale, nonostante tutti questi progressi tecnologici, appariva assai poco radioso, come colto da una forma di disfacimento generalizzato, fatta eccezione per i poteri economici che tendevano a dominare il pianeta.

Queste narrazioni partecipano alla produzione di quello che l’antropologo Georges Balandier ha definito un “tecnologico-immaginario”³. Ma non solo. La (fanta-)scienza è anche uno spazio in cui si possono dispiegare forme di problematizzazione⁴. Attraverso le sue narrazioni e descrizioni, il *cyberpunk*, in questo caso, sancisce il trionfo della tecnologia. Tuttavia, questa penetrazione e invasione di tutto ciò che costituisce il mondo (ambienti, organismi, individui, ecc.) non sembra essere priva di inconvenienti. Al contrario, è come se si fossero acuiti i timori del tipo espresso da osservatori preoccupati per l’espansione tecnica incontrollata, come Jacques Ellul⁵ o Bernard Stiegler⁶ in modi diversi. Questi mondi possono addirittura essere avvicinati al registro tecnocritico⁷ viste le ansie che assorbono e riproducono nel vuoto. Sono mondi in cui la cibernetizzazione si è spinta molto in là: nei corpi e in tutti gli ambienti. Questi mondi hanno quindi il vantaggio di fornire un supporto figurativo a quella che alcuni pensatori hanno previsto come un’evoluzione ineluttabile, ma spesso senza fornire un’incarnazione sufficiente per avere un’immagine delle forme possibili e, soprattutto, delle loro conseguenze. In una modalità che può essere assimilata a quella degli esperimenti di pensiero, queste costruzioni fittizie, come altre della fantascienza, per-

1 Barrère, Martuccelli 2009.

2 Per un inquadramento di questa tendenza letteraria, si veda ad esempio Murphy 2019: 519-536.

3 Balandier 1991: 5-10; Id. 2001.

4 Rumpala 2015.

5 Si veda ad esempio Ellul 2009.

6 Si veda ad esempio Stiegler 2019.

7 Jarrige 2016.

mettono di esplorare possibili traiettorie tecnologiche senza rimanere nell'astrazione (teorica o generalizzante) o nell'osservazione miope⁸. In effetti, le questioni che hanno acquisito importanza in seguito all'accumulo di progressi tecnici sono spesso già state messe in scena attraverso questo mezzo immaginario.

In un certo senso, con il *cyberpunk* i mondi prendono vita con la caratteristica di essere saturi di tecnologie, il cui sviluppo avrebbe peraltro seguito traiettorie particolari. In questo caso, in modo ancora più evidente, queste traiettorie tecnologiche influenzano profondamente gli stili di vita e orientano persino le soggettività. Va aggiunto che le storie *cyberpunk* non si limitano a tematizzare le ambivalenze della tecnologia, come hanno già fatto altre opere di fantascienza o altre forme di riflessione. Mostrano le relazioni tra sviluppi tecnici ed effetti sociali e dimostrano la scarsa rilevanza di una rigida opposizione tra schemi utopici e distopici.

La prospettiva che guiderà la nostra analisi è che queste espressioni di finzione, rivelando determinati immaginari, possiedono virtù euristiche attraverso l'espansione dei quadri temporali che forniscono⁹ e attraverso le ipotesi che esplorano¹⁰. Sulla base di un *corpus* costituito dalle principali opere del genere e dai loro paratesti, mostreremo innanzitutto come il *cyberpunk* suggerisca che la dinamica tecnologica è ineluttabilmente una dinamica espansiva e in che senso esso contribuisca a riorientare le esplorazioni speculative dei sistemi tecnici (1). In seguito, esamineremo le questioni che le opere sollevano in questo modo, in particolare per quanto riguarda gli effetti sulla condizione umana e il tipo di trasformazione che essa subisce (2). Infine, individueremo le linee di fuga che queste finzioni, attraverso un gioco sul disincanto delle possibilità tecniche o sui modi di deviarle, fanno emergere anche all'interno delle rappresentazioni elaborate sotto la veste dell'immaginario (3).

1. Come un'ineluttabilità dell'espansione della tecnosfera...

A prima vista, il *cyberpunk* può essere letto come l'espressione culturale di un'interrogazione, persino di un'ansia, sul rapporto tra comunità umane e tecnologie: un'interrogazione diffusa, impregnata del senso di una svolta storica in atto, e che rivela un'ambigua miscela di fascino e inquietudine. Questa interrogazione, trasmessa in tutta questa produzione letteraria, riflette le tecnologie che si stavano sviluppando all'epoca, o almeno ipotizzabili per un futuro non troppo lontano. Ciò che prende forma grazie alle descrizioni allestite dagli autori assomiglia quindi a un'antropologia delle tecniche, ma in versione anticipatrice. Infatti, attraverso gli artefatti messi in scena e le loro condizioni d'uso, le narrazioni ripristinano anche le relazioni sociali, ma in questo caso "riconfigurate".

8 Rumpala, 2016: 53-72.

9 Miller, Bennett 2000: 597-606.

10 Rumpala 2015.

1.1. Una forma di problematizzazione della colonizzazione tecnologica

Il cyberpunk ha problematizzato la capacità delle tecnologie, in particolare quelle legate al “*cyber*”, di trasformare gli individui e i loro ambienti di vita. L’immaginario proposto è stato effettivamente sviluppato negli anni ‘80, un decennio importante per gli sviluppi informatici. I personal computer che arrivarono sul mercato in quegli anni si introdussero negli usi e contribuirono alla loro evoluzione. L’informatica si stava diffondendo nella sfera professionale, stava diventando accessibile alle famiglie e cominciava ad assorbire il tempo libero dei giovani appassionati (soprattutto ragazzi, in realtà). Sembravano aprirsi nuove aree di esperienza. Si cominciava a poter più comunemente giocare sullo schermo delle macchine: prima i cabinati dei giochi arcade, poi le console e i microcomputer. Sarebbe stato più facile far dialogare uomini e macchine grazie all’uso massiccio di interfacce grafiche. Si potevano automatizzare maggiormente alcune attività, per esempio quelle d’ufficio, con applicazioni informatiche apposite. Sarebbe stato possibile interconnettere i sistemi informatici e sviluppare la comunicazione tra le macchine. In breve, i cambiamenti in arrivo erano significativi.

Anche la fortuna del prefisso “*cyber*” (derivato dal greco *kubernêtikê* [κυβερνητική], che si riferisce al timone, all’arte di governare) deriva da questo contesto in cui le tecnologie digitali hanno potuto svilupparsi e dispiegarsi nel tempo. Cibernetica era il termine e l’ambito teorico promosso a partire dalla fine degli anni Quaranta dall’americano Norbert Wiener nel tentativo di sintetizzare in un campo disciplinare gli studi dei processi di controllo e comunicazione negli esseri viventi e nelle macchine¹¹. I meccanismi di informazione sono stati considerati un elemento centrale dei sistemi studiati. Questo paradigma tendeva ad accompagnarsi a un’interferenza tra l’uomo e la macchina, e negli scritti di Norbert Wiener si poteva vedere una forma di promozione dell’automazione della società. La portata di questa visione suggerisce di non ridurla ad una pretesa erudita, soprattutto se la misuriamo alla luce della sua influenza culturale, che non tocca solo il lato filosofico e i modi di rappresentazione del mondo, ma che giunge fino alla penetrazione in certi mondi immaginari¹² e nella *fiction*¹³.

Per molti aspetti, l’esistenza e il modo di vivere si sono trovati ad essere determinati in e da sistemi di oggetti tecnici. Queste tecniche non funzionano come se fossero isolate, ma formano tra loro assemblaggi globalmente coerenti. Lo stesso vale per queste esplorazioni fittizie. A nessun personaggio verrebbe in mente di astrarsi da questi ambienti altamente tecnicizzati o di allontanare la propria esistenza da queste dipendenze. Gli esseri umani e, *a fortiori*, le macchine “coscienti” sono letteralmente immersi nella tecnosfera. Queste storie hanno una forza di evidenza e danno la sensazione che la vita quotidiana non sia più concepibile al di fuori di queste aggiunte tecnologiche. *Neuromante*, il romanzo quasi inaugurale di William

11 Wiener 2012

12 Lafontaine 2004.

13 Warrick 1984.

Gibson¹⁴, inizia con un incipit (“*The sky above the port was the color of television, tuned to a dead channel*”) che è stato comunemente interpretato come un modo per dire che la tecnologia ha invaso tutto, lasciando solo un confine indistinto tra il naturale e l’artificiale¹⁵.

Il *cyberpunk* è permeato dal motivo ricorrente dell’incontro tra corpi e tecniche, nelle forme più diverse: elettrodi, chip cranici, connessioni corporee, protesi cibernetiche, ecc. In *Neuromante*, ad esempio, i “*microsoft*” sono piccoli chip che possono essere inseriti nel cervello e permettono di accedere a nuove abilità. Le narrazioni trasmettono la convinzione implicita che il cambiamento culturale avrebbe in realtà una forte componente tecnologica. Da questo punto di vista, il *cyberpunk* si presenta come un laboratorio per una sociologia sperimentale degli usi di nuovi dispositivi, apparecchi, macchine, ecc. Attraverso le situazioni in cui si trovano i personaggi (principali o secondari), la corrente esplora la varietà di modi in cui le tecnologie vengono appropriate. Mostra quali potrebbero essere i loro usi, a volte facendone addirittura il perno delle storie, come nel lavoro di Pat Cadigan con la combinazione delle tecnologie sensoriali e di quelle legate alla realtà “virtuale”¹⁶.

L’effetto immersivo delle storie ci permette di percepire che l’attrezzatura di questi mondi è massicciamente tecnica. Il *cyberpunk* è l’immagine di una società in cui la tecnologia è diventata un fenomeno totale, la cornice obbligatoria per le attività e le interazioni quotidiane. Il filosofo Jacques Ellul aveva già iniziato a segnalare e prevedere questo cambiamento: secondo lui, con i computer non sarebbe più stato possibile parlare di tecnica nello stesso modo. Dato il cambiamento della sua natura, sarebbe meglio parlare di “sistema tecnico”. L’informatica tenderebbe quindi a unificare dei sottosistemi che prima erano separati¹⁷. In un certo senso, è questa tendenza che viene amplificata dall’uso del registro narrativo. In *Isole nella rete* di Bruce Sterling, l’eroina rievoca mentalmente quella che oggi potrebbe sembrare un’osservazione banale: “Negli anni della sua vita, pensò Laura, la Rete era diventata sempre più estesa e compatta. Grazie ai computer. I computer collegavano le altre macchine, le fondevano assieme. Televisione-telefono-telex. Registratore a cassette-VCR-laser disc. Torre di trasmissione collegata a riflettore parabolico di microonde collegato al satellite. Linea telefonica, Tv via cavo, fili a fibre ottiche che emettono sibilando parole e immagini in torrenti di pura luce. Tutto collegato in una ragnatela che copre il mondo, un sistema nervoso globale, una piovra di dati”¹⁸.

Come presentimento che lascia volare la possibilità di un nuovo ordine socio-tecnico, il *cyberpunk* descrive un mondo in cui il codice, il linguaggio usato per la programmazione dei computer, è arrivato a sostituire la legge, per usare la famo-

14 Gibson 1993 [1984]: 3 (“Il cielo sopra il porto aveva il calore della televisione sintonizzata su un canale morto”).

15 In questo senso, si veda ad esempio Naidoo 2002: 88.

16 Si veda ad esempio Cadigan 1998 [1991]; Id.1998.

17 Ellul 2009.

18 Sterling 1994 [1988]: 20.

sa (succesiva) formula del giurista americano Lawrence Lessig (“*Code is law*”), il cui pensiero ha così cercato di rendere visibili i valori (generalmente quelli di attori privati) incarnati in questo particolare tipo di artefatto¹⁹. In questo tipo di mondo, tutta l’esperienza personale sembra essere mediata da un dispositivo tecnologico, ma non uno qualsiasi. È un dispositivo di cui si sente già la necessità di raccogliere dati e la capacità di produrne, in entrambi i casi a partire dagli stessi individui che lo utilizzano. Ogni connessione comporta flussi di informazioni in entrambe le direzioni.

L’alienazione non è mai lontana per gli individui presi insidiosamente in queste molteplici forme di depossessione: soprattutto quando il libero arbitrio è ridotto e le azioni individuali sembrano essere dirette da sostituti tecnici. Questo ambiente altamente tecnico sembra essere diventato così complesso che il controllo su questi artefatti diventa relativo. Molti dei personaggi danno la sensazione di trovarsi di fronte a qualcosa che le supera, che a volte riescono a percepire in modo quasi magico. La tecnica si sarebbe evoluta troppo rapidamente perché la maggior parte delle menti potesse comprenderne i meccanismi.

1.2. Un’esuberanza high-tech piena di ambiguità?

Alla maniera di Thomas Haigh, l’immaginario della fantascienza può essere visto quasi come un filo cronologico per comporre una storia alternativa della tecnologia²⁰. Da questo punto di vista, come dice questo storico della tecnologia dell’informazione e dell’informatica, il movimento *cyberpunk* degli anni Ottanta è stato, deliberatamente e consapevolmente, una reazione contro la visione che la fantascienza precedente aveva dato del futuro. Questa visione sembrava sempre più obsoleta e si trattava dunque, per gli autori del *cyberpunk*, di aggiornarla con le tecnologie e le forme di comprensione proprie dell’era elettronica. Lasciando ad altri le aspirazioni di viaggi e spedizioni galattiche, questo aggiornamento permette di esplorare le potenzialità tecnologiche emergenti, attraverso campi di applicazione relativamente nuovi o estesi.

Come spesso accade nella fantascienza, la costruzione dei mondi *cyberpunk* avviene anche attraverso il dispiegamento di linee di sviluppo di oggetti tecnici²¹. Ma non si tratta di tecnologie completamente fantastiche e lontane dalla realtà disponibile al momento della produzione delle storie. Nessun dispositivo di teletrasporto o enormi navi che partono per viaggi interstellari e colonizzano altri pianeti²². Come ha sottolineato lo stesso Bruce Sterling, ardente propagandista del movimento, “non dalle formule trite dei robot, delle astronavi, del moderno miracolo atomico, ma dalla cibernetica, dalle biotecnologie, dalla rete informatica, per dirne solo alcune”²³. I mondi *cyberpunk* non sono pieni di auto volanti (una differenza rispetto a un uni-

19 Lessig 2006².

20 Haigh 2011.

21 Su questa nozione, si veda ad esempio Bontems 2016.

22 Tranne qualche raro caso che sembra sconfinare nel *cyberpunk*, come Williams 2000.

23 Sterling, “Prefazione”, in Gibson 1989 [1986].

verso vicino come quello del film *Blade Runner* [1982]). Non esistono nemmeno veicoli veramente autonomi, o semmai solo per il trasporto di merci in autostrada. Si immaginano invece veicoli in cui il cervello del conducente è fisicamente collegato alla macchina. La letteratura *cyberpunk* è piena di molti tipi di interfacce uomo-macchina o cervello-macchina, grazie alle quali un o una conducente può quasi diventare un tutt'uno con il suo veicolo, come Cowboy con il suo *panzer* in *Guerrieri dell'interfaccia* di Walter Jon Williams²⁴. Collegato tramite casco ed elettrodi alle apparecchiature elettroniche di questa sorta di hovercraft blindato e armato, questo ex pilota diventato contrabbandiere vede direttamente ciò che le telecamere della macchina percepiscono. In questo modo può vedere in tempo reale le informazioni e i parametri di cui ha bisogno. Con questo equipaggiamento, quando vola con il suo “*panzer*” o “*delta*”, Cowboy sembra persino più efficiente dei droni militari del nostro tempo.

Guerrieri dell'interfaccia contiene anche lunghe descrizioni del funzionamento meccanico dei veicoli, compreso il “*panzer*” pilotato da Cowboy. Ma più che le macchine in sé, le narrazioni *cyberpunk* sembrano essere interessate alle relazioni degli esseri umani (o anche dei postumani) con esse e, soprattutto, alle interfacce attraverso cui queste relazioni passano. Molti commentatori, come Veronica Hollinger, hanno fatto di questa attenzione alle “potenziali interconnessioni tra esseri umani e tecnologia” una caratteristica centrale del *cyberpunk* come genere²⁵. Tuttavia, il tono del *cyberpunk* è diverso da quello che impregna la fantascienza precedente. La presenza della tecnologia è certo meno grandiosa, ma più diffusa. Per gli autori *cyberpunk*, questa penetrazione diffusa è addirittura un assunto, come afferma Bruce Sterling: “Per i cyberpunk, al contrario, la tecnologia è viscerale. Non è il genio nella bottiglia di una Grande Scienza remota e distante: è pervasiva, terribilmente intima. Non è fuori di noi, è molto vicina a noi. Sta sotto la nostra pelle: spesso, dentro le nostre teste”²⁶.

In particolare, sono le capacità tecniche ad essere cambiate in termini di ampiezza e portata. Bruce Sterling illustra questo salto reinterpretando una figura letteraria e metaforica che già incarnava una forma di ambizione demiurgica, quella della creatura immaginata da Mary Shelley: “Ora immaginate una versione *cyberpunk* di FRANKENSTEIN. In questo lavoro immaginario, il Mostro sarebbe probabilmente il progetto ben finanziato di un team di ricerca e sviluppo di un'azienda globale. Il Mostro potrebbe anche scatenare una sanguinosa distruzione, probabilmente su passanti casuali. Ma una volta che l'avesse fatto, non gli sarebbe mai stato permesso di vagare per il Polo Nord, pronunciando profezie alla Byron. I mostri *cyberpunk* non scompaiono mai così facilmente. Sono già liberi per le strade. Sono accanto a noi. Molto probabilmente *NOI* siamo loro. Il Mostro sarebbe stato brevettato grazie alle nuove leggi sulla genetica e prodotto a migliaia in tutto il mondo. Presto i Mostri avrebbero avuto tutti dei lavori notturni di merda per

24 Williams 1995 [1989].

25 Hollinger 1990 : 31.

26 Sterling, “Prefazione”, in Id. (ed.) 1994 [1986]: 20 (“*For the cyberpunks, by stark contrast, technology is visceral. It is not the bottled genie of remote Big Science boffins: it is pervasive, utterly intimate. Not outside us, but next to us. Under our skin; often, inside our minds*”).

pulire i *fast food*”²⁷ In ciò che la narrativa dovrebbe tradurre in forma attualizzata, è come se fosse stata messa in moto una dinamica che non può più essere fermata: “Nel cyberpunk, l’idea che esistano limiti sacri all’azione umana è un’illusione. Non ci sono confini sacri che ci proteggano da noi stessi. [...] La condizione umana può essere cambiata, sarà cambiata e sta cambiando; le uniche domande reali sono come e a quale scopo”²⁸. Il potere dell’intervento tecnico sembra spingersi sempre più in là e, seguendo l’argomentazione di Bruce Sterling, il *cyberpunk* deve essere preso come un’occasione per aprire gli occhi: “Questa convinzione ‘antiumanista’ del cyberpunk non è semplicemente una trovata letteraria per indignare la borghesia; è un fatto oggettivo della cultura alla fine del XX secolo. Cyberpunk non ha inventato questa situazione, si limita a rifletterla”²⁹. E, indirettamente, si pone anche la questione del costo per gli esseri umani, si potrebbe aggiungere...

1.3. L’assorbimento degli individui e dei corpi nella tecnosfera

Il *cyberpunk* è ben noto come spazio di espressione e di riappropriazione dell’immaginario *cyborg* e dell’integrazione delle tecnologie come elementi corporei³⁰. Non è raro incontrare personaggi con arti cibernetici o meccanizzati, e tutte le parti e i componenti del corpo sembrano suscettibili di miglioramenti tecnici. Se non sono gli occhi bionici, che consentono un ampliamento delle capacità visive, allora possono essere gli occhi sviluppati artificialmente: “Gli occhi azzurri erano strumenti ottici di perfezione sovrumana, fatti crescere in vasca in Giappone [...]”³¹.

Logicamente, anche se l’immagine non è del tutto nuova, l’intero corpo stesso può essere aiutato diventando una macchina integrata in un’altra macchina, e vediamo così come l’aggiunta di un’imbracatura esterna meccanizzata sia molto utile per aumentare la forza individuale: “Uno degli assistenti era una ragazza che indossava un esoscheletro di policarburo azzurro che le permetteva di trasportare le valigie porta-abiti di Hermès come fossero blocchi leggerissimi di stiroespanso. La tuta-scheletro azzurra ronzava mentre lei scendeva le scale a passi felpati con le

27 Sterling 1991 (traduzione personale: “Now imagine a cyberpunk version of FRANKENSTEIN. In this imaginary work, the Monster would likely be the well-funded R&D team-project of some global corporation. The Monster might well wreak bloody havoc, most likely on random passers-by. But having done so, he would never have been allowed to wander to the North Pole, uttering Byronic profundities. The Monsters of cyberpunk never vanish so conveniently. They are already loose on the streets. They are next to us. Quite likely *WE* are them. The Monster would have been copyrighted through the new genetics laws, and manufactured worldwide in many thousands. Soon the Monsters would all have lousy night jobs mopping up at fast-food restaurants”)

28 *Ibidem* (“In cyberpunk, the idea that there are sacred limits to human action is simply a delusion. There are no sacred boundaries to protect us from ourselves... The human condition can be changed, and it will be changed, and is changing; the only real questions are how, and to what end.”).

29 *Ibidem* (“This “anti-humanist” conviction in cyberpunk is not simply some literary stunt to outrage the bourgeoisie; this is an objective fact about culture in the late twentieth century. Cyberpunk didn’t invent this situation; it just reflects it”).

30 Featherstone, Burrows 1996.

31 Gibson 1994 [1986]: 94.

zampe ovattate da dinosauro. Scheletro azzurro, bare di cuoio”³². Anche se viene dall'esterno, la tecnologia avanza così ad uno stadio successivo, giungendo a integrare la parte “naturale” dell'essere umano.

È addirittura un intero essere umano che sembra poter essere organicamente decodificato e ricodificato. I progressi tecnici consentono persino di ricostituire un individuo, ciò di cui potrà beneficiare il mercenario Turner all'inizio del *Giù nel cyberspazio*, dopo che un'esplosione lo ha fatto a pezzi. E, durante questa riparazione organica: “Trascorse la maggior parte di questi tre mesi nella riproduzione ROM simstim di un'infanzia idealizzata nel New England del secolo passato”³³. Come una registrazione, ma estesa a tutti i sensi, il *simstim* (contrazione di “*simulated stimulation*”) permette di sperimentare le sensazioni di un'altra persona che può essere scelta da un catalogo di programmi ricreativi già disponibili.

Gli animali non sono esenti da ulteriori strumentalizzazioni. Nel racconto *Johnny Mnemonico* di William Gibson³⁴, il personaggio eponimo e la donna (anch'ella parzialmente modificata) che lo accompagna nella sua fuga trovano l'aiuto di un delfino. Non un delfino qualsiasi: questo animale dispone di capacità intellettive aumentate artificialmente per scopi militari. Tuttavia, è stato trascurato ed è diventato dipendente dalle sostanze a cui è stato sottoposto (per garantire la sua docilità nonostante le sue capacità superiori). Da parte dei committenti e degli sponsor, non ci sarà alcuna considerazione per quest'altra forma di coscienza, ovviamente... Alcuni usi si rivelano anche più decorativi, come in *Guerrieri dell'interfaccia*, per abbellire gli interni di una casa: “Gli acquari rivestiti di pesci geneticamente modificati emettono la stessa luce fredda e tremolante dello schermo verde di un monitor”³⁵. Sembra che l'ingegneria genetica del futuro sarebbe potuta avanzare più velocemente della tecnologia degli schermi dei computer, lasciando da parte ogni preoccupazione etica sull'alterazione degli esseri viventi...

Nella sua forma più avanzata, la forza di questo apparato tecnico è quella di essere presente senza bisogno di essere visibile. All'esterno, quando viene visto, può persino dare un'impressione di semplicità, che a sua volta può diventare una manifestazione di potenza: “Quella era la suprema forma di ostentazione fra i maniaci della tecnologia: disporre d'un sistema così completo e sofisticato in modo che niente fosse visibile, né meccanismi, né cavi, né comandi. La stanza era attraversata da un invisibile merletto di raggi attivatori, microfoni direzionali e pickup subvocali. C'era potenza, là dentro, per chi ne conoscesse la geografia”³⁶. È difficile non pensare, *a posteriori*, all'estetica della semplicità, o anche all'impressione di dissoluzione della materialità (come nel caso del “*cloud compu-*

32 Gibson 1994 [1988]: 154.

33 Gibson 1994 [1986]: 7 (La frase originale è sintetica: “*He spent most of those three months in a ROM-generated simstim construct of an idealized New England boyhood of the previous century*”).

34 Gibson 1981.

35 Williams 1995 [1986], traduzione dei curatori.

36 Swanwick 1988 [1987]: 13.

ting”), che alcuni marchi informatici hanno abilmente inserito nei loro computer e in altri dispositivi³⁷. È anche difficile non pensare alle molteplici componenti delle infrastrutture tecniche che si sono integrate nell’ambiente, al punto che gli utenti finiscono spesso per utilizzarle senza essere consapevoli della dipendenza che hanno da esse.

1.4. Le tecnologie di sorveglianza sono ovunque...

Attraverso l’immaginazione, il *cyberpunk* dispiega un intero apparato di tecniche di sorveglianza. Nei cieli della *Trilogia dello Sprawl*³⁸, la prima trilogia di William Gibson (composta da *Neuromante*, *Giù nel cyberspazio*, *Monna Lisa cyberpunk*), volano già delle specie di droni utilizzati per la sorveglianza privata, che seguono gli individui a distanza per la loro presunta sicurezza. Vengono utilizzati, ad esempio, per proteggere una star in una casa di riposo, come in *Monna Lisa cyberpunk*. L’operazione è condotta da un apparecchio radiocomandato e armato, “un minuscolo elicottero Dornier” e in una forma di onnipresenza: “Alla Senso/Rete non sfuggiva quasi nulla di quel che accadeva nella casa sulla spiaggia; la sua solitudine, la settimana di riposo che aveva chiesto erano sotto controllo costante”³⁹.

Guerrieri dell’interfaccia fa un ulteriore passo avanti attribuendo a questo tipo di macchine un uso più militare, ad esempio sotto forma di “batterie radar volanti”: “Si tratta di velivoli robotici ultraleggeri dotati di celle solari che permettono loro di rimanere perennemente in aria [...] Restano in costante comunicazione a microonde con i computer a terra, pronti a dare l’allarme non appena appare il minimo oggetto sospetto”⁴⁰.

La sorveglianza sembra poter arrivare da ogni dove, compresa la miniaturizzazione tecnica. Questo nutre ancor più le reazioni paranoiche delle persone, specie quando pare possibile ch’esse vengano spiate a loro insaputa, a partire dal loro stesso corpo. Come ricorda quella specie di mercenaria e guardia del corpo Sally alla giovane Kumiko in *Monna Lisa cyberpunk*: “Hai mai pensato che potresti essere sotto controllo? Magari il tuo paparino, il capo della Yakuza, ti ha fatto installare un microfono nascosto per poter controllare la sua figlia prediletta. Forse il suo dentista ti ha infilato qualche congegno in quei bei dentini [...]”⁴¹. Logicamente, la panoplia è completata dalle tecniche di identificazione personale (retinica, ad esempio, in *Monna Lisa cyberpunk*⁴²) che consentono di individuare l’identità di una persona. Tutte procedure che oggi non sorprendono più, con il senno di poi e con i progressi tecnici, data la varietà di strumenti biometrici ora disponibili, dagli scanner per le impronte digitali al riconoscimento facciale.

37 Si veda ad esempio Shelley 2015: 439-456.

38 Gibson 2017.

39 Gibson 1994 [1988]: 20

40 Williams 1995 [1986], traduzione dei curatori.

41 Gibson 1994 [1988]: 63.

42 Ivi: 132.

Tuttavia, queste visioni fittizie (almeno al momento della pubblicazione) non prevedono la sorveglianza da parte di un governo o di un regime autoritario. In contrasto con il *Grande Fratello* orwelliano, il *cyberpunk* dimostra che la sorveglianza può interessare una varietà molto più ampia di attori, *a fortiori* quelli con intenzioni dubbie, purché abbiano accesso a tale tecnologia. Il modello previsto è piuttosto quello della “sorveglianza liquida”, per prendere l’espressione che userà il sociologo Zygmunt Bauman: una sorveglianza onnipresente senza essere necessariamente visibile, fatta di flussi di dati provenienti da una moltitudine di dispositivi, alcuni dei quali appaiono tanto più inoffensivi perché sembrano banali oggetti di consumo⁴³. Allo stesso tempo, è persino un restringimento del dominio privato che sembra essere annunciato, potenzialmente anche spingendosi negli aspetti personali e toccando l’intimità più profonda.

2. Dalla tecnologizzazione alla ciberizzazione della condizione umana?

2.1. Sulla banalità della tecnosfera come ambiente di vita

Queste tecnologie sembrano passare in secondo piano, sono così diffuse e banali da dare un’impressione di ovvietà. Sono diventati parte del milieu della vita, dell’ordine delle cose a cui non pensiamo più a causa dell’assuefazione. Sono come tutti quei prodotti che finiscono, come in *Neuromante*, per essere più convenientemente designati da nomi di marca, spesso giapponesi. Questi marchi fungono anche da indicatore di quella che oggi sarebbe la probabile provenienza di tecnologie avanzate (come l’Hosaka usato come computer e terminale da Case, l’hacker che, nel romanzo, verrà assunto per le sue riprovevoli doti).

Leggere o rileggere *Isole nella rete* di Bruce Sterling⁴⁴ dà questo tipo di impressione, tanto più che le molteplici anticipazioni tecnologiche in esso contenute sono ormai familiari, o stanno per diventarlo. Soprattutto, la connessione digitale sembra del tutto ordinaria: la domotica per le case più moderne, i videotelefonati per le comunicazioni professionali, gli occhiali connessi (le “videolenti”, prefigurazioni dei *Google Glass*) per gli individui. In *Sintetizzatori umani*⁴⁵ di Pat Cadigan, la narrazione difficilmente potrebbe procedere senza un catalogo tecnologico in cui i dispositivi per l’immersione nelle immagini virtuali (attraverso un “casco-schermo”, ad esempio) giocano un ruolo centrale.

Questa tecnosfera si è espansa oltre la Terra, o almeno vicino ad essa. In questo immaginario futuro prossimo, i progressi tecnologici hanno permesso agli esseri umani di vivere e sviluppare congiuntamente attività nell’orbita terrestre. Consentono insediamenti e habitat relativamente permanenti, ma spesso per la creazione

43 Bauman, Lyon 2015.

44 Sterling 1995 [1988].

45 Cadigan 1998 [1991].

di basi produttive e/o residenziali di retroguardia per gli istigatori di un capitalismo che si è al contempo esacerbato e ridistribuito.

Gli sviluppi tecnologici, non essendo necessariamente prevedibili, finiscono tuttavia talvolta per essere crudeli nei confronti degli autori e delle loro capacità immaginative. Alcune delle tecnologie descritte danno l'impressione di aver beneficiato dei progressi più di altre. Rileggere le opere fondative a qualche decennio dopo dà a volte una sensazione quasi retrofuturistica. Nella *Trilogia dello Sprawl*, ci sono ancora "cassette" per le registrazioni video⁴⁶. A causa dell'accelerazione della tecnologia, è quasi comprensibile che alcuni autori si stiano impegnando in un'opera di aggiornamento, come ha fatto Jean-Marc Ligny per *Inner City* vent'anni dopo. Nel 2016 ha dichiarato: "La versione iniziale di questo romanzo è stata pubblicata dall'editore J'ai Lu nel 1996. Questa nuova versione è stata corretta, rielaborata e aggiornata, tenendo conto del successivo sviluppo delle tecnologie informatiche e di comunicazione"⁴⁷.

Per quanto riguarda il *cyberpunk*, sarebbe facile (e ingiusto) sottolineare che nelle prime opere mancano gli oggetti o i dispositivi tecnologici che sarebbero diventati importanti in seguito: *smartphone*, videosorveglianza e riconoscimento facciale, ecc. Nella *Trilogia dello Sprawl* non ci sono effettivamente telefoni cellulari (e nemmeno nel resto della fantascienza precedente, se è per questo), ma la giovane Kumiko ha una "piastrina" che le permette di attivare un assistente virtuale che appare in forma ologrammatica. Questa lacuna verrà poi colmata, in una vena in un certo senso *cyberpunk*, dalla sudafricana Lauren Beukes. Nel suo primo romanzo, *Moxyland*⁴⁸, l'autrice traspone l'*apartheid* in una versione più tecnologica: il telefono cellulare diventa molto più di un semplice intermediario, poiché l'assenza di connessione significa relegazione ai margini della società. Tutto ciò che riguarda la vita quotidiana, compresi il cibo e la casa, dipende da esso passa per la scheda SIM ("Non giochi secondo le regole della società? Allora siete fuori dal gioco. Niente telefono, niente servizio, niente vita"⁴⁹). Poiché deve essere tenuto in ogni momento, è l'oggetto che permette o nega l'accesso a determinati luoghi e quindi controlla la circolazione in città. Attraverso delle scosse elettriche, può anche essere usato come strumento di punizione dalla polizia.

Inoltre, è emersa gradualmente la necessità di ulteriori aggiunte e aggiustamenti al repertorio di tecniche, poiché quest'ultimo è necessariamente in evoluzione. Questo è stato in parte raggiunto attraverso il *biopunk*, che esplora un altro immaginario, quello delle biotecnologie (in realtà già in parte presente nelle prime opere di William Gibson e in *La matrice spezzata* di Bruce Sterling⁵⁰, anche se in modo molto meno marcato). Ma ciò che conta nell'immaginario lavorato dal *cyberpunk*

46 Gibson 2017.

47 Per la ristampa: Ligny 2016.

48 Beukes 2016 [2008].

49 Ivi : 32 [traduzione dal francese: "Vous ne jouez pas selon les règles de la société ? Alors vous êtes hors jeu. Pas de téléphone, pas de service, pas de vie"].

50 Sterling 1995 [1985].

è forse la messa in scena della densificazione tecnologica, della sua banalizzazione, dei suoi usi, dei suoi effetti, ecc., piuttosto che le traiettorie tecnologiche in sé.

2.2. Estensione del dominio della digitalizzazione

Il nome “*cyberpunk*” vuole ovviamente indicare il ruolo centrale attribuito alla tecnologia informatica. Il *cyberpunk* problematizza già la potenziale digitalizzazione di tutti gli spazi e i domini accessibili all'uomo. I flussi di dati sembrano essere ovunque; finiscono per avvolgere la totalità sociale, dal comportamento personale al funzionamento collettivo su scala territoriale.

Il *cyberpunk* anticipa quella che alcuni avrebbero poi chiamato la “rivoluzione digitale”⁵¹. La miniaturizzazione ha facilitato l'integrazione di queste tecnologie negli ambienti, a volte fino a renderle quasi invisibili. L'ipotesi fittizia era che i microprocessori sarebbero stati ovunque e in forme evolutive sempre più potenti, come i “cristalli del cuore” descritti da Walter Jon Williams in *Guerrieri dell'interfaccia*: “Sono quelli che fanno girare il mondo, così centrali che il loro soprannome ‘cuore’ non è fuori luogo, perché quando il cuore si ferma, il corpo muore. CPU di computer a cristalli liquidi, in grado di riconfigurarsi in ogni modo possibile, il massimo dell'efficienza per qualsiasi sistema cibernetico che richieda tali procedure, dalla memorizzazione dei dati al controllo del movimento, per poi analizzarli e riconfigurarsi in modo più efficiente per agire su di essi. Cuori che possono creare menti, dai frammenti di intelligenza nel cranio di Cowboy che gli permettono di pilotare il suo panzer, ai modelli più grandi che possono ricreare analoghi funzionali del cervello umano, le vaste intelligenze artificiali che gestiscono l'intero sistema a beneficio degli Orbitali e dei governi del pianeta”⁵². E si coglie subito in effetti che questa specie di prodigio informatico è qualcosa di ben diverso da un semplice affare tecnico... Nel *cyberpunk* c'è una sorta di intuizione e quasi una convinzione che le tecnologie informatiche saranno fonte di cambiamenti (sociali) profondi e duraturi, perché interferiranno nelle pratiche attuali e quindi cambieranno chi le usa (dipendenza, derealizzazione, ecc.).

Dobbiamo ricordare il contesto dell'epoca. Per l'anno 1982, la rivista americana *Time* si è parzialmente discostata dalla sua tradizione nominando il computer “Uomo dell'anno” (o “Macchina dell'anno” in questo caso). È la prima entità non umana a ricevere questo riconoscimento dalla creazione di questa distinzione nel 1927. Come la stragrande maggioranza degli americani all'epoca, la rivista ritiene che questo oggetto diventerà comune come il televisore o la lavastoviglie.

Neuromante uscì due anni dopo. Il 1984 è anche l'anno in cui il modello di personal computer *Macintosh* è lanciato da Apple, che diventerà uno dei pilastri di GAFAM (Google, Apple, Facebook, Amazon e Microsoft), le cinque grandi aziende americane globalizzate che in seguito costruiranno il loro dominio sul settore digitale dandogli una forma quasi oligopolistica.

51 Beckouche 2019.

52 Williams 1995 [1986], traduzione dei curatori.

Come ricorda Christophe Den Tandt, fino agli anni Sessanta e Settanta i sistemi di elaborazione dati erano rappresentati come macchine colossali gestite da tecnici senza volto appartenenti ad apparati militari, statali o industriali. Il *cyberpunk*, d'altra parte, ha reso visibile il legame sociale generato dalla tecnologia più accessibile degli anni Ottanta: dispositivi per il consumo di massa come i personal computer e le console di gioco⁵³.

Era anche l'epoca dei giochi arcade, che da allora sono stati ampiamente superati. Le prime console per videogiochi sono arrivate sul mercato all'inizio degli anni Ottanta. William Gibson ha ammesso che l'ispirazione per *Neuromante* gli è venuta osservando gli adolescenti immersi nei giochi arcade, immaginando così una sorta di mondo connesso in cui era possibile essere assorbiti. In Francia, sono gli anni degli esordi del Minitel (lanciato commercialmente nel 1982), che era certamente ancora lontano dal cyberspazio immaginato da William Gibson, ma che presentava già una forma di acclimatazione a ciò che sarebbe stato offerto in seguito attraverso Internet.

Il *cyberpunk* suggerisce intuitivamente che le questioni in gioco negli sviluppi in corso sono molto più che tecniche. Le "tecnologie di informazione e comunicazione" hanno infatti determinato una nuova ondata tecnologica che è stata al centro dei cambiamenti del sistema economico⁵⁴. L'immaginario del *cyberpunk* si è inserito come accompagnamento a premesse appena percettibili e delineando i contorni di un sistema tecnico relativamente coerente. Si narra di un William Gibson che produsse i suoi primi testi su una vecchia macchina da scrivere senza sapere molto di computer e informatica⁵⁵. E il suo interesse per l'argomento non sembra essere precisamente tecnico: "Ma sono più interessato al linguaggio, ad esempio, dei computer che ai dettagli tecnici. Fondamentalmente, i computer nei miei libri sono solo una metafora della memoria umana: i 'perché' e i 'come' della memoria, il modo in cui essa definisce chi siamo, cosa siamo e come è soggetta a revisione"⁵⁶.

Logicamente, un tale quadro, in cui confluiscono sistemi informatici e reti di comunicazione, finisce per racchiudere tutti gli individui. Joseph Hurtgen ce lo ricorda nella storia di Johnny Mnemonico, il corriere il cui compito è trasportare i dati che i suoi impianti cerebrali permettono di registrare e ripristinare senza che lui ne conosca la natura⁵⁷. Questa storia traspone la sensazione paranoica che ogni nostra minima mossa possa essere tracciabile nelle società soggette all'economia dell'informazione. Storie come questa e *Neuromante* esprimono il timore che i computer prendano il sopravvento sui sistemi umani⁵⁸. E che nulla sfuggirà alla

53 Den Tandt 2013: 99.

54 Plihon 2016.

55 Tuttavia, nel suo blog ha fatto notare che non si trattava di un'eccentricità da parte sua, ma probabilmente della situazione maggioritaria per gli scrittori dell'epoca ("The Neurotyper", 13 ottobre 2006, <http://williamgibsonblog.blogspot.com/2006/10/>).

56 McCaffery 2019: 142 (intervista condotta nel 1988).

57 Gibson 1981.

58 Hurtgen 2018: 101.

loro sorveglianza, come comincia a capire Kumiko con il suo assistente virtuale ologrammatico in *Monna Lisa cyberpunk*: “[...] il suo chip della MitsuBank ormai era meno che inutile. Se l’avesse usato per un taxi o un acquisto qualunque, un operatore dello Special Branch avrebbe visto brillare la transazione sulla griglia del cyberspazio come un lampo di magnesio”⁵⁹.

Il cyberpunk intuisce che il digitale sarà più di un substrato tecnico e coinvolgerà un’intera logica culturale in cui la dimensione del controllo diventerà prevalente⁶⁰. Questa dimensione sembra essere ancor più enfatizzata da trame narrative che sono spesso immerse in un’atmosfera di intrighi e macchinazioni; *Neuromante* ne è un’illustrazione emblematica con le sue intelligenze artificiali manipolatrici.

3. Tra disincanto e gestione di interstizi creatori: linee di fuga

3.1. Un’estetica del disincanto tecnologico

Il cyberpunk non ha una fiducia prometeica. Non fa parte di una visione incantata di una simbiosi tra gli esseri umani e le macchine e gli altri artefatti con cui hanno popolato il mondo. Oppure, se c’è una simbiosi, questa si rivela molto ambigua e irta di difficoltà...

Il cyberpunk ha il vantaggio di non fermarsi alla presentazione delle tecnologie e i testi mostrano anche l’importanza delle relazioni che si instaurano con esse. Le varie produzioni di questo sottogenere sfruttano le risorse della fantascienza per mostrare come le mentalità e le attività umane possano essere riorganizzate o addirittura rimodellate dalle nuove possibilità tecniche. Questo è anche ciò che ha sottolineato William Gibson: “Quando scrivo di tecnologia, scrivo di come ha già influenzato le nostre vite; non estrapolo come dovrebbe fare uno scrittore di SF”⁶¹.

In effetti, è difficile credere che la densità tecnica non cambi gli stili di vita. È molto probabile che si adattino al modo in cui le tecnologie sono integrate negli ambienti quotidiani. In genere, questo tipo di assunto, incorporato in queste finzioni come se fosse evidente, si applica alle pratiche rese possibili dalla realtà “aumentata” o “virtuale”. In romanzi come *Sintetizzatori umani*⁶² e *Tea from an Empty cup*⁶³ Pat Cadigan esplora le possibili applicazioni di questo tipo di tecnologia e, soprattutto, le loro potenziali conseguenze. L’autrice lascia intendere il costo per gli esseri umani che ne fanno uso (derealizzazione, dipendenza, ecc.). Un altro esempio di dipendenza, quella di Case dal cyberspazio anticipa per certi versi quella da *smartphone*.

59 Gibson 1994 [1988]: 181.

60 Franklin 2015.

61 McCaffery 2019: 144 (intervista condotta nel 1988).

62 Cadigan 1998 [1991].

63 Cadigan 1998.

Se mai ce ne fosse ancora bisogno, il *cyberpunk* impedisce di vedere le macchine come entità neutre e passive. La tecnologia è una questione politica e, per farlo (ri) emergere, basta chiedersi chi ne ha il controllo, dal modo in cui viene progettata al modo in cui viene utilizzata. In queste anticipazioni fittizie, questo controllo è altamente concentrato, ma le elusioni sono possibili, numerose e diffuse. Le tecnologie permettono ai conglomerati di assicurare la loro mano ferma sulla società, ma la presa non è totale: c'è ancora un po' di gioco nella macchina.

3.2. Nei varchi della tecnologia: l'arte della deviazione (*détournement*)

L'immagine che viene data delle tecnologie nel *cyberpunk* è spesso quella di un insieme di risorse di cui impadronirsi, senza che siano necessariamente riservate a determinate categorie di popolazione, anche se ovviamente la padronanza delle competenze tecniche e la ricchezza tendono a facilitarne l'accesso. Alcune tecnologie sono inoltre sviluppate e utilizzate in modo selvaggio e non in forma "propria"⁶⁴ e opportuna. Possono essere rubati, riappropriati, trasformati, adattati, ecc. Il *cyberpunk*, in particolare la rappresentazione del mondo futuro di William Gibson, suggerisce quindi che il destino delle comunità umane è fortemente legato agli sviluppi tecnologici, ma senza che si sottometta ad un determinismo tecnologico. In altre parole, la tecnologia può essere un agente di cambiamento, ma non di per sé: ha bisogno di un substrato sociale ed è dalla natura di questo substrato, più precisamente dagli accordi formati dagli usi individuali e collettivi, che dipenderà il suo dispiegamento. Questa è l'idea che si può trovare riassunta in una frase che William Gibson usa più volte nella prima parte della sua opera: "Il mercato illegale cerca di trovare il suo impiego per certe cose [...]"⁶⁵.

Al di là dell'esuberanza tecnologica, ciò che buona parte delle opere *cyberpunk* suggerisce è dunque anche un'arte della deviazione. Come spesso accade, interessarsi agli usi della tecnologia porta a rendersi conto che è molto probabile che essi finiscano per essere molto diversi da quelli immaginati dai progettisti. Alcuni utenti aggirano o deviano gli "script", questi tipi di scenari iscritti negli oggetti (per usare le parole della sociologa Madeleine Akrich⁶⁶), e tendono a scriverne di nuovi. Questo è ciò che Henry la Ruse dimostra a modo suo in *Mona Lisa s'éclate*, quando usa i suoi robot radiocomandati, assemblati con pezzi di recupero, per difendere la sua casa abusiva da aggressori armati in modo più massiccio.

Come ha detto Lewis Shiner, autore di *Frontera*⁶⁷ (un romanzo che evoca alcuni dei codici del *cyberpunk*, ma in una forma più spaziale): "Il cyberpunk riguardava l'idea che la tecnologia non dovesse intimidire"⁶⁸. La tecnologia non è più qualcosa

64 Qui e in un passo successivo l'autore propone un gioco di parole su "propre", che in francese significa sia "proprio" sia "pulito".

65 Gibson, 1994 [1986]: 73 ("The street tries to find its own uses for things [...]").

66 Akrich 1987: 49-64.

67 Shiner 1984.

68 "What cyberpunk had going for it was the idea that technology did not have to be intimi-

di opaco e chiuso. Si tratta di un potere di agire portato al livello della vita quotidiana, che dimostra che è possibile innovare con poche o nessuna risorsa.

In effetti, non è impossibile che tali deviazioni siano promosse da attori apparentemente più solidi, come emerge da *L'inganno della gravità* di George Alec Effinger: “[...] i moduli venivano prodotti in quantità limitata come ausilio terapeutico per i pazienti affetti da gravi disturbi neurologici. Poi di questi apparecchi si è impadronita l’industria e ora vengono usati per scopi totalmente differenti da quelli per cui sono stati concepiti”⁶⁹. Alla fine, la situazione è addirittura resa favorevole a questi tipi di deviazioni, come se la quantità di disordine fosse calcolata per lasciare abbastanza spazio di manovra. L’assenza di controllo regale, come nel mondo di *Neuromante*, sembra essere utile per lasciare un intero spazio aperto alla sperimentazione: “ma [Case] vedeva anche un certo buon senso nel fatto che le tecnologie fiorenti richiedessero zone al di fuori della legge, che Night City non fosse lì per i suoi abitanti, ma in realtà fosse un campo da gioco deliberatamente incontrollato, destinato alla tecnologia stessa”⁷⁰.

Quest’arte della deviazione è molto vicina allo spirito del movimento *punk* che si è sviluppato negli anni Settanta. Non c’è bisogno di competenze per provare e sperimentare... I valori del “*Do it yourself*” (DIY) erano molto presenti nella controcultura *punk*, in opposizione al modello dell’industria musicale e ai circuiti commerciali dominanti⁷¹. Anche nel *cyberpunk* ci può essere una grande imperfezione quando si tratta di ciò che viene recuperato e messo insieme. Finché il risultato funziona...

Si tratta, sotto forma di proiezione fittizia, di ciò che alcuni sociologi o antropologi potrebbero definire “*wild tech*”⁷². Non si tratta di una completa sottomissione tecnica: alcune tecnologie possono essere recuperate per essere riassemblate. Attraverso l’adattamento e la deviazione, sembra possibile recuperare con esse una forma di autonomia. Per gli individui che sanno come usarle, esse danno loro il potere di agire. Più precisamente, la tecnologia non è liberatoria in questo caso: è solo una risorsa che deve essere utilizzata per rimanere in gioco, in altre parole per sopravvivere in questo ambiente eminentemente competitivo e pericoloso.

4. Conclusione: il realismo di un ri-ancoraggio sociale della tecnologia?

Il *cyberpunk* descrive un’evoluzione globale del sistema tecnologico, in particolare la sua cibernetizzazione (se riprendiamo ed estendiamo il prefisso che è stato usato per costruire l’etichetta). Non si tratta quindi di un mucchio di gadget. L’immaginario sviluppato suggerisce che l’infrastruttura tecnologica, e soprattutto digitale, che aveva iniziato a fraporsi tra gli esseri umani, trasfor-

dating”: Shiner 1991.

69 Effinger 2007 [1987]: 214.

70 Gibson 1993 [1984]: 11.

71 Vedi Hein 2012.

72 Grimaud, Tastevin, Vidal 2017: 12-29.

mati in utenti, e il mondo stava per diventare più densa. Secondo Peter Pels, il *cyberpunk* ha contribuito a produrre un'immaginazione popolare in cui la tecnologia digitale sfuma le distinzioni tra religione, magia, scienza e/o tecnologia⁷³. Il *cyberpunk*, con la sua propria (e magari sporca)⁷⁴ estetica, descrive come gli esseri umani riconfigurano le loro condizioni di esistenza attraverso molteplici aggiunte tecnologiche. Queste tecnologie sono certamente prodotte, ma la mediazione narrativa rivela anche ciò che esse possono produrre come ambiente particolare. Con gli stessi vantaggi che si riscontrano altrove nella fantascienza, il *cyberpunk* non mostra solo le tecnologie, ma anche le relazioni sociali che si costruiscono intorno ad esse. Nel momento in cui queste tecnologie vengono descritte e inserite nelle storie, non appaiono ridotte a una binarietà, cioè intrinsecamente positive o negative: si rivelano più spesso ambivalenti, in particolare a seconda degli usi e delle pratiche attraverso cui vengono impiegate. A causa di questi continui adattamenti, modifiche e aggiustamenti, il modo in cui le tecnologie riconfigurano le vite e le società umane sarà sempre inaspettato, cosa che la fine di *Neuromante* esprime in una sorta di allegoria. In effetti, le due intelligenze artificiali della storia raggiungono i loro scopi e una forma di trascendenza probabilmente inimmaginabile al momento della loro concezione (al punto da permettere al cyberspazio di acquisire una sorta di coscienza).

Al centro del *cyberpunk* c'è un elemento di sublimità tecnologica, una forma che suscita sia fascino che paura. Ne emerge l'impressione che la tecnologia abbia una forza trascendente. Ma non è lo stesso tipo di fascino che può aver caratterizzato le epoche precedenti della fantascienza, come quella di Hugo Gernsback (l'inventore del termine) o, negli anni Cinquanta, Sessanta e Settanta, quella di Isaac Asimov e Arthur C. Clarke. La macchina, con tutte le sue raffinatezze cibernetiche, non rappresenta uno strumento o un percorso di liberazione. Dietro questo tipo di creazione artefattuale ci sono anche forze sociali particolari... Il *cyberpunk* recepisce un sentimento diffuso che era già penetrato nel cinema di fantascienza e che anche Vivian Sobchack ha notato: "La nostra nuova tecnologia elettronica ha anche disperso spazialmente il capitale, mentre consolida ed estende il suo potere a un "ovunque" che sembra 'da nessuna parte'"⁷⁵. Se il *cyberpunk* si immerge in potenziali progressi e traiettorie tecnologiche, è mostrando allo stesso tempo che, lungi dal fluttuare in una sorta di assenza di peso sociale, sono anche legati a determinati interessi, in particolare economici. È anche, e forse soprattutto, sottolineando che la capacità di cogliere le possibilità tecniche è ben lungi dall'essere uniformemente e ugualmente diffusa, e che spesso è meglio essere dalla parte dei potenti per trarne vantaggio. In breve, è un modo per porre fine a certe ingenuità...

73 Pels 2013: 213-237.

74 Nell'originale: "avec son esthétique propre (mais aussi sale, pour jouer un peu sur les mots)".

75 Sobchack 1990: 108 ("Our new electronic technology has also spatially dispersed capital while consolidating and expanding its power to an "everywhere" that seems like "nowhere").

Bibliografia

- Akrich M. 1987, "Comment décrire les objets techniques?", in *Techniques & Culture*, n° 9, pp. 49-64 (ristampato in *Techniques & Culture*, n° 54-55, 2010, <http://tc.revues.org/4999>).
- Balandier G. 1991, "La technique en jeu: technophiles et technophobes", in *Revue européenne des sciences sociales*, T. 29, n° 91, pp. 5-10, <https://journals.openedition.org/ress/>.
- Barrère A., Martuccelli D. 2009, *Le roman comme laboratoire. De la connaissance littéraire à l'imagination sociologique*, Villeneuve-d'Ascq: Presses Universitaires du Septentrion.
- Bauman Z., Lyon D. 2015, *Sesto potere. La sorveglianza nella modernità liquida*, Roma-Bari: Laterza.
- Beckouche P. 2019, *Les nouveaux territoires du numérique*, Auxerre: Sciences humaines Éditions.
- Beukes L. 2016 [2008], *Moxyland*, Parigi: Pocket.
- Blandier G. 2001, *Le grand système*, Paris: Fayard.
- Bontems V. 2016, "Le progrès des lignées techniques", in *Philosophical Implications*, <http://www.implications-philosophiques.org/actualite/une/le-progres-des-lignees-techniques/>.
- Cadigan P. 1998 [1991], *Sintetizzatori umani*, Milano: Shake.
- Cadigan P. 1998, *Tea from an empty cup*, New York: Harper Voyager.
- Den Tandt C. 2013, «Cyberpunk as Naturalist Science Fiction», in *Studies in American Naturalism*, vol. 8, n. 1, <https://nebraskapressjournals.unl.edu/journal/studies-in-american-naturalism/>.
- Effinger G. A. 2007 [1987], *L'inganno della gravità*, Milano: Hobby and Work.
- Ellul J. 2009, *Il sistema tecnico. La gabbia delle società contemporanee*, Milano: Jacabook.
- Featherstone M., Burrows R. (eds) 1996, *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, Londra: SAGE.
- Franklin S. 2015, *Control. Digitality as Cultural Logic*, Cambridge: MIT Press.
- Gibson W. 1981, "Johnny Mnemonic", in *Omni*.
- Gibson W. 1989 [1986], *La notte che bruciammo Chrome*, Milano: Mondadori.
- Gibson W. 1993 [1984], *Neuromante*, Milano: Nord.
- Gibson W. 1994 [1986], *Giù nel cyberspazio*, Milano: Mondadori.
- Gibson W. 1994 [1988], *Monna Lisa cyberpunk*, Milano: Mondadori.
- Gibson W. 2017, *Trilogia dello Sprawl. Neuromante. Giù nel cyberspazio. Monna Lisa cyberpunk*, Milano: Mondadori.
- Grimaud E., Tastevin Y. P., Vidal D. 2007, "Low tech, high tech, wild tech. Réinventer la technologie?", in *Techniques & Culture*, 1, n° 67, pp. 12-29.
- Haigh T. 2011, "Technology's Other Storytellers: Science Fiction as History of Technology", in Ferro D. L., Swedin E. G. (eds), *Science Fiction and Computing: Essays on Interlinked Domains*, Jefferson: McFarland.
- Hein F. 2012, *Do it yourself! Autodétermination et culture punk*, Le Pré-Saint-Gervais: Le Passager clandestin.
- Hollinger V. 1990, "Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism", in *Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal*, vol. 23, n. 2, p. 31.
- Hurtgen J. 2018, *The Archive Incarnate: The Embodiment and Transmission of Knowledge in Science Fiction*, Jefferson: McFarland.
- Jarrige F. 2016, *Technocritiques. Du refus des machines à la contestation des technosciences*, Parigi: La Découverte.

- Lafontaine C. 2004, *L'empire cybernétique. Des machines à penser à la pensée machine*, Paris: Seuil.
- Lessig L. 2006², *Code: And Other Laws of Cyberspace, Version 2.0*, New York: Basic Books.
- Ligny J.-M. 2016, *Inner City*, Chambéry Édition: ActuSF.
- McCaffery L. 2019, "Rencontre avec William Gibson", in *Bifrost*, n. 96.
- Miller C. A., Bennett I. 2008, "Thinking longer term about technology: is there value in science fiction-inspired approaches to constructing futures?", in *Science and Public Policy*, vol. 35, n. 8, pp. 597-606.
- Murphy G. J. 2019, "Cyberpunk and Post-Cyberpunk", in Canavan G., Carl E. (eds), *The Cambridge History of Science Fiction*, Cambridge : Cambridge University Press, pp. 519-536.
- Naidoo A. L. 2002, "William Gibson: From Prescience to Pastiche", in *Alternation*, vol. 9, n. 2, p. 88.
- Pels P. 2013, "Amazing Stories: How Science Fiction Sacralizes the Secular", in Stolow J. (ed.), *Deus in Machina: Religion, Technology, and the Things in Between*, New York : Fordham University Press, pp. 213-237.
- Plihon D. 2016, *Le nouveau capitalisme*, Paris: La Découverte.
- Rumpala Y. 2015, "Littérature à potentiel heuristique pour temps incertains. La science-fiction comme support de réflexion et de production de connaissance", in *Methodos*, n° 15, <http://journals.openedition.org/methodos/4178>.
- Rumpala Y. 2016, "Tester le futur par la science-fiction. Extension du domaine des possibles, mondes préfabriqués et lignes de fuite", in *Futuribles*, n° 413, pp. 53-72.
- Shelley C. 2015, "The nature of simplicity in Apple design", in *The Design Journal*, vol. 18, n. 3, pp. 439-456.
- Shiner L. 1984, *Frontera*, Riverdale: Baen.
- Shiner L. 1991, "Confessions of an Ex-Cyberpunk", in *The New York Times*, 7 gennaio.
- Sobchack V. 1990, "Terminal Culture: Science Fiction Cinema in the Age of the Microchip", in Langford M. K. (ed.), *Contours of the Fantastic: Selected Essays from the Eighth International Conference on the Fantastic in the Arts*, New York: Greenwood Publishing Group.
- Sterling B. (ed.) 1994 [1986], *Mirrorshades. Antologia di racconti cyberpunk*, Milan : Bompiani.
- Sterling B. 1991, "Cyberpunk in the Nineties", in *Interzone*, vol. 48.
- Sterling B. 1994 [1988], *Isole nella rete*, Roma: Fanucci.
- Sterling B. 1995 [1985], *La matrice spezzata*, Nord, Milano 1995.
- Stiegler B. 2019, *La società automatica. 1. L'avventure del lavoro*, Roma: Meltemi.
- Swanwick M. 1988 [1987], *L'intrigo Wetware*, Milano: Nord.
- Warrick P. S. 1984, *Il romanzo del futuro. Computer e robot nella narrativa di fantascienza*, Bari: Dedalo.
- Wiener N. 2012, *Introduzione alla cibernetica. L'uso umano degli esseri umani*, Torino: Boringhieri.
- Williams W. J. 1995 [1986], *Guerrieri dell'interfaccia*, Bologna: Phoenix Enterprise.
- Williams W. J. 2000 [1989], *Stazione Angelica*, Roma: Fanucci.