

## Intorno al cyberpunk

Salvatore Proietti

### Un problema di storia letteraria

C'è il computer, e ci siamo noi che (in vari modi, con vari gradi di vantaggio o disagio) lo produciamo, lo compriamo, lo usiamo. In letteratura, ad accorgersene in maniera sistematica e consapevole è stata la fantascienza. Questa consapevolezza ha preso il nome di cyberpunk – un nome che ha finito con lo stare per tutto e per nulla: scuola di autori, slogan dell'industria culturale, genere letterario, sottoinsieme della *science fiction* (SF) e/o della narrativa postmoderna, punto d'arrivo della letteratura americana, fenomeno sociopolitico.

L'etichetta nasce in un articolo sul *Washington Post* di fine 1984 che riprendeva il titolo di un brutto racconto dell'oscuro Bruce Bethke;<sup>1</sup> il cyberpunk porta così la SF sulle pagine di rispettabili riviste accademiche come "Critical Inquiry" e "South Atlantic Quarterly", con la *Columbia Literary History* che le dedica mezzo capitolo e Fredric Jameson che nel suo libro sul postmoderno sembra darle un definitivo nulla osta.

Delimitare il cyberpunk come categoria è operazione problematica; coloro che ne hanno parlato come "scuola" si sono presto trovati a diagnosticarne la morte, e i tentativi di proporla un canone hanno prodotto liste eterogenee e periodizzazioni arbitrarie. D'altra parte, risulta ovvio che negli ultimi anni le metafore della SF, e del

cyberpunk in particolare, si sono sviluppate in dialogo con la teoria letteraria, femminista e scientifica americana. Una specificità del cyberpunk è la sua diffusione (prima ancora di una vera canonizzazione) in tutti i campi del discorso sociale.

Possiamo descrivere provvisoriamente il cyberpunk come un gruppo di testi che, a partire dagli anni '80, ha posto al centro la metafora dell'interfaccia corporea (il cyborg, l'entità composita, protesica e/o biotecnologica, di organico e inorganico) e topologica (la realtà virtuale, lo spazio-tempo dell'interazione con la telematica) fra umano e macchina.

Uno dei meriti del cyberpunk è stato quello di evidenziare (anche retrospettivamente) una serie di testi che intorno a queste metafore hanno aggiornato la "retorica del sublime tecnologico" di Leo Marx con rinnovate promesse, postmoderne solo fino a un certo punto, di orizzonti millenaristicamente illimitati. Da questo corpus partirò per poi passare alla critica letteraria propriamente detta – quella accademica, ma anche quella militante del mondo professionale e del *fandom*.

I due testi fondamentali sono il romanzo *Neuromancer* di William Gibson (1984) e il saggio *A Manifesto for Cyborgs* (1985) della femminista Donna Haraway. In entrambi, le metafore dell'interfaccia articolano problematiche speculari e complementari. Il cyborg è un corpo che rende priva di senso qualunque scissione gerar-

\* Salvatore Proietti sta terminando un dottorato di ricerca in Anglistica presso l'Università di Roma "La Sapienza", e ha conseguito un Master presso la McGill University di Montreal, con una tesi sulla science-fiction contemporanea. Si occupa inoltre della letteratura americana del periodo successivo all'Indipendenza.

1. Gardner Dozois, SF in the Eighties, "Washington Post", 30

Dec. 1984; Bruce Bethke, Cyberpunk, "Amazing Stories", Nov. 1983. Per delle bibliografie sul cyberpunk in italiano, si veda "Asimov's" (ed. it.), 4 (1993), pp. 168-71; e Piergiorgio Nicolazzini, a cura di, Cyberpunk, Milano, Nord, 1994, pp. xxxiii-xli. 2. Edward James, Science Fiction in the Twentieth Century, Oxford, Oxford UP, 1994. Sull'intertestualità, v. Damien Broderick, Reading by

chica fra soggettività interiore e mondo esterno, fra sovrana autosufficienza e pura strumentalità; è il luogo di un'identità che non si definisce come rifugio incorrotto dai pericoli di un mondo senza cuore. Al contrario, i cyborg affermano la loro presenza autonoma inglobando selettivamente a sé l'ambiente tecnologico. Parallelamente, lo spazio virtuale si presenta come spazio artificiale, risultato della produzione *hi-tech*, che esiste in quanto arena ulteriore per l'azione e l'interazione umana. Ponendo in crisi il confine fra naturale e artificiale, essi letteralizzano i concetti di soggettività frammentata e di identità senza limiti, insieme alla promessa di pratiche sociali adeguate alle ansie e alle speranze della contemporaneità.

È importante tener presente che la SF americana, dalla fine degli anni Venti, si costituisce come settore della cultura di massa con un grado di autoriflessività critica che siamo soliti considerare esclusivo della cultura alta. Le istituzioni del *fandom* (riviste, club di lettori, festival, dibattiti, ecc.) attenuano la distinzione produzione/fruizione. Risultato ancora più importante è il consapevole costituirsi della SF come intertesto; ogni storia diventa commento su altre storie, sul trattamento precedente di metafore e motivi, in un processo cumulativo di metanarratività allusiva e parodica.<sup>2</sup>

Cyborg e spazio virtuale sono metafore in SF sin dagli anni Venti ma trovano un nome e una piena formulazione solo, rispettivamente, nei primi anni Sessanta e alla metà degli anni Ottanta. Nella storia americana del cyborg e dello spazio virtuale, il livello di problematicità della SF è sicuramente maggiore di quello della divulgazione scientifica e sociologica che la accompagna, tesa spesso a costruire e legittimare una filosofia della storia e dell'americanità.

## Fantascienze della teoria, ovvero archeologia del ciberfuturo

Quando il nascente complesso militare-industriale prova a estendere oltre la catena di montaggio l'integrazione biomeccanica teorizzata e praticata dall'efficientismo taylorista, l'obiettivo è anche ideologico: la rivitalizzazione della retorica nazionale. In numerosi scritti a metà fra referenzialità espositiva e visionarietà letteraria, Vannevar Bush, consulente scientifico di Roosevelt, riprende una classica idea di F. J. Turner e propone la ricerca scientifica come nuova "frontiera". Gli "orizzonti illimitati" dell'immaterialità speculativa possono sostituire quelli esauriti del territorio continentale. Nel 1945 Bush propone quello che gli agiografi del computer hanno canonizzato come prototipo visionario delle reti telematiche e degli ipertesti: l'idea della memoria del calcolatore come spazio aperto in cui ci si muove liberamente aprendo un numero potenzialmente infinito di "piste" di collegamento.<sup>3</sup> La retorica della libertà immateriale ha però come prezzo la retorica del bisogno di controllo sulla materialità del corpo. Anche Norbert Wiener, fondatore della cibernetica, parla di informazione come "corrente" e del computer con il suo operatore come "timonieri", citando la classica immagine di libertà americana dei battelli a vapore sul Mississippi (*Cybernetics*, 1948; *The Human Use of Human Beings*, 1950). La chiave retorica e metodologica è l'idea di macchina e operatore come "sistema" integrato, o meglio, da integrare. L'approccio ergonomico della ricerca sul "fattore umano" vuole attenuare o annullare la resistenza e l'autonomia dei materiali umani e artificiali, modularizzati in componenti di cui va minimizzata la tendenza a ostacolare entropicamente il flusso dei messaggi di controllo.<sup>4</sup> I primi "profeti" del comput-

Starlight: Postmodern Science Fiction, London, Routledge, 1995, pp. 57 sgg.

3. Vannevar Bush, *As We May Think*, "Atlantic Monthly", 76,1 (1945), pp. 101-108. Su frontiera e retorica del virtuale, si veda il mio "The Informatic Jeremiad: Virtual Frontier and US Cyberculture", intervento al convegno "Envisioning Alternatives: The Literature of Science Fiction", University of Luton, settembre 1996.

4. Il lavoro di Wiener nasce come studio, commissionato da Bush, per ottimizzare l'efficienza dei sistemi di puntamento contraerei. 5. J. C. R. Licklider, *Man-Machine Symbiosis*, "IRE Transactions on Human Factors in Electronics", 1 (1960), pp. 4-11; R. M. Page, *Man-Machine Coupling - 2012 A.D.*, "Proceedings of the IRE", 50, 5 (1962), pp. 613-14.

er si pongono in questi termini interdisciplinari, fra funzionalismo, behaviorismo e un inquietante pseudoutopismo biologico. Nel 1960, il progetto della Difesa che produrrà Internet parte da un saggio-manifesto in cui lo psicologo John C. R. Licklider specula che, se la tecnologia ingegneristica ha finora dato luogo al “mechanically extended man”, la possibile associazione di operatore (“cervello”) e computer potrebbe dar luogo a una vera e propria “simbiosi”. Due anni dopo, la rivista dell’Institute of Radio Engineers dedica una sezione monografica a queste visioni millenaristiche, allo stesso tempo tecnocratiche ed evoluzionistiche; in una introduzione Robert Page, decano dei laboratori della Marina militare, usa la faticosa espressione “estensioni dell’uomo”.<sup>5</sup>

La politica viene in primo piano con l’uscita, a partire degli anni Cinquanta, di una serie di ricerche il cui impatto sull’immaginario di massa contribuisce alla nascita della bioetica americana. L’applicazione dell’elettronica alla medicina produce il sogno/incubo della “stimolazione elettronica del cervello”. In questi testi nasce l’immagine archetipica del cyberpunk, il “cranial jack” che collega cervello e macchina. A fianco delle estasi virtuali, rimane nel cyberpunk migliore la minaccia di una civiltà manipolabile alla pace sociale, che il panottico se lo porta all’interno del corpo.<sup>6</sup> Quando i due medici Nathan Kline e Manfred Clynes coniano la parola e presentano la visione del cyborg a un convegno promosso dall’aeronautica militare (USAF) in una scuola di guerra nel Texas (26-27 maggio 1960), questi filoni si ricompongono. Con il cyborg si prefigura il trionfo della “evoluzione partecipata”; se i pro-

cessi naturali realizzano il loro presunto *telos* grazie alla mutazione casuale, ora si apre la strada a un’artificializzazione dell’evoluzione, che ci permetterà di progettare varianti della specie *homo sapiens* in grado di vivere e prosperare nel mondo delle esplorazioni spaziali. Questa nuova specie “incorpora deliberatamente componenti esogeni estendendo la funzione di controllo autoregolatore dell’organismo allo scopo di adattarlo a nuovi ambienti”; i processi del corpo e i relativi “robot-like problems” sono “risolti in modo automatico e inconsapevole; l’uomo sarà così libero di esplorare, creare, pensare e sentire”. Più che l’integrazione di parti eterogenee, c’è la trasformazione del corpo in oggetto; ciò però darà vita a un puro apparato pensante e senziente, libero perché astratto dalla materialità e dai contrasti della fisicità e del *descent* (discendenza), che avrà accesso alla “New Frontier” del *consent* (consenso) cosmico.<sup>7</sup>

Negli anni successivi, una mole di saggistica popolare esamina le implicazioni di questa entità. Più che mai, lo scontro è fra apocalittici e integrati, e fra cultura “alta” e professionisti della penna. Tra i primi, il teorico della controcultura Theodore Roszak, nella classica tradizione tecnofoba della scuola di Francoforte, vede nel cyborg un’ennesima manifestazione della razionalità tecnocratica e oppressiva; analogamente Mary Daly, nel suo *Gyn/Ecology*, manifesto fondante del “femminismo radicale” ne parla come di una versione *hi-tech* di un potere falloocratico e stupratore, basato su una continua “violazione dei confini” del corpo, della donna e della natura, che vuole appropriarne al maschio la facoltà creatrice.<sup>8</sup> Dove gli apocalittici vedono l’invasione

6. José Delgado, *Physical Control of the Mind: Toward a Psychocivilized Society*, NY, Harper & Row, 1969; Perry London, *Behavior Control*, NY, Harper & Row, 1969; Maya Pines, *The Brain Changers: Scientists and the New Mind Control*, NY, Harcourt, 1973; Elliot S. Valenstein, *Brain Control*, NY, Wiley, 1973; e il numero su “The New Biology” della “UCLA Law Review”, 15, 2 (1968), pp. 267-550. Un celebre precursore è Alexis Carrel, *Man, the Unknown*, NY, Harper, 1935 (con un cap. su “The Remaking of Man”).

7. Nathan S. Kline e Manfred Clynes, *Drugs, Space, and Cybernetics: Evolution to Cyborgs*, in *Psychophysiological Aspects of*

*Space Flight*, ed. Bernard E. Flaherty, NY, Columbia UP, 1961, pp. 345-71.

8. Theodore Roszak, *Where the Wasteland Ends*, Garden City, NY, Doubleday, 1973, pp. 245 sgg.; Mary Daly, *Gyn/Ecology*, Boston, Beacon, 1978, pp. 69-72.9. Arthur C. Clarke, *Profiles of the Future*, NY, Harper & Row, 1963, capp. 17-18; Robert C. W. Ettinger, *The Prospect of Immortality*, Garden City, NY, Doubleday, 1964, pp. 129 sgg.; Id., *Man into Superman*, NY, St. Martin’s, 1972, pp. 62 sgg.; Dandridge Cole, *Beyond Tomorrow: The Next 50 Years in Space*, Amherst, WI, Amherst P., 1965, pp. 112-21; David S.

e, letteralmente, la reificazione della sfera portatrice di libertà (l'individuo e la cultura in Roszak, la naturalità femminile in Daly), gli integrati vedono l'esaltante blindatura della libertà e del potere dell'individuo (sempre maschio, quasi sempre bianco e anglosassone). In entrambi i casi, è esclusa la possibilità di una ridefinizione critica, oltre l'individualismo classico, del soggetto che si rapporta con l'inorganico.

Nell'escatologia dei divulgatori (spesso più consapevoli di far parte di una complessa tradizione) i toni si fanno forti e spettacolari, con visioni di superuomini invulnerabili e immortali, lanciati nella colonizzazione del mondo e dello spazio, e non senza inquietanti figurazioni che auspicano il sorgere di caste ciber-biologiche, o perfino (in A. Clarke) il dominio di razze superiori. La posta in gioco è complessa: come scrive nel 1965 David Halacy, il cyborg materializza la metafora dell'uomo che si è fatto da sé, e la promessa di una sua definitiva affermazione; o, come scrive nel 1970 Alvin Toffler nel best-seller *Future Shock*, esso annuncia un mondo in cui la biologia sostituisce la politica, con la prospettiva di un design individualizzato dell'identità, che neutralizzerà i conflitti e le appartenenze sociali.

L'identità come infinita scelta e costruibilità porta – e non sorprende – a un'elusione delle problematiche dell'identità come esperienza concreta. Così, quando Toffler accenna al problema razziale, il suo esempio non sono neri o immigrati, ma un'immagine folkloristica, stereotipa e razzista: *hillbillies* appalachiani dalla pelle blu. Più brutalmente il giornalista David Rorvik, cantore pubblico della nascente biotecnologia, si riferisce ripetutamente al cyborg come “sistema padrone-schia-

vo”<sup>9</sup>

C'è un altro nodo infatti, cui Wiener accenna nel suo ultimo libro, il tormentato *God & Golem, Inc.* (1968): la necessità di ridefinire alla luce delle nuove tecnologie il rapporto fra corpo personale e corpo politico. In questi termini si pone la tradizione della teoria delle comunicazioni di massa che culmina in McLuhan: la tecnologia riforma l'organismo sociale come cyborg superindividuale e riformula a sua immagine le coordinate dello spazio in cui questo si muove. Se il mezzo è il messaggio, la società è un ciberspazio. Il precursore è Charles Horton Cooley, uno dei fondatori della sociologia statunitense, con il suo *Social Organization* (1909). Anche allora la tecnologia della comunicazione appare corresponsabile di un'era di immaterialità e crisi del legame sociale, ma Cooley si oppone alla dominante nostalgia per la *small-town democracy*; constatando il rinnovarsi (e non l'esaurirsi) dell'orizzonte organicista, parla della società contemporanea come di una *larger mind* nata grazie alla diffusione del telegrafo e dei nuovi metodi di stampa, e ne difende il potenziale emancipativo.<sup>10</sup>

La svolta è McLuhan. Contro l'ortodossia *liberal* del dopoguerra (si pensi alla Megamacchina di Lewis Mumford e al radar e al giroscopio di Riesman), la massificante reificazione dell'umano non è uno degli inquietanti e soffocanti costi della modernità; essa è invece in McLuhan la prefigurazione di un millennio. In *The Gutenberg Galaxy* (1962) e in *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964), lo spazio del villaggio globale sorge come “rete” dei “sistemi sensori” umani, “estesi” e resi interdipendenti dalla tecnologia. Poiché l'estensione è anche un'“amputazione,” il nuovo

Halacy, *Cyborg: Evolution of the Superman*, NY, Harper & Row, 1965; James P. Henry, *Biomedical Aspects of Space Flight*, NY, Holt, 1966, pp. 128-56; David M. Rorvik, *As Man Becomes Machine: The Evolution of the Cyborg*, Garden City, NY, Doubleday, 1971; Id., *Brave New Baby: Promise and Peril of the Biological Revolution*, Garden City, NY, Doubleday, 1971, cap. III; Alvin Toffler, *Future Shock* (1970), NY, Bantam, 1971, cap. IX.

10. John D. Peters, *Satan and Savior: Mass Communication in Progressive Thought*, “Critical Studies in Mass Communication”, 6, 3, (1989), pp. 247-63; Daniel J. Czitrom, *Media and the American Mind*, Chapel Hill, U of North Carolina P, 1982; T. J. Jackson

Lears, *No Place for Grace: Antimodernism and the Transformation of American Culture, 1880-1920*, NY, Pantheon, 1981. 11. Andrew Ross, *No Respect: Intellectuals and Popular Culture*, NY, Routledge, 1989, pp. 114 sgg.

12. Alvin Toffler, *The Third Wave*, NY, Bantam, 1980. Immagini SF e millenarismo sono spesso presenti nella retorica della Nuova Destra USA; p. es., v. G. Harry Stine, *The Third Industrial Revolution*, NY, Putnam, 1975 (intr. Barry Goldwater). 13. G. Harry Stine, *The Silicon Gods*, NY, Dell, 1984; Nicholas Negroponte, *Being Digital*, NY, Knopf, 1995; Bill Gates, with Nathan Myhrvold & Peter Rinearson, *The Road Ahead*, NY, Viking, 1994. V. anche

che avanza è non solo migliore, ma anche incompatibile. L'“abbraccio” con l'artificialità del computer sta producendo un “sistema nervoso” planetario, una “coscienza” globale che rende obsoleti i limiti del linguaggio, del territorio, della fisicità, dei ruoli sociali e delle prospettive parziali. Sta nascendo una *oversoul*, un “campo unificato della simultaneità”, una superidentità cyborg e “nomade” che coincide con lo spazio del villaggio globale. Qui concetti quali potere e produzione sono ottimisticamente irrilevanti; la politica e le scelte individuali e collettive non contano, e non hanno mai contato: deterministicamente, l'umano è sempre stato un “servomeccanismo” dell'estensione tecnologica. A intellettuali e critici resta il ruolo di “surfers” o “wave-riders” del flussoevolutivo della tecnica.<sup>11</sup>

#### L'identità nazionale nell'epoca della sua simulabilità cibernetica

Questo è il ruolo eroico degli scienziati del computer e dei pirati informatici, come si delinea a partire dagli anni Ottanta in quotidiani, riviste e in una pletora di testi di massa e di culto. Il Personal Computer dà vita a una nuova figura di consumatore, con immaginari e subculture autonome. Da queste, e dal tentativo di imbrigliarle, si sviluppa una mitologia in cui convivono tensioni di libertà e voglia di controllo su presente e futuro.

La retorica della nuova frontiera e dell'espansione senza limiti sostiene un libro come *The Third Wave* di Alvin Toffler (1980), che sarà poi un vangelo ideologico per la Nuova Destra liberista (*libertarian*) di Newt Gingrich. *The Third Wave* riprende *Future Shock* e il suo inno social-darwinista a precarietà e “adattabilità” come condizioni della contemporaneità. Toffler racconta, un po' come McLuhan, la storia dell'umanità sub specie tecnologica, con “ondate” e “rivoluzi-

oni” – agricola, industriale, informatica – che si succedono e si cancellano in maniera monolitica, mai interattiva o conflittuale (i subalterni e le opposizioni sono sottoprodotti della rispettiva “onda”: tanto vale trascurarle, se non per annunciarne la morte). Ora si riapre la corsa a chi prima e meglio correrà sull'“onda” del computer, in cui l'informazione è l'unico valore – sia d'uso che di scambio – e in cui l'estremo individualismo dell'“etica del *self-help*” è comandamento inevitabile. Le parole chiave abbiamo imparato a conoscerle: transnazionale, *world web*, crollo degli stati-nazione, *tele-commuting*, fino ai peana (primo, *épater le gauchiste*) per il lavoro infantile e contro l'istruzione obbligatoria. A chi lo saprà usare, il computer offre la promessa di una “democrazia diretta” e della “necessità evolutiva” di una “coscienza planetaria” della “psicosfera.” Il computer fornisce anche la metafora del *feedback* equilibratore come principio procedurale del funzionamento della società. Come nei corpi cyborg di Kline e Clynes, il cui modello è il principio dei vasi comunicanti, l'autoregolarsi del sistema cibernetico è il braccio invisibile del nuovo mercato che garantirà un destino umano deterministico e privo di conflitti.<sup>12</sup>

Più rozzamente, per Harry Stine, il computer eliminerà l'ingombro dello stato centralista e consegnerà alla sovranità individuale la scelta di “amplificare l'intelligenza” premiando i “più adatti” e creativi fra i nuovi cyborg. Più di recente Nicholas Negroponte dà toni patriottici al suo social-darwinismo messianico: il computer è un “modo di vita”, “espandibile come la Costituzione” americana; nel mondo “amorale” del digitale bisognerà adattarsi o uscire di scena. In modo un poco più consolatorio, il *tycoon* Bill Gates ci assicura che la “strada aperta” della rivoluzione informatica è quella di un “capitalismo senza attriti”. L'espansione nel virtuale non incontrerà l'ostacolo di incommode alterità, e potrà ignorare

riviste come “Wired” e “Omni”, nonché la produzione on line della lobby “libertaria” Electronic Frontier Foundation, che ha John Perry Barlow, politico repubblicano del Wyoming ed ex paroliere del gruppo rock Grateful Dead, fra i suoi fondatori, finanziatori e

leader. L'editor di “Wired”, Kevin Kelly (*Out of Control*, Reading, MA, Addison-Wesley, 1994), più apertamente abbandona la retorica liberaldemocratica: la “prateria” del ciberspazio, emblema

con quali mezzi, in quale punto, e in quanti ci saremo incamminati sulla strada aperta, la "road ahead", verso la meta di un corpo politico libero dagli attriti del corpo e della politica.<sup>13</sup>

Insieme alla mala fede ideologica, qui c'è anche una riformulazione da manuale della retorica della "geremiade" di cui parla Sacvan Bercovitch. La frontiera del virtuale diventa centrale proprio perché associata allo stesso tempo con figure "d'opposizione": gli *hacker* e gli scienziati informatici stessi, trasformati in profeti visionari. A partire da riviste come "Whole Earth Review" e "Mondo 2000" e da libri anche di grosso impatto, le subculture del computer sono presentate come continuatrici delle controculture degli anni Sessanta. Nelle riviste domina l'esaltazione populista dell'America *hi-tech* come "apoteosi della cultura commerciale"; sotto forma di etnografia spettacolarizzata (alla *Mondo cane*, appunto) del postmoderno (con dovizia di citazioni colte), l'immagine centrale è quella, già di Turner, dell'America come "new edge." La fluidità della società di frontiera è riproposta come "oceano dell'informazione" e delle infinite possibilità del consumatore (maschio e abbiente) come soggetto nuovo e liberato.<sup>14</sup>

Gli *hacker* emergono, nei libri loro dedicati, come grandi figure di sintesi: da un lato, anarchici imbevuti delle culture e delle parole d'ordine della New Left, *bricoleurs* e "hot-rodgers" che si appropriano di un sapere da cui lo stato e il potere economico li escludono, insofferenti e ostili

al controllo e alla disciplina della ricerca e della creatività, propugnatori di un'"etica" del libero accesso all'informazione come diritto universale; dall'altro, "sacerdoti" di una comunità chiusa, che con astio schernisce, nel segno di una rigida meritocrazia dell'intelligenza, chi dalla cerchia eletta si trova escluso. È l'ideale antinomiano ed emersoniano dell'individuo sciolto dal legame sociale che si incarna ora in queste generazioni (si parte dagli anni Sessanta) di goffi simpaticoni di buona famiglia, che nell'ascetica dedizione allo *hacking* realizzano l'ideale del *Beruf* weberiano, e in cui trovano, come mezzo e come fine, la liberazione da un corpo, un femminile e una società che sono causa di disagio. Nel libro di Levy (*Hackers*, 1984), l'operazione centrale è quella di estendere la definizione di *hacker* a chiunque si richiami all'"etica del libero accesso", professionisti e imprenditori compresi. Nel nome del loro dissenso esistenziale, gli "eroi della rivoluzione" del computer evitano ogni presa di posizione rispetto alla ricerca bellica che li finanzia e rinnovano la classica sovrapposizione di euforia della libertà e ricerca del profitto.<sup>15</sup>

Analogamente Ted Nelson, inventore degli ipertesti, si autocanonizza come eroe che espropria il computer dalle mani della multinazionale, e il suo *Computer Lib*, pubblicato peraltro per i tipi della concorrenza, racconta la storia di uno hippy – la grafica è quella delle riviste controculturali – che "ce l'ha fatta" e vede i suoi vecchi ideali autogestionali incarnati in pieno dalla piccola e media

---

della deregulation postindustriale, prefigura la nascita di una "mente-alveare" globale. Letteralmente, e pluribus unum.

14. Rudy Rucker et al., eds., *Mondo 2000: A User's Guide to the New Edge*, NY, Harper, 1992. Sulla rivista e sul suo pubblico, v. Vivian Sobchack, *New Age Mutant Ninja Hackers: Reading "Mondo 2000"*, "South Atlantic Quarterly", 92, 4 (1993), pp. 569-84.

15. Steven Levy, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, Garden City, NY, Doubleday, 1984; Katie Hafner e John Markoff, *Cyberpunk: Outlaws and Hackers on the Computer Frontier*, NY, Simon & Schuster, 1992. Su guerra e cibernetica, v. Manuel De Landa, *War in the Age of Intelligent Machines*, NY, Zone, 1991; e Chris H. Gray, *The Cyborg Soldier: The US Military and the Post-Modern Warrior*, in *Cyborg Worlds: The Military Information Society*, ed. Les Levidow e Kevin Robins, London: Free Association, 1989, pp. 43-71.

16. Ted Nelson, *Computer Lib / Dream Machines*, Redmond,

WA, Microsoft P, 1987. Per lo stesso editore, v. una delle migliori autobiografie di un hacker: Bill Landreth, with Howard Rheingold, *Out of the Inner Circle* (1989). 17. Bruce Sterling, *The Hacker Crackdown: Law and Disorder on the Electronic Frontier*, NY, Bantam, 1992. I saggi di Leary sono raccolti in *Chaos and Cyberculture*, Berkeley, CA, Ronin, 1995. Si veda anche l'escatologia *New Age* di Douglas Rushkoff, *Cyberia: Life in the Trenches of Hyperspace*, NY, Harper, 1994; e Grant Fjermedal, *The Tomorrow Makers: A Brave New World of Living Brain Machines*, Redmond, WA, Tempus, 1986. L'Italia sta riservando una certa fortuna alle ambizioni d'opposizione di Hakim Bey (pseud. di Peter L. Wilson), *TAZ. The Temporary Autonomous Zone: Ontological Anarchy, Poetic Terrorism*, NY, Autonomedia, 1991. Aggiornando con metafore telematiche alcuni temi classici delle nuove sinistre europee e americane, si insiste sulle microculture interstiziali come isole eversive nella rete del dominio; ma i nuovi soggetti "autonomi" che stanno costruendo la "controrete" della liberazione restano innominati, e fra

impresa informatica.<sup>16</sup>

I lavori più ambiziosi sono quelli dello scrittore di SF Bruce Sterling e dell'ex profeta dell' LSD Timothy Leary. Sterling (*The Hacker Crackdown*, 1992) riprende il mito della frontiera dove l'aveva lasciato Turner: esattamente a Chicago, nel 1893. La rete telefonica raggiunge Chicago nello stesso anno in cui Turner fonda la leggenda e annuncia la chiusura della frontiera. Per Sterling la frontiera immateriale del cibernazio si apre negli anni 1890 con la nascita del telefono. Il proto-*hacker*, l'eroico pseudo-trickster che ne concretizza il potenziale democratico è il "visionario" dirigente della AT&T Theodore Vail, che intorno al 1910 convince la banca Morgan a finanziare il progetto monopolista della rete telefonica nazionale; l'etica della frontiera trionfa e Sterling può interpretare la storia statunitense del Novecento come realizzazione di un "socialismo americano" non lontano da quello immaginato da Bellamy. Negli interstizi del potere centrale, la frontiera permette il sorgere dell'ideale liberatorio, rendendo omologhi l'individualismo arrampicatore dell'*executive* e quello anarchico della fuga dalla repressione e dall'autorità. Gli *hacker* propriamente detti erano per lo più individualisti del secondo tipo, ma ora, grazie all'attuale "rivoluzione tecnologica permanente," la condizione del pioniere sulla frontiera è diventata generale. Nel momento in cui un'operazione di polizia consegna gli *hacker* romantici al passato e alla leggenda, questi diventano i *representative men* di oggi e la frontiera del cibernazio torna a coincidere con l'America tutta. Solo morti e drop-out, dice trionfante Sterling, potranno chiamarsi fuori: a dare un nome agli esclusi dalla carovana dei ciberpio-

nieri non ci pensa neppure.

Leary invece chiama per nome i suoi eroi. Per la prima volta è sorto un cetto sociale dotato degli strumenti concettuali (ricerca del piacere e anticeutralismo come filosofia di vita) e del sapere tecnico (il PC) necessari ad affermare il sogno contro-culturale degli allucinogeni - gli yuppies -. In essi risiede la promessa del "nuovo ceppo" dell'evoluzione umana. Nei suoi numerosi articoli troviamo lo stesso paradigma di Sterling: lo *hacker* come nuova forma dell'individualismo democratico nazionale. I suoi antenati sono Colombo, il pilota fluviale di Mark Twain, i beats e il Sud confederato; già da ora pirati, utenti e creativi del computer agiscono, come i pionieri nella presunta tabula rasa della *virgin land*, da "navigatori" nel "caos" informe della postmodernità. Il primo colono del cibernazio è la geremiade postmoderna del dissenso affermato, come sempre, nel nome dei valori del dominio.<sup>17</sup>

Una simile ambizione hanno Michael Benedikt, Brenda Laurel e gli altri ricercatori, spesso sponsorizzati dall'industria informatica, che discutono l'estetica della realtà virtuale. Qui si parla di esplorare un mondo senza limiti, un luogo totalmente fluido, conoscibile e percorribile, che nella sua artificialità è il massimo trionfo dell'addomesticamento della natura; è un territorio prodotto da miti collettivi e che questi miti può rinnovare. Grazie alla sua infinita "malleabilità", il cibernazio, perfetta arte mimetica, è luogo di mondi possibili che non causano straniamento ma piuttosto una "dionisiaca" edificazione; è un medium del tutto trasparente, un "microscopio per la mente" per un *self-scrutiny* che rivela nella sua essenza l'immaginario di chi lo

i loro modelli storici si cita D'Annunzio. Ci sono cose più serie.

18. Michael Benedikt, ed. *Cyberspace: First Steps*, Cambridge, MA, MIT P, 1991; Sandra K. Helsel e Judith P. Roth, eds., *Virtual Reality: Theory, Practice, Promise*, Westport, CT, Meckler, 1991; Myron Krueger, *Artificial Reality*, Reading, MA, Addison-Wesley, 1983; Brenda Laurel, *Computers as Theatre*, Menlo Park, CA, Addison-Wesley, 1991; Id., *Art and Activism in VR*, "Wide Angle", 15, 4 (1993), pp. 13-21; Id., ed., *The Art of Human-Computer Interface Design*, Reading, MA, Addison-Wesley, 1990; Michael Heim, *The Metaphysics of Cyberspace*, NY, Oxford UP, 1993. Per visioni più sfumate, v. James A. Connor, *Strategies for Hyperreal Travelers*,

"Science-Fiction Studies" (abbr. "SFS"), 59 (1993), pp. 69-79; Robert T. Kelley, *A Maze of Twisty Little Passages, All Alike: Aesthetics and Teleology in Interactive Computer Fictional Environments*, ivi, pp. 52-68; e Steven Jones, *A Sense of Space: Virtual Reality, Authenticity, and the Aural*, "Critical Studies in Mass Communication", 10, 3 (1993), pp. 238-52.

19. Grant H. Kester, *Out of Sight Is Out of Mind: The Imaginary Space of Postindustrial Culture*, "Social Text", 35 (1993), pp. 72-92; Rob Wilson, *Technoeuphoria and the Discourse of the American Sublime*, "Boundary 2", 19,1 (1992), pp. 205-29. Fuga dalla storia e vertigine del dominio sono al centro nelle discussioni

usa, in un processo quasi mistico di conversione subitanea.<sup>18</sup> Come osserva il marxista Grant Kester, la retorica è quella di un ritorno a uno stadio prelinguistico, presociale e astorico; il cibernazio è un sogno pastorale, che (ha ragione l'americanista postmoderno Rob Wilson) è anche il sogno imperialista di un'America espansa fino a coincidere col mondo.<sup>19</sup>

I divulgatori della storia del PC e della simulazione stanno al gioco. Gli scienziati diventano artisti o visionari spesso inascoltati, dediti a una vocazione assoluta che ha chiare connotazioni di religione laica. Si parla di carisma, di predicazioni e di illuminazioni, di contatti con l'"anima" delle macchine, che tipologicamente finiscono per prefigurare l'uomo nuovo, angelicato e reso trascendente dal suo interfacciarsi quotidiano. Il pioniere della frontiera postmoderna è discendente retorico di Franklin e della tradizione calvinista.

Ma la fase eroica sta finendo, si insiste. La Electronic Frontier Foundation si costituisce con il mandato di "civilizzare la frontiera elettronica" ("Mission Statement" in rete, luglio 1990). *The Virtual Community* di Howard Rheingold è il più compiuto tentativo *liberal* di strappare il cibernazio dalle mani della Aunt Sally di *Huckleberry Finn*. Lo *homesteading* in rete è l'ultima spiaggia

della democrazia americana; gli spazi di libertà ci sono e sembrano rivitalizzare l'ideale settecentesco dell'opinione pubblica, nonostante minacce di privatizzazione della Rete e controllo sociale telematico, e malgrado una base di utenti istruiti che appare tutt'altro che illimitata. Rheingold non ci dice quanto minacce e promesse siano figlie di una stessa egemonia. La frontiera della rete viene posta in discussione e riconfermata nel suo ruolo di metafora del destino americano. Il sogno di Habermas e l'incubo di Foucault (le citazioni sono sue) sono tenuti insieme dal mito nazionale.<sup>20</sup>

### Il cyborg e la resistenza elettronica del femminismo

Fra apocalittici e integrati, la terza via è il *trickster*. Anche il cyborg femminista della storica della scienza Donna Haraway si inserisce in una lunga tradizione americana di metafore dell'inclusività.<sup>21</sup> Soprattutto nel "manifesto" uscito nel 1985 sulla "Socialist Review" di San Francisco, il genere letterario è il saggio classico, emersoniano se vogliamo, più che la trattazione filosofica sistematica, con una scrittura ironica,

---

dell'intelligenza artificiale. Hans Moravec, *Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence*, Cambridge, MA, Harvard UP, 1988, testo di culto nell'avanguardia della performance art, ne è solo l'esempio più grottesco e francamente fascistoide. Moravec teorizza il downloading dell'intelligenza su dischetto come orizzonte ultimo per i migliori dell'umanità.

20. Stewart Brand, *The Media Lab: Inventing the Future at MIT*, New York, Viking, 1987; Tracy Kidder, *The Soul of a New Machine*, New York, Avon, 1981; Howard Rheingold, *Virtual Reality*, New York, Summit, 1991; Id., *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Reading, MA, Addison-Wesley, 1993.

21. *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century* (1985), in Simians, Cyborgs, and Women: *The Reinvention of Nature*, New York, Routledge, 1991, pp. 149-81; tr. it. in *Manifesto Cyborg*. Donne, tecnologia e bio-politiche del corpo, Milano, Feltrinelli, 1995. Insieme ad altri saggi nello stesso volume, v. anche *Primate Visions: Gender, Race, and Nature in the World of Modern Science*, New York, Routledge, 1989; *The Promises of Monsters*, in *Cultural Studies*, ed. Lawrence Grossberg et al., New York, Routledge, 1992, pp. 295-337; e l'intervista con i curatori in *Technoculture*, Constance Penley and Andrew Ross, eds., Minneapolis, U of Minnesota P,

1991, pp. 1-26. 22. In questa direzione, i cultural studies hanno posto un accento entusiasta sulle forme creative (e quasi sempre prepolitiche) di riciclaggio subalterno di discorsi e pratiche hi-tech: Penley and Ross, eds., *Technoculture*, cit.; e Andrew Ross, *Strange Weather: Culture, Science and Technology in the Age of Limits*, London, Verso, 1991.

23. In altre letture del cyborg si saluta con fatalismo l'inevitabile scomparsa, del corpo nella postmodernità: per esempio vari saggi nella rivista "Discourse", e Allucquere Rosanne Stone, *Will the Real Body Please Stand Up? Boundary Stories about Virtual Cultures*, in Benedikt, ed., *Cyberspace*, cit., pp. 81-118. Per una critica all'equivalenza computer/immaterialità, v. N. Katherine Hayles, *Postmodern Parataxis: Embodied Texts, Weightless Information*, "American Literary History", II, 3 (1990), pp. 394-421; Id., *The Materiality of Informatics*, "Configurations", I (1992), pp. 147-70; e gran parte dei saggi in Robert Markley, ed. *Virtual Realities and Their Discontents*, Baltimore, Johns Hopkins UP, 1996.

24. Si vedano le reazioni critiche in Elizabeth Weed, ed., *Coming to Terms*, New York, Routledge, 1989, pp. 205-17; e Alice Jardine, *Of Bodies and Technologies*, in *Discussions in Contemporary Culture*, ed. Hal Foster, Seattle, Bay P, 1987, pp. 151-58. Gli apprezzamenti politicizzati insistono sulla necessaria riappropriazione della tecnologia: Judith Halberstam, *Automated Gender: Postmod-*

allusiva e aforistica, che raccoglie tendenze presenti sia nel femminismo (e nella sinistra accademica), sia nella SF. Nel suo cyborg la spersonalizzazione postindustriale della produzione e del soggetto recuperano una materialità politicamente necessaria e incancellabile, nella prospettiva di una soggettività non autoritaria e di una riformulazione femminista e postmoderna dei concetti di democrazia, cultura di massa e azione sociale.

Il cyborg, ovviamente, siamo noi, contemporaneamente risultanti di realtà e *fictions* ideologiche, pubblico e privato, natura e cultura, da sempre al di là di opposizioni idealizzanti. Si tratta di ridare movimento, a partire dalla sua eterogeneità interna, a una metafora che l' "informatica del dominio" presenta come prefigurazione della fine della storia (controllo biotecnologico di un corpo "codificato", fungibile e manipolabile). Le premesse sono il reciproco legarsi di corpo e tecnologia, insieme al terzo mondo della produzione *off-shore*, di un'alta tecnologia che fa largo uso del lavoro femminile, che svuota di senso il classico primitivismo "d'opposizione". Solo su queste ba-

si ci sarà la possibilità di espropriare al dominio i saperi tecnologici, rifondando nel nome del bricolage una sorta di gramsciana teoria della prassi.<sup>22</sup>

Il cyborg, "figurazione" che il mondo della produzione se lo porta dentro, esemplifica, nella sua frammentata corporeità "postmoderna", la promessa di una politica "arcobaleno" alla Jesse Jackson: un'alleanza, sia pur conflittuale, fra le diversità subalterne razziali, sessuali e di classe, che rifiuta di assumerne una a rassicurante paradigma.<sup>23</sup> Il riferimento esplicito è a immagini quali la *politics of location* di Adrienne Rich, la sorellanza delle *outsider* di Audre Lorde, e il plurilinguismo di Gloria Anzaldúa, mentre la polemica si dirige contro il femminismo d'impronta psicanalitica, visto come prigioniero di visioni nostalgiche, e della vana ricerca di soggetti perfetti, intrinsecamente portatori di valori alternativi.<sup>24</sup> Donne e subalterni hanno l'opzione di proseguire quella tradizione di riappropriazione della scrittura e del sapere egemonico che in America ha segnato l'esperienza dei neri e degli immigrati. Il risultato è una figura volutamente contraddittoria.

ern Feminism in the Age of the Intelligent Machine, "Feminist Studies", 18, 3 (1991), pp. 439-60; Stacy Alaimo, *Cyborg and Ecofeminist Interventions: Challenges for an Environmental Feminism*, ivi, 20,1 (1994), pp. 133-52; Anne Balsamo, *Technologies of the Gendered Body*, Durham, NC, Duke UP, 1996. Molto isolata è la lettura italoamericana del cyborg come soggetto intrinsecamente antagonista in Michael Hardt e Antonio Negri, *Il lavoro di Dioniso*, Roma, Manifestolibri, 1995 (che ne trascura del tutto l'aspetto femminista). Per inquadrare Haraway nella scena filosofica americana, v. Sandra Harding, *Rethinking Standpoint Epistemology: What Is Strong Objectivity?*, "Centennial Review" XXXVI, 3 (1992), pp. 437-70; e Robert Markley, *The Irrelevance of Reality: Science, Ideology and the Postmodern Universe*, "Genre", XXV, 2-3 (1992), pp. 249-77.

25. Le critiche al cyborg di Haraway hanno spesso la forma del classico rifiuto "apocalittico" del genere di massa della SF nel nome di una sfera di autonomia assoluta dalle pressioni egemoniche: così in molti dei saggi nel numero *Cyberpunk* della rivista "Genders", 18 (1993). Haraway trova invece ascolto fra i critici della SF; si veda Veronica Hollinger, *Women in Science Fiction and Other Hopeful Monsters*, "SFS" 51 (1990), pp. 129-35 (intr. a un numero sulla SF delle donne); Id., *Specular SF: Postmodern Allegory*, in Nicholas Ruddick, ed., *State of the Fantastic*, Westport, CT, Greenwood, 1992, pp. 29-39.26. Per degli stimolanti approcci "harawayani" a testi SF, si veda Judith Genova, *Tiptree and Haraway: The Reinvention of Nature*, "Cultural Critique", 27 (1994), pp. 5-27; Frances Bonner, *Difference and Desire, Slavery and Seduction: Octavia Butler's "Xenogenesis"*, "Foundation" 48 (1990), pp. 50-62; e

Cathy Peppers, *Dialogic Origins and Alien Identities in Butler's "Xenogenesis"*, "SFS" 65 (1995), pp. 47-62.

27. Bruce Sterling, *The New Science Fiction* (1985), tr. it. in "Alphaville", 1 (1992), 61-67; Id., ed., *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*, New York, Ace, 1988; Id., *Slipstream*, "Science Fiction Eye" 1 (1989), pp. 77-80. Spinrad, *The Neuromantic Cyberpunks* (1986), in *Science Fiction in the Real World*, Carbondale, Southern Illinois UP, 1990, pp. 109-21; Swanwick, *A User's Guide to the Postmoderns* (1986), tr. it. in "Asimov's" (ed. it.), 4 (1993), pp. 148-65.

28. "Mississippi Review", 47/48 (1988); *Storming the Reality Studio*, Durham, NC, Duke UP, 1991; "The Fictions of the Present", in Emory Elliott, ed., *Columbia Literary History of the United States*, New York, Columbia UP, 1988, pp.1161-75; tr. it. *Storia della civiltà letteraria degli Stati Uniti*, Torino, Utet, 1990, vol. II, pp. 1013-27.

29. *Storming*, oltre ai saggi critici, contiene un'antologia di "testi" postmoderni: fra i 25 brani di fiction inclusi (da Gibson a De Lillo e Burroughs) sono solo tre le donne, di cui una native, e c'è un solo afroamericano. Vi sono inoltre alcuni estratti da teorie del postmoderno (Derrida, Lyotard, Jameson, Kroker) e un articolo di T. Leary. Per McCaffery il cyberpunk è comunque già passè: si veda *After Yesterday's Tomorrow: The Avant-Pop Anthology*, New York, Penguin, 1995.

30. Fredric Jameson, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham, NC, 1991. In forma molto più diluita, si veda anche Fred Pfeil, *Another Tale to Tell: Politics and Narrative*

toria: contraddittoria come la cultura di massa.

Proprio nel genere di massa della SF, e non nella sfera separata della cultura alta, questi conflitti sono analizzati a fondo.<sup>25</sup> Per Haraway, la SF in quanto genere muove dal presupposto dell'irriducibile storicità della scienza e del sapere, anche e soprattutto per quanto riguarda il rapporto fra corpo e società. Avendo al centro la presentazione, il confronto e il conflitto con l'alterità, la SF si pone il compito di problematizzare il presente; la "compenetrazione dei confini" fra l'esistente e l'"inatteso" è un gesto verso un orizzonte utopico necessario. Il cyborg dunque letteralizza questa tensione. Numerosi sono i riferimenti e le letture di opere SF, da autori maschi quali Samuel Delany e John Varley a scrittrici quali Anne McCaffrey, Vonda McIntyre, Joanna Russ, Alice Sheldon / James Tiptree e soprattutto l'afroamericana Octavia Butler.<sup>26</sup>

### Cyberpunk e critica letteraria

Nei manifesti che ne accompagnano la nascita, il cyberpunk emerge come letteratura dell'affermazione, della modernità ipertecnologica e del nuovo. Nel citato articolo di Dozois, si tratta di una generazione di "fornitori di bizzarra, tagliente materia hi-tech" ("purveyors of bizarre hard-edged, high-tech stuff"). Negli stessi mesi Sterling parla di "creare la letteratura tipica di una società postindustriale", un "movimento artistico" d'avanguardia che superi il concetto di genere letterario nel nome della visionarietà tecnologica. La promozione di Sterling culmina nella prefazione all'antologia best-seller *Mirrorshades*.

Qui il nuovo sono aggettivi come "hard, edgy, soaring, steely," figure come "il biker, il rocker, il poliziotto e simili fuorilegge", che blindano ulteriormente la loro dura mascolinità con gli occhiali a specchio del titolo, e realizzano un'"alleanza fra mondo tecnologico e mondo del dissenso organizzato". La "fluidità" e il "decentramento" della *Third Wave* di Toffler permettono di rifondare il sociale sull'individualismo estremo degli eroici figli maschi della "Eighties tech" e sui loro miti pop, SF compresa; per la nuova controcultura degli abbienti, la bioingegneria dell'"invasione" di mente e corpo sarà "una potente fonte di speranza". Solo Norman Spinrad, uno dei precursori di Gibson, cerca di recuperare il cyberpunk al radicalismo anni Sessanta. Presto il dibattito politico sembra risolversi con l'appello al canone; qualità e "postmodernità" diventano sinonimi: così Michael Swanwick unifica cyberpunk e "umanisti" quali Kim Stanley Robinson, mentre Sterling proclama l'avvento del supergenere *slipstream*.<sup>27</sup>

L'accademia accoglie prontamente l'invito. Distinguerò tre gruppi: critica postmoderna, studi culturali e critica della SF. Il promotore accademico è Larry McCaffery, curatore di un numero monografico di "Mississippi Review" (1988) e di *Storming the Reality Studio* (1991), e autore del penultimo capitolo della *Columbia Literary History*.<sup>28</sup> Qui, il postmodernismo è euforia del presente. Il tono è quello di un entusiasmo esagerato ("Ready? JACK IN!"), e come in Sterling c'è l'idea di una forma ibrida che ha reso obsoleta la letteratura del passato. McCaffery costruisce il suo cyberpunk come punto d'arrivo di un canone post-moderno bianco e al maschile, che esprime "il

in *Postmodern Culture*, London, Verso, 1990, pp. 83-94.

31. Brian McHale, *Constructing Postmodernism*, London, Routledge, 1992 (una variante di un capitolo è inclusa in *Storming*).

32. Scott Bukatman, *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, Durham, NC, Duke UP, 1993; Csicsery-Ronay, *The SF of Theory: Baudrillard and Haraway*, "SFS", 55, (1991), pp. 387-403. Sul postumano/postmoderno, si veda anche Judith Halberstam e Ira Livingston, eds. *Posthuman Bodies*, Bloomington, Indiana UP, 1995. Fra coloro che prendono Sterling alla lettera, v. anche David Porush, *Prigogine, Chaos, and Contem-*

*porary Science Fiction*, "SFS", 55 (1991), pp. 367-86.

33. Andrew Ross, *No Respect*, cit., pp. 212-13; e Pam Rosenthal, *Jacked In: Fordism, Cyberpunk, Marxism*, "Socialist Review", 21, 1 (1991), pp. 79-103.

34. Andrew Ross, *Strange Weather*, cit., pp. 137-67.

35. Mark Dery, *Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century*, London, Hodder & Stoughton, 1996. Il numero cyberpunk di "S. A. Q.", 92,4 (1993) è stato ristampato in Id., ed., *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture*, Durham, NC, Duke UP, 1994.36. George Slusser e Tom Shippey, eds. *Fiction 2000: Cyberpunk and the Future of Narrative*, Athens, U of Georgia P, 1992.

37. Fra i pochi, Broderick, *Reading by Starlight*, cit.

senso del vivere oggi”: il resto va “fuori tempo” (“out of sync with the times”). Avendo escluso le subalternità di genere letterario, etniche e sessuali (nello *slipstream* di Sterling, almeno, Toni Morrison c’era), McCaffery può provare a ricostruire il consenso letterario della nazione. Discendenti di un catalogo di dissenzienti con voce di tuono (le avanguardie classiche, i Beat, “Elvis”, Debord e il punk), i postmoderni cyberpunk diventano “i nostri migliori scrittori contemporanei” recuperando l’“autoreferenzialità” poststrutturalista e dimostrando come in America “chi voglia esercitare i suoi poteri immaginativi e linguistici può ancora creare il testo delle proprie realtà”. Sotto un anti-reaganismo di superficie, risorge nel ciberspazio di McCaffery l’ideale del simbolismo solipsista di Feidelson e del New Criticism reazionario, in un’operazione di marketing culturale che egemonizza raccolte contenenti però anche saggi più critici, come quelli di Samuel Delany, Joan Gordon e Veronica Hollinger, che lo legano alla SF e al femminismo, e di Istvan Csicsery-Ronay, che distingue fra l’“apoteosi del postmoderno” (o, più modestamente, “l’arte d’avanguardia dei maschi bianchi”) e la problematicità dolorosa di Gibson (“the grace of Hip negotiating the splatter of consciousness as it slams against the hard-tech future”).<sup>29</sup>

Il cyberpunk è l’anello mancante che legittima molti modelli postmoderni. Jameson la vede come “suprema espressione letteraria, se non del postmodernismo, del tardo capitalismo”, implicando un’omologia fra gli spazi metropolitani e virtuali di Gibson e l’apparente immaterialità caotica delle forme contemporanee del dominio, insieme al bisogno di utopia nell’era della sua manifesta impossibilità e della “storia bloccata”.<sup>30</sup>

ta”.<sup>30</sup>

In Brian McHale, il modello non è così dissimile dalle “onde” di Toffler: il postmoderno (con la “dominante” dell’affabulazione ontologica) come logico successore del modernismo (con la “dominante” della ricerca epistemologica). Ma entrambe appaiono generalizzazioni astratte, slegate dal contesto e dai conflitti socio-culturali. Torna anche la retorica un po’ spocchiosa dell’“epica inconsapevole” di Fiedler: il cyberpunk è prova dell’esistenza del postmoderno; se anche la cultura di massa (per definizione irriflessa) parla di soggetti frammentati, di crisi della storia, di infinita autoreferenzialità dei mondi del discorso, abbiamo il riscontro oggettivo dei teoremi “alti”. Anche i testi sono letti in modo tradizionale, isolandoli dal contesto e dall’inter testo che fondano la specificità della SF.<sup>31</sup>

L’operazione più compiuta è quella di Scott Bukatman, *Terminal Identity* (1993). In un’analisi che unisce film, video, fumetti, e scrittura (SF e teoria postmoderna), c’è l’apoteosi della fine: identità, corpo, immagine, spazio, sono tutti allo stadio “terminale” di un processo di superamento delle “discontinuità” logocentriche e culminato, dopo Darwin e Freud, con l’acquisita cancellazione del confine fra umano e macchina. L’opera-paradigma diventa *Schismatrix* (1985) di Sterling, con la sua epopea del “postumano”, la storia futura dell’*homo sapiens* nel suo “evolversi” attraverso forme personalizzate di cyborg e ingegneria genetica fino al nirvana dell’incorporeità. In Sterling, dietro i riferimenti alle teorie del caos riaffiora Toffler (che in effetti è stato massimo divulgatore di Prigogine in America); in Bukatman, dietro il postmoderno riaffiora una delle grandi narrazioni della des-

38. David Porush, *Cybernauts in Cyberspace: William Gibson’s “Neuromancer”*, in *Aliens: The Anthropology of Science Fiction*, Slusser e Eric S. Rabkin, eds., Westport, CT, Greenwood P, 1987, pp. 168-78; Miriyam Glazer, “What Is Within Now Seen Without”: Romanticism, Neuromanticism, and the Death of the Imagination in William Gibson’s Fictive World, “*Journal of Popular Culture*”, XXIII, 3 (1989), pp. 155-64; Glenn Grant, *Transcendence Through Detournement in William Gibson’s “Neuromancer”*, “*SFS*”, 50 (1990), pp. 41-48; i saggi di Michael Heim e David Tomas

in Benedikt, ed., *Cyberspace*, cit.; David G. Mead, *Technological Transfiguration in William Gibson’s Sprawl Novels*, “*Extrapolation*”, 32, 4 (1991), pp. 350-60; Istvan Csicsery-Ronay, *The Sentimental Futurist: Cybernetics and Art in William Gibson’s “Neuromancer”*, “*Critique*”, XXXIII, 3 (1992), pp. 221-40; Id., *Anti-mancer: Cybernetics and Art in Gibson’s “Count Zero”*, “*SFS*”, 65 (1995), pp. 63-86; Jack G. Voller, *Neuromanticism: Cyberspace and the Sublime*, “*Extrapolation*”, XXIV, 1 (1993), pp. 18-29; Ronald Schmitt, *Mythology and Technology: The Novels of William Gib-*

tra USA: la fine della storia. In questa chiave, anche Haraway viene ridotta ad “accettazione” dell’esistente. Il problema è quello di una tendenza critica (si veda anche Csicsery-Ronay e la sua “SF of theory”) che identifica la postmodernità con il diffondersi delle metafore tecnologiche, e non riconosce differenze e conflitti fra le diverse teorie del postmoderno tecnologico.<sup>32</sup>

Negli studi culturali, il primo segno di attenzione è in uno dei testi fondanti della nuova tradizione americana, *No Respect* di Andrew Ross (1988). Il cyberpunk e il cyborg di Haraway vi compaiono come annunciatori di una sensibilità non più “apocalittica”: un “folklore della tecnologia”, potenziale strategia d’azione antagonista per i soggetti subalterni del postfordismo, forma di bricolage simile a quello delle culture nera e gay.<sup>33</sup> Già quattro anni dopo le cose si fanno più cupe: in *Strange Weather*, inserendo il cyberpunk in una carrellata fra le subculture bianche segnate dal bricolage tecnologico (New Age, ecologia, e il primo *fandom*), Ross intitola il suo capitolo “Cyberpunk in Boystown”. Qui il problema sta nell’aver appiattito tutto il fenomeno sulla prefazione di Sterling e sulla mitologia *hacker*. La metafora della VR come spazio da “penetrare,” il sensazionalismo spettacolare, il fatalismo e il *survivalism* ci sono, ovviamente; ma Ross è forse diventato apocalittico senza volerlo. C’è altro in Gibson e in autori qui ignorati (come Pat Cadigan) e ci sono i precursori all’interno della storia della SF (Delany, Dick, Russ). Ross vuol proporre una storia parallela degli anni Ottanta, in conflitto con le culture ufficiali della nuova destra, e sminuisce le battaglie per l’egemonia che si svolgono all’interno stesso delle marginalità (esaltan-

done alcune molto più discutibili).<sup>34</sup>

Il testo forse più interessante è *Escape Velocity* (1995) di Mark Dery, giornalista che nel 1993 aveva curato uno speciale sulla “cibercultura” per la rivista della Duke University, “South Atlantic Quarterly”. Dery passa in rassegna le realtà che i mass media hanno legato nell’etichetta della “cibercultura”: SF, saggistica, stampa neo-sixties, musica rock, *performance art*. La posta in gioco, dice Dery giustamente, è la neutralizzazione del potenziale antagonista associato nel comune sentire ai movimenti politici e contro-culturali degli anni Sessanta, mantenendo l’innovatività visionaria e rimuovendo la politica: ovvero, il tentativo di inventare una tradizione che radichi e legittimi il quietismo ideologico presente in una versione depurata del dissenso passato. Lo strumento retorico è l’obsolescenza, la liberazione dal corpo fisico come immagine di controllo assoluto sul corpo sociale. In direzione opposta vanno tentativi come quello di Haraway e molti esempi nella SF; l’opposizione paradigmatica è quella fra *Schismatrix* di Sterling e *Synners* (1991) di Cadigan: fra liberismo evolutivo e finalista, ed effettiva pluralità di scelte alternative.<sup>35</sup>

Negli studi sulla SF, il fatto di dover radicare l’analisi nella lettura di testi evita qualche grande narrazione. Il testo che ratifica *Neuromancer* come classico è l’antologia di Slusser e Shippey, *Fiction 2000*; ma a parte il titolo, le analisi non hanno il finale scontato. *Neuromancer* emerge come testo complesso, in grado di catalizzare diverse interpretazioni e diversi angoli di analisi, e di dar vita, in imitatori e successori, a riscritture autonome e non formulaiche. Nel rapporto con il postmoderno, emerge la tensione fra immaginazione del futuro (jamesonianamente negata in Gibson, al-

son, *ivi*, pp. 64-78; Randy Schroeder, *Determinacy, Indeterminacy, and the Romantic in William Gibson*, “SFS”, 63 (1994), pp. 155-63. Si veda anche Craig Thompson, *Searching for Totality: Antinomy and the ‘Absolute’ in Bruce Sterling’s “Schismatrix”*, “SFS”, 54 (1991), pp. 198-208; Robin Roberts, *Matthew Arnold’s “Dover Beach”, Gender, and SF*, *Extrapolation*, 23, 3 (1992), pp. 245-57 (su Swanwick e altri); Marc Laidlaw, *Virtual Surreality: Our New Romance with Plot Devices*, “S.A.Q.”, XCII, 4 (1993), pp. 647-68 (su se stesso); David Porush, *Hacking the Brainstem: Postmodern*

*Metaphysics and Stephenson’s “Snow Crash”*, in Markley, ed., *Virtual Realities*, cit., pp.107-41. Sul cyberpunk in generale, si veda Charles J. Stivale, *Mille/Punks/Cyber/Plateaus: Science Fiction and Deleuzo-Guattarian “Becomings”*, “SubStance”, XX, 3 (1991), pp. 66-84; Erik Davis, *Techgnosis: Magic, Memory, and the Angels of Information*, “S.A.Q.”, XCII, 4 (1993), pp. 585-616; Joseph Tabbi, *Postmodern Sublime: Technology and American Writing from Mailer to Cyberpunk*, Ithaca, NY, Cornell UP, 1995; nonché il riciclaggio (quasi inevitabile, viste le premesse) delle teorie “archetipi-

meno accennata nel cyberpunk delle donne) e ruolo della memoria e della storia (rifiutato nel *mainstream* postmoderno, valorizzato nella SF); l'antologia inizia anche a valorizzare altri autori come Sterling, Lewis Shiner e Gregory Benford e a riconoscere i legami con precedenti usi letterari della tecnologia, da *Frankenstein* alla SF americana. Siamo invece solo agli inizi di una seria analisi di metafore e motivi, anche non dominanti, che affollano e rendono unica la prosa di Gibson e altri, con le loro risonanze intertestuali.<sup>36</sup> In effetti, la critica è stata finora piuttosto riluttante a inserire Gibson e il cyberpunk nella storia della SF.<sup>37</sup>

Più in generale, abbiamo da un lato il tentativo di legittimare Gibson legandolo ai grandi del canone: i romantici, il sublime, i mistici, le avanguardie e i postmoderni; il più interessante è Csicsery-Ronay, con la sua analisi del legame fra

sentimentalismo e euforia "futurista". In *Neuromancer*, questo viene tradotto in termini di creazione artistica; se ogni personaggio è artista e/o opera d'arte, si può ricostruire uno spazio per l'affettività nel mondo *hi-tech*, e parlare dei rapporti di potere che lo animano. Nel successivo *Count Zero* (1987) lo schema di fondo è il collage; allo stesso tempo esaltando e separando sentimento e arte, l'esito è una paralisi dell'azione, risolta letteralmente con un *deus ex machina*.<sup>38</sup>

Dall'altro lato, abbiamo le critiche da sinistra sulla politica del cyberpunk: l'estasi tecnologica come mera spettacolarizzazione compiacente o complicità parassitaria; e, in Katherine Hayles, come rischio di una "snaturalizzazione" che esalti la scomparsa delle istanze etiche.<sup>39</sup>

Altri leggono il cyberpunk come luogo conflittuale di più tendenze. Per Darko Suvin (fra i

---

che" di Jung e della New Age di Lovelock e Bly in Sharona Ben-Tov, *The Artificial Paradise: Science Fiction and American Reality*, Ann Arbor, U of Michigan P, 1995; Janice H. Rushing e Thomas S. Frentz, *Projecting the Shadow: The Cyborg Hero in American Film*, Chicago, U of Chicago P, 1995.

39. N. Katherine Hayles, *Chaos Bound: Orderly Disorder in Contemporary Literature and Science*, Ithaca, NY, Cornell UP, 1990, pp. 275 sg.; Peter Fitting, *The Lessons of Cyberpunk*, in *Technoculture*, Penley e Ross, eds., cit., pp. 295-315; Claire Sponsler, *Cyberpunk and the Dilemmas of Postmodern Narrative: The Example of William Gibson*, "Contemporary Literature", 33, 4 (1992), pp. 625-44; Terence Whalen, *The Future of a Commodity: Notes Toward a Critique of Cyberpunk and the Information Age*, "SFS", 56 (1992), pp. 75-87; Neil Easterbrook, *The Arc of Our Destruction: Reversal and Erasure in Cyberpunk*, in "SFS", 58 (1992), pp. 378-94. Sponsler sembra trovare nella retorica dell'incorporeo una praticabile via d'uscita dal problema politico in *Beyond the Ruins: The Geopolitics of Urban Decay and Cybernetic Play*, "SFS", 60 (1993), pp. 251-65.

40. Darko Suvin, *On Gibson and Cyberpunk SF*, "Foundation", 46 (1989), pp. 40-51 (rist. in McCaffery, *Storming*, cit.). Lance Olsen, *William Gibson*, Mercer Island, WA, Starport House, 1992. Anche altri autori provengono dal Sud e dagli Appalachi: Rudy Rucker, Lucius Shepard, Rebecca Ore, Jack Womack. Su Gibson e il Canada, si veda David Ketterer, *Canadian Science Fiction and Fantasy*, Bloomington, Indiana UP, 1992.

41. Kathleen Biddick, *Humanist History and the Haunting of Virtual Worlds*, "Genders", 18, (1993), pp. 47-66; Scott Bukatman, *Gibson's Typewriter*, "S.A.Q.", 32, 4 (1993), pp. 627-45; Thomas A. Bredehoft, *The Gibson Continuum: Cyberspace and Gibson's Mervyn Kihn Stories*, "SFS", 66 (1995), pp. 252-63.

42. Thomas Foster, *Meat Puppets or Robopaths? Cyberpunk and the Question of Embodiment*, "Genders", 18 (1993), pp. 11-31

(anche su David Skal e sul fumetto afroamericano *Deathlok: The Souls of Cyber-Folk*, 1991); Brent Wood, *William S. Burroughs and the Language of Cyberpunk*, "SFS", 68 (1996), pp. 11-25; Cynthia Davidson, *Riviera's Golem, Haraway's Cyborg: Reading "Neuromancer" as Baudrillard's Simulation of Crisis*, "SFS", 69 (1996), pp. 189-98; Timo Siivonen, *Cyborgs and Generic Oxymorons: The Body and Technology in William Gibson's Cyberspace Trilogy*, ivi, pp. 227-44; Patricia Linton, *The Person in Postmodern Fiction: Gibson, Le Guin, and Vizenor*, "Sa il", V, 3 (1993), pp. 1-11; David Brande, *The Business of Cyberpunk: Symbolic Economy and Ideology in William Gibson*, in Markley, ed., *Virtual Realities*, cit., pp. 79-106.

43. Nicola Nixon, *Cyberpunk: Preparing the Ground for Revolution or Keeping the Boys Satisfied?*, "SFS", 57 (1992), pp. 219-35; Claudia Springer, *The Pleasure of the Interface*, "Screen", 32, 3 (1991), pp. 303-23; Id., *Sex, Memories, and Angry Women*, "S.A.Q.", 32, 4 (1993), pp. 713-33; Eva Cherniavsky, *(En)gendering Cyberspace in "Neuromancer": Postmodern Subjectivity and Virtual Motherhood*, "Genders", 18 (1993), pp. 32-46; Sharon Stockton, *"The Self Regained": Cyberpunk's Retreat to the Imperium*, "Contemporary Literature", XXVI, 4 (1995), pp. 588-612.

44. Thomas Foster, *Incurably Informed: The Pleasures and Dangers of Cyberpunk*, "Genders", 18 (1993), pp. 1-20; Jenny Wolmark, *Aliens and Others: Science Fiction, Feminism and Postmodernism*, NY, Harvester, 1994, pp. 108 sgg.; Karen Cadora, *Feminist Cyberpunk*, "SFS", 67 (1995), pp. 357-72; Mary C. Harper, *Incurably Alien Other: A Case for Feminist Cyborg Writers*, ivi, pp. 399-420; M. Keith Booker, *Woman on the Edge of a Genre: The Feminist Dystopias of Marge Piercy*, "SFS", 64 (1994), pp. 337-50; Anne Balsamo, *Technologies*, cit., pp. 133-56; e la sezione su Piercy in "Utopian Studies", V, 2 (1994).

primi a occuparsene) due forze, incarnate in Gibson e Sterling, ne demarcano gli orizzonti estetici e ideologici; in Gibson, la rete metaforica che lega rapporti erotici, affettivi, di potere e di classe, fa sì che il tentativo di affermare i primi porti con sé la critica dei secondi e l'indicazione di un bisogno utopico; in Sterling, i "cliché del liberalismo USA [...] celebrano la loro rinascita". Pregi e limiti del cyberpunk sono allora, riprendendo Raymond Williams, quelli della "struttura di sentimento dominante in alcune parti della cultura giovanile del ricco Nord del mondo" legata, materialmente o ideologicamente, al terziario avanzato: un gruppo significativo ma non omogeneo né maggioritario. E Lance Olsen ci ricorda che lo stesso Gibson, autore meridionale appalachiano emigrato in Canada, è tutt'altro che un appartenente al *mainstream* culturale: il suo brico-

lage unisce materiali molto più eterogenei dello standard postmodernista.<sup>40</sup>

Nella direzione di Suvin, riconoscendo la resistenza di testi e autori alle velleità sistematiche più totalizzanti, è andata la critica migliore. Particolarmente illuminanti sono le analisi sulla presenza del passato nei testi di Gibson, come polo di una tensione di fondo con le spinte all'immaterialità del futurismo ciberspaziale. Inoltre, parte della critica postmoderna sta sempre più ponendo l'accento sul rapporto fra corpo e codici linguistici.<sup>41</sup>

Come elemento emergente, e di importanza crescente, vanno segnalate le letture femministe sul cyberpunk (critiche ma con notevole simpatia),<sup>42</sup> e la concomitante critica sul cyberpunk delle donne. Fra le scrittrici di maggior rilievo, sono da subito al centro Pat Cadigan e Marge Piercy, mentre una generazione è emersa con gli anni Novanta (per esempio, Maureen McHugh).<sup>43</sup> La rilevanza di testi e autrici è ovvia: se ne scriverà a lungo. Così come (altri libri sono annunciati) a lungo si scriverà del cyberpunk, raro caso in cui la critica si è accorta della letteratura popolare.<sup>44</sup>