

Lucia Ferrai

# LA SOGGETTIVITÀ CYBORG

*Filosofia e cinema cyberpunk*

Collana "Orizzonti"

22



**TANGRAM**  
**EDIZIONI SCIENTIFICHE**  
TRENTO

Lucia Ferrai, *La soggettività cyborg*  
Copyright © 2013 Tangram Edizioni Scientifiche  
Gruppo Editoriale Tangram Srl – Via Verdi, 9/A – 38122 Trento  
www.edizioni-tangram.it – info@edizioni-tangram.it

Collana “Orizzonti” – NIC 22

Prima edizione: luglio 2013 – *Printed in Italy*

ISBN 978-88-6458-066-1

In copertina: *Cyborg, robot, Androide* © LaCozza, Fotolia.com

# SOMMARIO

## INTRODUZIONE

### I. IL CYBERPUNK

#### STORIA E SVILUPPO DI UN DIROMPENTE FENOMENO CULTURALE DALLA LETTERATURA AL CINEMA

1.1	Introduzione al cyberpunk	13
1.1.1	<i>Tra 'cyber' e 'punk': una prima definizione</i>	13
1.1.2	<i>Breve storia del punk</i>	15
1.1.3	<i>Breve storia della fantascienza</i>	16
1.2	Cinema cyberpunk	18
1.2.1	<i>Una cinematografia cyberpunk</i>	18
1.2.2	<i>Un antesignano del cyberpunk: Metropolis di Fritz Lang</i>	22
1.2.3	<i>Fuori e dentro il cyberpunk: Blade Runner</i>	28
1.2.4	<i>Il caso Cronenberg</i>	33
1.2.5	<i>Il versante giapponese: Tsukamoto e Oshii</i>	42
1.2.6	<i>La trilogia di Matrix</i>	52

### 2. IL POSTMODERNO: UN'EPOCA CYBER

#### AMBIENTAZIONI CYBERPUNK COME CRITICA DEL POSTMODERNO: JAMESON E BERARDI

2.1	L'orizzonte postmoderno e l'ambientazione cyberpunk	59
2.2	Postmoderno e cyberpunk attraverso Fredric Jameson	63
2.2.1	<i>Il pensiero di Fredric Jameson</i>	63
2.2.2	<i>Jameson, il postmodernismo e il cyberpunk: il quadro dell'analisi</i>	63
2.2.3	<i>Il postmoderno: sordità storica e cyberpunk</i>	65
2.2.4	<i>Dalla morte del soggetto al declino degli affetti cyberpunk</i>	69
2.2.5	<i>Dall'alienazione alla schizofrenia cyberpunk</i>	73
2.2.6	<i>I replicanti e la schizofrenia</i>	78
2.3	Mutazione e cyberpunk in Franco Berardi	82
2.3.1	<i>Il pensiero di Franco Berardi</i>	82
2.3.2	<i>Il cyberpunk come immaginario di mutazione postmoderna</i>	82
2.3.3	<i>La discronia paradigmatica e il disagio del personaggio cyberpunk</i>	84
2.3.4	<i>Sovraccarico informativo</i>	86
2.3.5	<i>L'epidemia mentale cyberpunk: la depressione e il panico</i>	88

3. IL CYBORG: IL CORPO CYBER POSTMODERNO	
LA METAFORA DEL CYBORG COME DOMANDA SUL CORPO E REINVENZIONE DELLA SOGGETTIVITÀ	
3.1 Introduzione	93
3.1.1 <i>Il cyborg</i>	94
3.1.2 <i>Il corpo postmoderno: corpo cyber e dualismi reinventati</i>	97
3.2 Dall'uomo-macchina al cyborg fra materialismo e ambiguità irrisolte	100
3.3 Riprodurre l'intelligenza artificialmente	109
3.3.1 <i>Test per scovare l'androide: Turing, Searle e Blade Runner</i>	111
3.3.2 <i>La coscienza e l'automa: Berardi contro il cognitivismo ortodosso</i>	114
3.4 Il cyborg come metafora di superamento dei dualismi	117
3.4.1 <i>Donna Haraway: il cyborg come costruito post-metafisico ed 'il piacere di confondere i confini'</i>	120
3.5 Corpo e sessualità del cyborg postfordista	126
3.5.1 <i>Il cyborg postfordista: il sistema mediatico e la mutazione del corpo postmoderno</i>	126
3.5.2 <i>La sessualità del cyborg postfordista: il sesso come atto concettuale, sessualità inorganica e perversione</i>	127
3.5.3 <i>La sessualità del cyborg postfordista: il post-genere e superamento del mito edipico</i>	129
4. CYBERSPAZIO E LA REALTÀ DEREALIZZATA	
IL CYBERSPAZIO COME DOMANDA ONTOLOGICA SULLA REALTÀ E COME METAFORA DELLA DEREALIZZAZIONE POSTMODERNA	
4.1 Introduzione	135
4.1.1 <i>Il cyberspazio</i>	135
4.1.2 <i>La 'realtà' nel postmoderno e il Cyberspazio: Matrix, il mito della caverna e il genio maligno.</i>	137
4.1.3 <i>Cosa distingue Matrix dal mito della caverna e dall'ipotesi del genio maligno: Tre differenze della nozione di 'realtà' nel postmoderno</i>	142
4.2 Il cyberspazio e il mondo come emanazione proiettiva della coscienza: neobarocco cyberpunk e sostituti di Dio	146
4.3 L'esperienza della derealizzazione	150
4.3.1 <i>L'esperienza della derealizzazione: intemporalità e cyberspazio</i>	150
BIBLIOGRAFIA	
Filmografia	156

# LA SOGGETTIVITÀ CYBORG

*Filosofia e cinema cyberpunk*



## INTRODUZIONE

Il sapore di un'epoca sta forse sulle labbra dei clown che la sbeffeggiano. Il volto del cambiamento si nasconde sotto la loro maschera di trucco. Questa testo parla del nostro tempo attraverso quei cantori che ne svelano i segreti, inventando storie di clown moderni dal sorriso triste. Sono cyborg-clown fatti di carne e chip, o uomini disillusi che danzano al ritmo burattinaio della vita di strada, oppure ancora nerd spavaldi che irridono i sistemi di sicurezza del cyberspazio. Sono, insomma, i protagonisti delle vicende narrate dal cyberpunk. Alcuni hanno la rabbia cinica ed esplosiva dei punk, altri l'anarchia e la determinazione degli hackers. Tutti sono uno scorcio di questa nostra epoca che si inciampa nei fili elettrici. Così, parlare del postmoderno attraverso la sensibilità cyberpunk significa innanzitutto credere che ogni favola è un po' reale, anche quando racconta di mostri artificiali, spacciatori e multinazionali.

Il cyberpunk parla del postmoderno (e al postmoderno) in molti modi.

Il primo e più immediato modo con cui parla del presente è, paradossalmente, inventare un futuro. In questo finto futuro il cyberpunk getta ed esagera ciò che, del nostro presente, è solo in embrione. Forse semplicemente lo ingigantisce per guardarlo meglio e mescola in un unico calderone invasione tecnologica, nuove frontiere della rete informatica, crisi dei valori, controllo mediatico, intreccio fra economia e politica, e molto altro ancora. Da queste ambientazioni futuristiche e un po' cupe i filosofi possono attingere splendide metafore per parlare del postmoderno nelle sue dominanti culturali e tendenze generali,

come hanno acutamente fatto Jameson prima e Berardi poi. Una parte di questa tesi parla proprio del postmoderno, un'epoca cyber.

Il secondo modo in cui il cyberpunk narra del nostro contesto postmoderno è inventandone un nuovo abitante. L'habitat nuovo ha creato un abitante nuovo con un abito nuovo: il cyborg, vestito di tecnologia. Creare un nuovo abitante (che si muove, pensa e agisce in modo diverso rispetto al vecchio) significa soprattutto dire che è successo qualcosa che ha cambiato l'uomo. Significa indicare che c'è stato un cambiamento nel contesto sociale tanto profondo da mutare l'uomo stesso che ci vive. Nel postmoderno ciò che cambia è sicuramente il modo in cui l'uomo guarda a se stesso e alle categorie con le quali ha sempre pensato il suo 'essere umano'. Così, dopo il progressivo crollo della soggettività forte, il postmoderno si ritrova a dover pensare una nuova nozione di soggettività. Può forse trovarla in una soggettività cyborg (di qui il titolo della tesi) che, lungi dal voler essere risolutiva, lascia aperte le ambiguità irrisolte e vi arride. La metafora del cyborg è però soprattutto un modo per porre una domanda sulla corporeità, sul rapporto mente e corpo, sul carattere contraddittorio del suo statuto ontologico. Il cyborg è tutto questo condensato in un unico organismo e da qui deriva il terzo capitolo della tesi: il cyborg, il corpo cyber postmoderno.

Infine, il terzo modo con cui il cyberpunk analizza e critica il nostro mondo è quello di inventare un universo parallelo al suo interno: il cyberspazio. Costituito da dati e veicolatore intricato di informazioni in bit, il cyberspazio è una realtà virtuale in cui i protagonisti cyberpunk si rifugiano allontanandosi dal mondo reale. Laggiù la 'realtà' concreta si allontana, è derubricata e depotenziata nella sua energia vitale. L'esperienza della derealizzazione (il sentimento dell'impoverimento della grigia quotidianità del reale) è tipicamente postmoderna. Il disperdersi dei personaggi nella splendida e incorporea realtà virtuale del cyberspazio serve a esemplificarla in modo geniale. Inoltre il cyberspazio veicola antiche domande filosofiche come 'che cosa è reale?', 'cosa posso conoscere con certezza?' o 'come distinguere l'essere dall'apparire?'. Nel postmoderno queste domande sono rese più



complesse dalla possibilità, offerta dalle tecnologia, di simulare efficacemente la realtà attraverso la virtualità. Così, il quesito cyberpunk diviene: ‘come distinguere la realtà virtuale dal mondo reale?’. Oppure ‘come distinguere l’androide dall’essere umano?’. Tutto ciò è sviscerato, per quanto possibile, nel quarto e ultimo capitolo: il cyberspazio e la realtà derealizzata.

Per concludere, questa tesi si può forse racchiudere in questo tentativo: gettare uno sguardo alla nostra epoca con gli occhi dell’androide.



# 1. IL CYBERPUNK

## STORIA E SVILUPPO DI UN DIROMPENTE FENOMENO CULTURALE DALLA LETTERATURA AL CINEMA

### 1.1 INTRODUZIONE AL CYBERPUNK

In questa introduzione viene riportata in primo luogo una prima definizione del cyberpunk in ambito letterario. Successivamente vengono illustrati i debiti del cyberpunk nei confronti del punk e della fantascienza. Infine viene indagata diffusamente l'ala cinematografica.

#### *1.1.1 Tra 'cyber' e 'punk': una prima definizione*

«Punk cibernetico: la ribellione disincantata e rabbiosa del punk coniugata all'uso generalizzato delle nuove tecnologie»<sup>1</sup>.

Il *cyberpunk* letterario nasce negli anni Ottanta in America come sottogenere della fantascienza e raccoglie in sé scrittori giovanissimi, uniti da una comune sensibilità artistica ma anche culturale. Lo scrittore *cyberpunk* che ha riscosso maggior successo fu William Gibson (1948). È proprio lo straripante successo del suo primo romanzo, *Neuromante* (1984), a portare alla conoscenza del grande pubblico lo stile e le storie *cyberpunk*. Assieme a *Giù nel cyberspazio* (1986) e *Monnalisa cyberpunk*

<sup>1</sup> A. CARONIA e D. GALLO, *Houdini e Faust, breve storia del cyberpunk*, Milano, Baldini&Castoldi, 1997, p. 8.

(1988) *Neuromante* confluisce nella cosiddetta ‘trilogia cyberpunk’ o ‘trilogia dello Sprawl’, che è considerata il nucleo principale di questo particolare sottogenere fantascientifico. Lo scrittore Bruce Sterling (1954), poi, organizza il movimento e ne chiarisce le basi teoriche, soprattutto grazie al *Manifesto cyberpunk* del 1985 e all’introduzione a *Mirrorshades. L’antologia della fantascienza cyberpunk* del 1986. I due testi stabiliscono fin dall’esordio l’obiettivo del movimento *cyberpunk* e cioè la creazione di una letteratura tipica della società postindustriale. Infatti, se la società dei giorni nostri è cambiata radicalmente – fatto che è difficilmente contestabile – essa necessita di un canale di espressione nuovo, che concentri in se stesso speranze e paure nate con l’insorgere di una nuova cultura. Un mondo nuovo chiede nuova espressività: il cyberpunk. *Cyberpunk* è un termine ibrido, unione ed equilibrio di due matrici: ‘cyber’ e ‘punk’. La radice ‘cyber’ rinvia a un nuovo rapporto con la tecnologia, il quale non si esaurisce né in una radicale demonizzazione, né in una banale esaltazione, ma in un’intima problematica quotidianità. La base ‘punk’ ricorda invece un complesso contatto con la società, che si risolve in un contrasto piuttosto che in una pacifica omologazione.

Gli elementi imprescindibili che fanno di una storia una narrazione cyberpunk sono tre.

Il primo elemento riguarda l’ambientazione: un mondo futuro ipertecnologizzato, dominato dai poteri delle multinazioni e della mafia. Le vicende si sviluppano solitamente nella periferia sporca e degradata, l’altro volto del futuro *high tech*. I personaggi sono cinici e disillusi antieroi che vivono d’espediti, drogati, spacciatori o fanatici nerd.

Il secondo elemento è un particolare tipo di personaggio: il cyborg, ovvero un essere umano di cui alcune parti biologiche sono state sostituite da innesti meccanici.

Il terzo elemento è un ‘luogo’: il cyberspazio, un universo simulato in cui la mente viene proiettata mentre il corpo rimane in stato vegetativo.

Questi tre fattori (ambientazione, cyborg e cyberspazio) verranno messi in relazione all’analisi del postmoderno, rispettivamente secon-

do tre direzioni: le dominanti culturali della nostra epoca (capitolo 2), la corporeità (capitolo 3) e la nozione di ‘realtà’ divenuta ambigua in rapporto alla virtualità (capitolo 4).

Prima di analizzare il cinema cyberpunk ripercorriamo la storia del punk e quella della fantascienza per evidenziare i debiti del cyberpunk nei confronti di queste due fonti.

### 1.1.2 Breve storia del punk

Fabio Giovannini (1958) spiega l’etimologia del termine punk nel libro *Cyberpunk e Splatterpunk* (2001). ‘Punk’ in inglese indica «legno marcio, o un fungo che cresce sul legno»<sup>2</sup> – cioè di scarsa qualità e grezzo – ma significa anche «donna di facili costumi»<sup>3</sup>. Grezzo, marcio e provocatorio, il punk è una subcultura giovanile che affiora in Inghilterra e negli Stati Uniti a metà degli anni Settanta. Prende le mosse da una rivoluzione nella musica, proponendo il proprio stile musicale come una rozza e distruttiva alternativa alla troppo pacata musica rock. Si tratta di una nuova musica rumorosa che fa della grettezza dei suoni e dei testi un vero e proprio obiettivo. Per quanto riguarda i testi, la caratteristica principale è un ironico cinismo fondato sul forte sentore di un imperante nichilismo dei valori. In altre parole, il testo punk mira alla distruzione di ogni tradizione consolidata tramite un’ironia tagliente e un’esasperata sfrontatezza. Il primo gruppo musicale a essere definito punk furono gli inquieti *Ramones*, nati nel 1974 a New York, ma i più emblematici esponenti del punk sono i provocatori *Sex Pistols* di Londra. Qui si cristallizzò anche il look punk, grazie al lavoro dell’intuitivo manager Malcom McLaren e alla moglie stilista che riesce a coronare l’eversione punk con un nuovo abbigliamento altrettanto innovativo. Si tratta di un look che rimanda a ciò che è sporco e deteriorato come impulso di rottura, attraverso l’ostentazione, nei confronti della nor-

<sup>2</sup> *Ivi*, p. 13.

<sup>3</sup> *Ibidem*.

malità borghese e l'apparenza perbenista. I punk vestono dunque con abiti strappati e appariscenti, spesso fetish o sadomaso, muniti di borchie o catene e perlopiù in pelle. Colorano i capelli che non vogliono pettinare o che pettinano con alte creste ribelli modellate dal gel.

Del punk, il cyberpunk assorbe soprattutto la consapevolezza di una crisi dei valori compendiata da cinismo e nichilismo. L'assenza di significato esistenziale o di fondamenti etici a cui conformare la propria esistenza sembra essere l'unica certezza indubitabile dei personaggi cyberpunk, certezza alla quale si può rispondere solo con un adeguamento rassegnato. Un altro motivo per cui il punk è un punto di riferimento del cyberpunk riguarda invece più propriamente l'estetica. Il cyberpunk trae fonte d'ispirazione dal look punk e dunque spesso i personaggi sono modellati su di esso. I cyborg o gli androidi sono spesso tratteggiati alla maniera punk, con creste colorate, borchie, piercing e giubbotti in pelle.

### 1.1.3 Breve storia della fantascienza

L'origine del genere fantascientifico è solitamente individuato nel famosissimo *Frankenstein* di Mary Shelly, un libro che, a partire dalla sua pubblicazione nel 1818, era destinato a incidere prepotentemente sull'immaginario collettivo. Il libro riflette sul posto dell'uomo nell'universo, su quali debbano essere i suoi limiti antropologici, limiti che non devono essere oltrepassati poiché sfiorano nelle competenze prettamente divine: la creazione della vita e l'immortalità. Il grande tema di *Frankenstein* è quello della creatura che si ribella al creatore. Due sono queste ribellioni (anche se la prima è conseguenza della seconda): l'uomo, creando da sé la vita, si ribella a Dio volendolo usurpare. Il mostro creato si ribella poi all'uomo che non riesce più a dominarlo. Nemmeno il *cyberpunk* potrà sganciarsi completamente da questa tematica, ma la creatura che si ribella all'uomo non è più – come quella di *Frankenstein* – un essere naturale. La Natura, nell'ambito di questa lotta, ha il ruolo di un residuo lontano, di uguale destino di un altro grande assente: Dio.

Dopo la pubblicazione di *Frankenstein*, nel corso dell'Ottocento, la fantascienza si sviluppa nella letteratura ufficiale attraverso le narrazioni di Edgar Allan Poe, Jules Verne e Herbert George Wells. Tuttavia la sua vera dilagante fioritura esplose nelle pubblicazioni popolari dei paesi maggiormente industrializzati e si fonda autonomamente negli anni Venti del XX secolo grazie a Hugo Gernsback, negli Stati Uniti. Fino agli anni Quaranta la fantascienza si contraddistingue per un'epistemologia neopositivista, un'esaltazione della scienza senza limiti, unita a tutto lo stupore per le nuove mirabolanti possibilità di uno sviluppo tecnologico trionfale. In seguito, nei primi anni Cinquanta, ritorna a farsi sentire una reazione di critica nei confronti della scienza, nella versione di un profondo ripensamento delle sue conseguenze sociali. Infatti la fantascienza inizia a essere denominata sociologica. È in questa fase che la tecnologia comincia a essere guardata con sospetto ed essere associata al potere. Per lo più è giudicata come una possibile fedele alleata di un totalitarismo che, attraverso essa, controlli e sottometta ogni individuo inserito nel grande meccanismo della società. «Si paventa la possibilità di un controllo sociale ossessivo e di una riduzione della libertà personale»<sup>4</sup> attraverso una tecnologia quasi divinamente onnipresente e onnipotente. Autori importanti della letteratura ufficiale diedero essenziali contributi a questa visione. Tra tutti il celebre *1984* di George Orwell, un altro libro che, come *Frankenstein*, scava e trasforma l'immaginario e non può che avere dei riflessi anche nei romanzi degli scrittori *cyberpunk*, per i quali il mondo orwelliano diviene ambientazione quotidiana e indiscussa. In questa fase sono all'opera, in maniera meno ufficiale, il fecondissimo Philip Dick, Robert Sheckley, Fredrick Phol e Kurt Vonnegut. Il fattore sociologico sarà notevolmente importante anche nel *cyberpunk*, nonostante i toni della rivolta alla società siano smorzati in un impulso personale e disilluso di infrazione dell'ordine e della legge, piuttosto che a una spinta etica di lotta collettiva. Fino alla metà degli anni Sessanta la fantascienza rimane un genere popolare e povero nella scrittura. Poi si

<sup>4</sup> *Ivi* p. 11.