

Introduzione

Nascita e sviluppo di un genere: origini, autori e tematiche.....	pag.3
Il Movimento in Italia: imitazione e innovazione nel <i>cyberpunk</i> italiano.....	pag.15
Il Movimento in Italia: case editrici, gruppi, attivisti e riviste.....	pag.21

Capitolo I

Spaghetti *Neuromancer*: autori italiani di romanzi *cyberpunk*.....pag.32

Nicoletta Vallorani	pag.33
Massimo Pietroselli.....	pag.50
Oscar Marchisio.....	pag.57
Alessandro Vietti.....	pag.65
Stefano Massaron.....	pag.72
Roberto Perego.....	pag.77
Alessandra C.....	pag.83
Motor.....	pag.84
Francesco Arca.....	pag.98
Guido Mascagni.....	pag.102
Andrea Barsacchi.....	pag.107
Dario Tonani.....	pag.109
Giovanni De Matteo.....	pag.112

Capitolo II

Spaghetti <i>Mirrorshades</i> : antologie e raccolte di racconti.....	pag.115
---	---------

Capitolo III

<i>Cyberpunk</i> cinema <i>made in Italy</i>: pellicole, registi e prodotti video.....	pag.136
---	----------------

Giannetto De Rossi e il suo <i>Cyborg, il guerriero d'acciaio</i>	pag.137
Bruno Mattei con <i>Shocking Dark - Terminator II</i>	pag.142
Gabriele Salvatores <i>Nirvana</i> e il remake di Silvio Bandinelli.....	pag.145
Animazione e <i>videoclip</i>	pag.151

Capitolo IV

<i>Cyberpunk</i> per immagini: fumetti e arti visive.....	pag.156
<i>Cyberfumetto</i>	pag.157
L'arte del professor Bad Trip.....	pag.169

Capitolo V

<i>Cyberpunk is not dead: la musica italiana ispirata al movimento dalla fine degli anni Ottanta a oggi</i>.....	pag.173
---	----------------

Conclusione.....	pag. 192
-------------------------	-----------------

Appendice

Cosa resterà di questi anni Ottanta: l'eredità del <i>cyberpunk</i> nelle nuove tribù urbane.....	pag. 198
Il <i>cyberpunk</i> come attività ludica di improvvisazione teatrale.....	pag. 202
Interviste ad autori, artisti e 'personalità' del <i>cyberpunk</i>	pag. 205

Bibliografia.....	pag. 226
--------------------------	-----------------

Introduzione

Nascita e sviluppo di un genere: origini, autori e tematiche

Il *cyberpunk* è una corrente artistica nata negli Stati Uniti nella prima metà degli anni Ottanta e, usando le parole di Fredric Jameson, potrebbe essere definita come la «suprema espressione letteraria, se non del postmodernismo, del tardo capitalismo». ¹

Come movimento letterario, il *cyberpunk* nasce come una filiazione diretta della fantascienza americana, in particolare di quella New Wave degli anni Sessanta.

La linea che porta al *cyberpunk* è quella che parte dall'Aldous Huxley di *Brave New World* e *1984* di George Orwell e che passa per i maggiori modelli del James G. Ballard di *Crash*, del William S. Burroughs di *Naked lunch* e soprattutto il Philip K. Dick di *Do Androids dream of electric sheeps?»: questi autorieopere riemergono all'interno del magmatico calderone tematico del *cyberpunk* nelle problematiche sociali, ambientali e nelle attitudini e deviazioni mentali dei personaggi.*

Come tutte quelle correnti che possono essere inserite nel clima postmoderno, il *cyberpunk* si caratterizza infatti per l'elaborazione del proprio immaginario e per la grande varietà di fonti da cui attinge. Tra questi è indubbio l'influsso della psichedelia degli anni Sessanta e Settanta,

¹ Fredric Jameson, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham, NC, 1991. Si veda anche Fred Pfeil, *Another Tale to Tell: Politics and Narrative in Postmodern Culture*, London, Verso, 1990, pp. 83-94.

con le sue nuove percezioni offerte dalla chimica delle droghe sintetiche e la promessa di aprire nuove porte verso mondi fino ad allora relegati alla sfera dell'inconscio², così come una certa reinterpretazione del Romanticismo e del Gotico, da William Blake al *Frankenstein* di Mary Shelley.

I fondatori del movimento vengono comunemente considerati William Gibson, per i racconti e romanzi fortemente innovativi e caratteristici dal punto di vista stilistico e delle tematiche, e Bruce Sterling, per averne scritto il manifesto poetico-politico *The new science fiction* (*La nuova fantascienza*) apparso nel 1985 sulla fanzine portoricana *Warhoon* e in seguito sulla rivista inglese *Interzone* sotto lo pseudonimo di Vincent Omniaveritas (con il quale firmava anche la pubblicazione indipendente *Cheap Truth*).

Il termine *cyberpunk*, usato per la prima volta da Bruce Bethke come titolo di un suo racconto del 1980, *Cyberpunk!* per l'appunto, è stato 'ufficializzato' e reso celebre dal critico Gardner Dozois, curatore della rivista *Isaac's Asimov Science Fiction Magazine*, nonostante Sterling, Gibson, e gli altri scrittori del genere avrebbero preferito definirsi *Mirrorshades Movement*, movimento degli occhiali a specchio, accessorio ricorrente in moltissime delle loro opere.

Cyberpunk è un termine 'forte', quasi ossimorico. Al concetto di 'scienza esatta dell'informazione', quella cibernetica espressa dal prefisso

² Sui collegamenti tra psichedelia, inconscio e uso di sostanze psicoattive vedi anche Timothy Leary, *Chaos and Cyberculture*, Berkeley, Ronin Pub, 1994; I ed. it. *Caos e Cibercultura*, Milano, Apogeo, 1995.

cyber, fino a quel momento appannaggio di una certa *hard science fiction* considerata ‘di destra’, esso accosta l’idea di ‘attitudine ribelle’, un’immagine contro culturale, di sinistra, rappresentata dalla radice *punk*: tale definizione sarà destinata a una grande presa sul pubblico e a una grande fortuna, al punto di ispirare una nutrita serie di altre definizioni similari, quali *splatterpunk*³ e *steampunk*⁴.

Il termine *mirrorshades*, invece, darà il nome alla prima antologia del movimento, una pubblicazione del 1986 che riunisce i racconti più significativi e rappresentativi del genere e ne sancisce ufficialmente lo spirito e le tematiche. *Mirrorshades*⁵ raccoglie le opere di undici autori, riconosciuti come i *cyberpunk* ‘ufficiali’ (Bruce Sterling, William Gibson, Tom Maddox, Pat Cadigan, Rudy Rucker, Marc Laidlaw, James Patrick Kelly, Greg Bear, Lewis Shiner, John Shirley e Paul Di Filippo) e lo stesso Gibson restringe a questi undici nomi la rosa degli autori *cyberpunk* ‘puri e canonici’.

³ *Splatterpunk* è un termine coniato da David J. Schow a metà degli anni '80 per la World Fantasy Convention di Providence. Si riferisce a un movimento letterario di stampo *horror* che si distingue per l'estrema violenza e crudeltà dell'immaginario proposto. Autori indicativi della corrente sono John Skipp, Craig Spector. Vedi Giovannini Fabio, *Cyberpunk e splatterpunk. Guida a due culture di fine millennio*, Roma, Datanews, 1992 (l'edizione più recente, per la stessa casa editrice, è del 2001).

⁴ Lo *steampunk* è un filone della narrativa fantascientifica, ambientato solitamente nell'Ottocento e in particolare nella Londra vittoriana. Le vicende e le ambientazioni *steampunk* sono solitamente descritte come un'ucronia in esse compaiono armi e strumentazioni dalle potenzialità avanzatissime funzionanti interamente con sistemi analogici e azionate dalla forza motrice del vapore (*steam* in inglese). Alla ‘classica’ ambientazione vittoriana si affiancano inoltre quelle di carattere *fantasy*, medievale e western. Alcuni autori indicativi del genere sono K.W. Jeter, Paul di Filippo e Paul McAuley. Vedi Killjoy F. C. Margaret, *A Steampunk's Guide to the Apocalypse*, New Book Pamphlet, 2008.

⁵ *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology* a cura di Bruce Sterling, New York City, Arbor House, 1986; I ed. it. *Mirrorshades. L'antologia della fantascienza cyberpunk* a cura di Daniele Brolli e Antonio Caronia, Milano, Bompiani ‘I grandi tascabili’ n. 323, 1994.

William Ford Gibson, nato il 17 marzo 1948 a Conway, nel Sud Carolina (USA), aderisce in gioventù alla filosofia *hippy* e all'età di diciannove anni si trasferisce in Canada, per evitare l'arruolamento per il Vietnam. Nel 1977 si laurea in Letteratura Inglese, prima di partire per l'Europa, dove vive viaggiando per un anno, prima di rientrare a Vancouver dove tuttora risiede.

Nel 1977 pubblica il primo racconto *Fragments of a Hologram Rose* (*Frammento di una rosa olografica*) in cui compaiono già molti di quegli elementi che saranno poi ricorrenti in tutta la sua produzione dell'autore. Nel 1981 esce *Johnny Mnemonic* (*Johnny Mnemonico*, da cui l'omonimo film, poco fedele al racconto) e nel 1982 *Burning Chrome* (*La notte che bruciamo Chrome*)⁶, che dà il titolo all'antologia in cui saranno raccolti tutti i suoi primi racconti. Tra il 1984 e il 1988, vedono la luce le tre opere che porteranno Gibson al successo, la 'Trilogia dello *Sprawl*'⁷, composta da *Neuromancer*⁸, *Count Zero*⁹ e *Mona Lisa Overdrive*¹⁰ i romanzi che

⁶ William Gibson, *Burning Chrome*, New York, Harbor House, 1986; I ed. it. *La notte che bruciamo Chrome*, Milano, Mondadori Urania n. 1110, 1989, traduzione di Delio Zinoni.

⁷ Con il termine *Sprawl* William Gibson descrive gli ininterrotti e sterminati agglomerati urbani che ricopriranno le coste degli ex-Stati Uniti in un'epoca collocabile attorno prossimi due secoli del Duemila.

⁸William Gibson, *Neuromancer*, New York, Ace Books, 1984; I ed. it. *Neuromante*, Milano, Editrice Nord, 1986, traduzione italiana di Giampaolo Cossato e Sandro Sandrelli. Vincitore di tutti i maggiori premi del settore, Hugo, Nebula, Philip k. Dick, *Neuromancer*, è il romanzo più famoso di Gibson, vero 'archetipo' del movimento *cyberpunk*. Il protagonista assoluto del romanzo è Case, un «cowboy del cyberspazio» tanto brillante quanto sfortunato, vero antieroe e capostipite di una nutrita progenie di personaggi *cyberpunk*. Le sue tormentate avventure, ambientate in un non troppo lontano e non specificato dopoguerra, sono affiancate dall'ambigua *street samurai* Molly, e si svolgono tra i quartieri notturni della giapponese Chiba City, il centro di Istanbul, le sconfinare aree urbane degli ex-Stati Uniti e la località extraterrestre di proprietà della potentissima e oscura dinastia dei Tessier-Ashpool, Freeside, con la sua labirintica e goticheggiante villa Straylight. Lo stile del romanzo è spesso difficile, incalzante, denso di neologismi futuristici e si adatta perfettamente alla rapidità delle vicende e all'ambientazione caotica descritta.

definiranno il concetto di *cyberspazio* e che offriranno il più dettagliato esempio di ambientazione *cyberpunk*.

Nel 1988 pubblica *The Difference Engine*¹¹, il suo unico romanzo *steampunk*, scritto a quattro mani con Bruce Sterling e nel 1993 *Virtual Light*¹², con il quale apre una seconda trilogia, la ‘Trilogia del Ponte’¹³ comprendente anche *Idoru*¹⁴ e *All Tomorrow's Parties*¹⁵.

Le sue opere più recenti sono *Pattern recognition*¹⁶ e *Spook Country*¹⁷, testi che abbandonano le ‘esagerazioni fantascientifiche’ del periodo più strettamente *cyberpunk*, ma ne conservano lo spirito, lo stile, le ambientazioni accostandole a temi e questioni assolutamente attuali, come la tragedia dell’11 settembre.

⁹ William Gibson, *Count Zero*, New York, Arbor House, 1986; I ed. it. *Giù nel cyberspazio*, Milano, Mondadori Urania 1179, 1992, traduzione di Delio Zinoni.

¹⁰ William Gibson, *Mona Lisa Overdrive*, New York, Bantam Books, 1988; I ed. it. *Monna Lisa cyberpunk*, Milano, Mondadori Altri Mondi, 1991, traduzione di Marco Pensante.

¹¹ William Gibson e Bruce Sterling, *The Difference Engine*, Victoria, Grafton, 1988; I ed. it. *La macchina della realtà*, Milano, Mondadori ‘Altri Mondi’, 1992, traduzione di Delio Zinoni.

¹² William Gibson, *Virtual Light*, New York, Bantam Books, 1993; I ed. it. *Luce Virtuale*, Milano, Mondadori IperFiction ‘Interno giallo’, 1994, traduzione di Delio Zinoni.

¹³ Il ‘Ponte’ descritto dalla trilogia di Gibson è quello di San Francisco, reso inagibile al traffico automobilistico da un terremoto e trasformato in una pittoresca e pericolosa ‘interzona’ dall’occupazione abusiva dei cittadini più poveri e stravaganti della metropoli che vi costruiscono con i più diversi materiali di recupero le loro effimere e variegata abitazioni.

¹⁴ William Gibson, *Idoru*, New York, Penguin Putnam, 1996; I ed. it. *Aidoru*, Milano, Mondadori, 1999, traduzione di Delio Zinoni.

¹⁵ William Gibson, *All tomorrow's Parties*, New York, Penguin Putnam, 1999; I ed. it. *American Acropolis*, Milano, Mondadori, 2000, traduzione di Daniele Brolli.

¹⁶ William Gibson, *Pattern recognition*, New York, Penguin Putnam, 2003; I ed. it. *L'accademia dei Sogni*, Milano, Mondadori, 2005, traduzione di Daniele Brolli.

¹⁷ William Gibson, *Spook Country*, New York, Penguin Putnam, 2007; I ed. it. *Guerreros*, Milano, Mondadori, 2008, traduzione di Daniele Brolli.

Michael Bruce Sterling, invece, collaboratore e co-autore di alcuni lavori di Gibson, nasce a Brownsville, in Texas, il 14 aprile 1954. Trascorre alcuni anni in India per poi rientrare in Texas, ad Austin, per lavorare come giornalista, dove vive tuttora con la moglie. Esordisce nel '76, col racconto *Man Made Self*, apparso sull'antologia di fantascienza texana *Lone Star Universe*, a cura di Geo Proctor e Steven Utley.

Oltre al noto manifesto della *nuova fantascienza*, a Sterling si devono i più significativi testi 'teorici' del *cyberpunk*, saggi e articoli pubblicati su riviste specializzate e fanzine.

Oltre a una nutrita quantità di racconti, pubblica i primi romanzi *Involution Ocean*¹⁸, *The Artificial kid*¹⁹ e *Schismatrix*²⁰ cui seguono il noto *Islands in the Net*²¹, il già citato *The Difference Engine*, *Holy Fire*²² e il lungoeccurato saggio sulla pirateria telematica *The Hacker Crackdown: Law and Disorder on the Electronic Frontier*²³.

¹⁸ Bruce Sterling, *Involution Ocean*, New York, Jove, 1977; I ed. it. *Oceano*, Perseo libri Biblioteca di Nova SF n. 6, 1991, traduzione di Stefano Gadducci e Ugo Malaguti.

¹⁹ Bruce Sterling, *The Artificial Kid*, Harper & Row, 1980; I ed. it. *Artificial Kid*, Fanucci 'Il libro d'oro' n. 88, 1996, traduzione di Daniele Brolli e Giancarlo Carlotti.

²⁰ Bruce Sterling, *Schismatrix*, New York, Harbor House, 1985; I ed. it. *La matrice spezzata*, Editrice Nord 'Cosmo argento' n. 171, 1986, traduzione di Giampaolo Cossato e Sandro Sandrelli.

²¹ Bruce Sterling, *Island in the net*, New York, Harbor House, 1989; I ed. it. *Isole nella rete*, Roma, Fanucci 'Il libro d'oro' n. 76, 1994, traduzione di Bernardo Cicchetti. Il romanzo è stato finalista ai premi Hugo, Nebula e Locus del 1989.

²² Bruce Sterling, *Holy Fire*, Londra, Orion, 1996; I ed. it. *Fuoco Sacro*, Roma, Fanucci, 2000.

²³ Bruce Sterling, *The Hacker Crackdown: Law and Disorder on the Electronic Frontier*, New York, Bantam Books, 1992; I ed. it. *Giro di vite contro gli hacker*, Milano, ShaKe 'Cyberpunkline' n. 9, 1993, traduzione di Mirko Tavoranis.

Altri esempi di testi *cyberpunk* ben noti ai lettori internazionali possono essere *Mindplayers* (edito nel 1987 dalla Bantam Books di New York) di Patricia Cadigan, unica donna ‘ufficialmente riconosciuta’ dalla lista di autori di *Mirrorshades* e *Snowcrash* di Neal Stephenson (anch’esso pubblicato da Bantam Books, 1997).

Le variegata e complesse tematiche che accomunano e caratterizzano le opere di questi autori e della loro nutrita schiera di compagni d’arte, emulati e imitati, sono riconducibili a due grandi categorie principali:

1. Tematiche relative alla visione distopica del futuro: dal punto di vista ‘biologico-postapocalittico’ (degrado ambientale, disastri ecologici, manipolazioni e mutazioni genetiche) e dal punto di vista ‘politico-sociale’ (strapotere delle multinazionali e della criminalità organizzata, delinquenza dilagante, diffusione della droga, perdita dei punti di riferimento).
2. Tematiche relative alla diffusione e all’evoluzione globale della tecnologia e il suo rapporto con l’essere umano: dal punto di vista ‘informativo-cognitivo’ (sviluppo e utilizzo della matrice o *cyberspazio*, attività *hacker*, intelligenza artificiale, realtà virtuale) e dal punto di vista ‘scientifico-strutturale’ (*cyborg*²⁴, androidi, clonazioni, questioni bioetiche).

²⁴ Il termine *cyborg*, nato dalla contrazione dell’inglese *cybernetic organism* (tr. it. ‘organismo cibernetico’) indica un essere, di origine umana, costituito da un insieme di organi artificiali e organi biologici. Elaborato in ambiente medico, il termine *cyborg* fu reso popolare da Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline alla fine degli anni Sessanta, all’interno dei loro ‘reali’ progetti di ‘potenziamento’ dell’essere umano, al fine di renderlo in grado di sopravvivere in ambienti extraterrestri inospitali.

In queste due grandi categorie tematiche rientrano infatti tutti quei principali elementi che si sono ben presto delineati agli occhi del lettore come i *topoi cyberpunk* più classici, elementi che hanno pesantemente influenzato l'industria culturale e i linguaggi mediatici degli anni Ottanta e Novanta.

Il cinema, il fumetto, la musica e, in breve, l'immaginario collettivo giovanile, e non solo, per due decenni si è infatti popolato proprio di quei personaggi caratteristici della 'letteratura degli occhiali a specchio': le ambientazioni cinematografiche del periodo sono state spesso niente più che dirette trasposizioni dello «Sprawl» di *Neuromancer*, il gusto estetico proposto si è ben presto avvicinato ai più comuni e rodati *cliché* del *cyberpunk*, criminali informatici, *cyborg* e mercenari tecnologici di varia natura sono stati figure onnipresenti in *videogames*, *spot* pubblicitari e *videoclip* musicali.

Il disturbante e orrorifico binomio naturale-artificiale del vecchio *Frankenstein* viene pian piano accettato e spogliato della sua aria minacciosa, pubblicizzato, e progressivamente assimilato, al punto da giungere dapprima al fascino minaccioso della replicante Rachel²⁵ e infine alla rassicurante figura dell'eroico 'poliziotto cibernetico' *Robocop*.

Entrando in tema cinematografico, numerosissime sono infatti le pellicole ispirate al *cyberpunk*, un vero filone non ancora del tutto estinto.

²⁵ *Rachel* è la co-protagonista del film *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), una 'replicante', ovvero un androide, una creatura interamente artificiale, della quale il protagonista, Rick Deckard, incaricato di ucciderla insieme a tutti i suoi simili, finirà per innamorarsi.

Per quanto riguarda i soli anni Ottanta, una breve lista delle produzioni internazionali più conosciute e fortunate non può non comprendere²⁶ *TRON* di Steven Lisberger (Stati Uniti – Taiwan, 1982, primo film completamente basato sulla realtà virtuale, realizzato in computer-grafica), *Videodrome* di David Cronenberg (Canada, 1982, incentrato sul potere mediatico della televisione), il celeberrimo *Blade Runner* di Ridley Scott (Stati Uniti – Singapore – Hong Kong, 1982, liberamente tratto da *Do androids dream of electric sheeps?* Di Philip K. Dick) e l'altrettanto noto *Terminator* di James Cameron (Gran Bretagna Stati Uniti, 1984, seguirà un *Terminator 2. Judgement Day* nel 1991 e *Terminator 3. Rise of the machines*, 2003), il già citato *Robocop* di Paul Verhoeven (Stati Uniti, 1987), l'*anime*²⁷ di Katsuhiro Otomo *Akira* (Giappone, 1988) e l'inquietante capolavoro giapponese di Shinya

²⁶ Altri titoli meno conosciuti al grande pubblico, dagli anni Ottanta a ora, sono: *Rollerball* di Norman Jewison (Gran Bretagna, 1975), *Altered States* di Paddy Chayefsky (Stati Uniti, 1980), *Liquid Sky* di Slava Tsukerman (Stati Uniti, 1982), *WarGames* di John Badham (Stati Uniti, 1983), *Brainstorm* di Douglas Trumbull (Stati Uniti, 1983), *Max Headroom: 20 Minutes Into the Future* di Rocky Morton e Annabel Jankel (Gran Bretagna, 1985), *Brazil* di Terry Gilliam (Gran Bretagna, 1985), *Split* di Chris Shaw (Stati Uniti, 1989), *Nikita* di Luc Besson (Italia - Francia, 1990), *Hardware* Richard Stanley (Gran Bretagna, 1990), *Mindwarp* di Steve Barnett (Stati Uniti, 1992), *Freejack* di Geoff Murphy (Stati Uniti, 1992), *Ghost in the machine* di Rachel Talalay (Stati Uniti, 1993), *Circuitry Man* di Steven Lovy (Stati Uniti, 1993), *Accion mutante* di Alex de la Iglesia (Spagna – Francia, 1993), *Plughead Rewired: Circuitry Man II* di Robert and Steven Lovy (Stati Uniti, 1994), l'ennesimo sequel *Robocop 3* di Fred Dekker (Stati Uniti, 1994), *American Cyborg: Steel Warrior* di Boaz Davidson (Stati Uniti, 1994), *La Cité des enfants perdus* di Marc Caro and Jean-Pierre Jeunet (Francia – Germania – Spagna, 1995), *Terminal Justice* di Rick King (Stati Uniti, 1995), *Hackers* di Ian Softley (Stati Uniti, 1996), *Timothy Leary's Dead* di Paul Davids (Stati Uniti, 1996), *The Net* di Irwin Winkler (Stati Uniti, 1996), *Gattaca* di Andrew Niccol (Stati Uniti, 1997), *The Thirteenth Floor* di Josef Rusnak (Germania – Stati Uniti, 1999), *Natural City* di Byung-chun Min (Corea del Sud, 2003), *Paycheck* di John Woo (Stati Uniti, 2003), *I, Robot* di Alex Proyas (Germania – Stati Uniti 2004), *Suchimubô* (traduzione inglese *Steamboy*) di Katsuhiro Otomo (Giappone, 2004), *A Scanner Darkly* di Richard Linklater (Stati Uniti, 2006).

²⁷ Il termine 'anime' deriva dall'abbreviazione di *animēshon*, traslitterazione giapponese della parola inglese *animation* (animazione); è un neologismo con cui in Giappone, a partire dalla fine degli anni settanta, si indicano le pellicole di animazione e i cartoni animati,

Tsukamoto *Tetsuo* (Giappone, 1989, noto come *Tetsuo: Iron man*, cui seguirà nel 1992 il non altrettanto riuscito *Tetsuo 2. Body Hammer*).

Dagli anni Novanta a oggi, invece, si annovera un'altra lunga serie di pellicole *cyberpunk*, che si apre con il *sequel Robocop 2* di Irvin Kershner (Stati Uniti, 1990), cui seguono *Total Recall* di Paul Verhoeven (Stati Uniti, 1990), *The Lawnmowerman* di Brett Leonard (Gran Bretagna – Stati Uniti – Giappone, 1992, noto in Italia come *Il Tagliaerba*), *Johnny Mnemonic* di Robert Longo (Canada – Stati Uniti, 1995, tratto dall'omonimo racconto di Gibson), *Strange Days* di Kathryn Bigelow (Stati Uniti, 1995), l'*anime* tratto dall'omonima serie a fumetti *Kôkaku kidôtai* (traduzione inglese *Ghost in the Shell*) di Mamoru Oshii (Giappone, 1995, cui seguirà nel 2004 *Inosensu*, tradotto con *Ghost in the Shell 2: Innocence*), *eXistenZ* di David Cronenberg (Canada – Gran Bretagna, 1999), la celeberrima serie dei fratelli Andy e Larry Wachowski, *The Matrix* (Stati Uniti, 1999, con i *sequel Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions*, rispettivamente del 2002 e 2003), *Minority Report* di Steven Spielberg (Stati Uniti, 2002), *The Island* di Michael Bay (Stati Uniti, 2005), *Doomsday* di Neil Marshall (Stati Uniti - Gran Bretagna – Sudafrica - Germania, 2008).

Tra le numerosissime pubblicazioni a fumetti ispirate al *cyberpunk*, veramente troppo numerose per essere anche solo elencate in questa breve presentazione, si possono ricordare i *manga*²⁸ *Blame!* di Tsutomu Nihei

mentre in Occidente viene comunemente utilizzato per indicare le opere di animazione di produzione giapponese.

²⁸ *Manga* è un termine giapponese che in Giappone indica i fumetti in generale, eventualmente distinti in base alla nazionalità (per esempio *Nihon no manga*, tr. it. 'i fumetti giapponesi o *Italia no manga*, tr. it. 'fumetti italiani). Al di fuori del Giappone il termine *manga* è usato per descrivere un particolare tipo di fumetto giapponese: lo stile del

(Kodansha, 1998 - 2003), i già citati *Ghost in the shell* di Masamune Shirow (Kodansha, 1991) e *Akira* di Katsuhiro Otomo (Kodansha 1982 – 1990), *Gunm*, meglio noto come *Battle Angel Alita*, di Yukito Kishiro (Shueisha, 1991 - 1995) e la serie inglese *Tank Girl* di Jamie Hewlett e Alan Martin (pubblicata per la prima volta sulla rivista *Deadline*, 1988 – 1995).

Anche per quanto riguarda il panorama musicale, a partire dagli anni Ottanta, le influenze *cyberpunk* sono state incredibilmente determinanti, contando oltretutto su illustri ‘precedenti’ come i Kraftwerk²⁹ di *Man machine* (1978) e *Computer World* (1982), e ancora oggi continuano a farsi sentire soprattutto nei sottogeneri ‘di nicchia’, come l’*ebm*³⁰ e la *hard-dance*³¹.

Tra le produzioni ‘storiche’ di musica *cyberpunk* non possiamo tralasciare i Clock DVA, pionieri nell’uso dei sintetizzatori e delle sonorità *industrial*³², con i loro più famosi album *White Souls in Black Suits* (1980),

manga è diventato così caratteristico da influenzare la concezione del fumetto anche all'estero, portando alla nascita di fumetti con questo stile, come accade in Sud Corea con i *manhwa* e in Cina e Hong Kong con i *manhua*.

²⁹ I Kraftwerk (tr. it. dal tedesco ‘Centrale elettrica’) sono una band formatasi a Düsseldorf nel 1970. Sono considerati i pionieri della musica elettronica, il cui stile musicale ha pesantemente influenzato la musica pop della fine del ventesimo secolo e ha determinato la nascita di nuovi generi musicali. I testi delle loro canzoni tra le tante si ricordino *The robots*, *Computer Love*, *Radioactivity*) contengono moltissimi elementi riconducibili alla letteratura *cyberpunk*. Sui Kraftwerk si veda Flür Wolfgang, *I was a robot*, 2000; tr. it. *Kraftwerk. Io ero un robot*, Milano, Shake, 2004.

³⁰ *EBM* è l’acronimo di *Electronic Body Music*, espressione coniata dal gruppo belga Front242 nel 1984 per indicare lo stile del loro album *No Comment*, un genere musicale incalzante, ripetitivo e sincopato, caratterizzato da melodie oscure e sonorità sintetiche che fonde insieme elementi della dark-wave, dell’*industrial* e dell’elettronica ballabile.

³¹ *Hard dance*, letteralmente musica da ballo ‘dura’. Indica uno stile di musica da discoteca molto pesante, legato ai *rave parties* e alla sottocultura *cyber*, ha ritmiche veloci, sonorità aspre e melodie ipnotiche.

³² Con il termine *industrial* si indica un genere musicale sviluppatosi a partire dagli anni Settanta, un genere legato a numerose influenze extramusicali quali le avanguardie

Advantage (1982), *Buried Dreams* (1989), *Bit Mapping* (1990), *Man-Amplified* (1991) e la *band avant-garde* di elettronica sperimentale Throbbing Gristle, nota per il carattere performativo altamente trasgressivo delle sue esibizioni in concerto.

Sul versante destinato a un pubblico più ampio di ascoltatori, spicca l'esempio di Billy Idol, con l'album intitolato *Cyberpunk* (1993), contenente successi da *hit-parade* come *Shock to the system* e brani direttamente ispirati al movimento letterario come *Neuromancer* e *Wasteland*.

Tra le produzioni più recenti, nel mercato di nicchia delle sonorità *dark-elettroniche*, cito tra tutti i Diorama di *Synthesize me* (2007) e i Dope Stars Inc. di *Vyperpunk* (nell'album *Neuromance*, 2005), mentre nella scena *hard-dance* si incontrano personaggi ispirati al *cyberpunk* non solo per le sonorità e i titoli delle proprie produzioni, ma persino per l'immagine adottata per le proprie performance musicali, come il finlandese Dj Proteus e il nipponico Yoji Biomehanika.

artistiche del primo 900 (come il dadaismo, il situazionismo, e soprattutto la *performance art*), caratterizzato da una perdita della 'forma canzone' e da un uso ripetitivo di suoni realizzati con strumenti tradizionali, sintetizzatori e registrazioni ambientali di macchinari 'industriali' per l'appunto.

Il Movimento in Italia: imitazione e innovazione nel *cyberpunk* italiano.

È possibile affermare senza troppi dubbi o incertezze che in Italia il movimento *cyberpunk* si sia trovato a vivere, e forse stia vivendo tuttora, una sorta di insospettabile 'primavera tardiva'.

Storicamente in ritardo col nuovo che avanza, e tecnologicamente arretrati rispetto agli Stati Uniti (basti pensare ai tempi di diffusione di internet) l'editoria, e di conseguenza il lettore italiani, sembrano infatti essersi accorti di questo fenomeno solo a cose fatte, negli anni Novanta.

Il suo processo di sviluppo, in Italia, segue una linea che risulta essere distante dalle origini d'Oltreoceano e al tempo stesso conservatrice di quello spirito innovativo e postmoderno delle sue avanguardie.

Infatti, dopo esordi di reazione al tradizionalismo della fantascienza americana e di innovazione stilistica votata a una forte libertà espressiva, in questo terreno apparentemente fuori da ogni canone mette ben presto radici una sorta di esclusivista questione del 'purismo *cyberpunk*'.

Nonostante le affermazioni di Gibson su come esso non sia mai stato «un vero e proprio movimento, quanto piuttosto una *sensibilità comune* nei confronti di alcune tematiche » e poco più avanti «Per *Cyberpunk* io intendo una tendenza della cultura pop degli ultimi dieci anni circa, qualcosa che noi possiamo scorgere nella narrativa, fumetti, musica, cinema, *videoclip*,

moda»³³ all'interno del *clan* degli occhiali a specchio si delinea ben presto un clima elitario e critico nei confronti del successo ottenuto e dei *followers*.

Bruce Sterling, infatti, autore della più significativa parte della critica, ritiene che il *cyberpunk* 'propriamente detto' si potrebbe considerare già concluso nella seconda metà degli anni Ottanta e tale atteggiamento giunge addirittura a restringere la rosa dei 'veri' scrittori *cyberpunk* ai soli autori presenti nell'antologia *Mirrorshades*.

Sterling sostiene infatti vivamente la posizione del suo amico e collega Lewis Shiner, espressa in un articolo uscito il 7 gennaio 1991, nella pagina degli editoriali del New York Times, *Confessions of an ex-cyberpunk* spiegando come «[i]l pezzo rappresent[+] ancora l'ennesimo, onesto tentativo di "qualcuno che c'era" di dichiarare la morte del *cyberpunk*»³⁴.

In Italia, al contrario, anche se si crea una forte, strutturata *connection* editoriale che comprende narrativa, saggistica e stampa dedicate, non prenderà mai campo un vero e proprio 'canone *cyberpunk*', né si verificheranno tentativi di redigere liste di autori istituzionalmente autorizzati a divulgare la *cyberparola* o di opere pure da contrapporre a spurie produzioni di epigoni.

Saranno pubblicate antologie celebrative di testi nazionali, avremo case editrici, sovente di effimero successo, specializzate e *convention* ispirate al movimento ma nessun manifesto che metta dei paletti. Tutt'altro.

³³ Bruce Sterling, intervista pubblicata su *L'Avvenire* del 18 febbraio 1994.

³⁴ Bruce Sterling, «Cyberpunk in the Nineties», comparso per la prima volta nella rivista *Interzone* n. 48, giugno 1991. Il testo è contenuto nella raccolta italiana di saggi *Parco giochi con pena di morte* Mondadori, 2001, Milano, nella traduzione italiana di Stefania Benini «Cyberpunk negli anni Novanta», p.415.

Infatti, seppure funestato da autori-imitatori, cattive produzioni, scarso tempismo e citazionismo esasperato, il *cyberpunk* nel nostro Paese sembra ritrovare quel calderone magmatico e postmoderno di influenze e ispirazioni da cui erano emersi i suoi fondatori e continua tutt'oggi, a vent'anni dalla dichiarazione canonica della sua morte, a sfornare opere e a influenzare il mercato dei media.

Il modello principale del *cyberpunk* nostrano è senza dubbio il Gibson di *Neuromancer*. Di tutti i testi d'oltreoceano, è infatti il primo raggiungere i lettori italiani, il più famoso e il meglio tradotto: il suo *incipit*, «Il cielo sopra il porto aveva il colore della televisione sintonizzata su un canale morto»³⁵, diviene in Italia un vero e proprio “slogan”, un *topos* letterario regolare e ricorrente. Il cielo grigio sulla baia di Chiba, quasi come un *ramo del lago di Como* o un *ermo colle* di Recanati, entra così prepotentemente nell'immaginario dei nostri autori al punto da spingerli a descrivere nelle loro opere una serie di personali ‘cieli sopra il porto’ (talvolta anche in quei romanzi ambientati in città ben lontane dal mare).

Di *Neuromancer* non ereditiamo solo le tematiche, le atmosfere e lo stile narrativo (eredità che si spinge in taluni casi al limite della riscrittura o, peggio, del plagio) ma anche e soprattutto la forte connotazione *noir*.

Lo stesso Gibson, infatti, in un'intervista rilasciata a Larry McCaffery dichiara apertamente che sono stati per lui:

³⁵ William Gibson, *Neuromante*, cit. p.1.

significativi [...] gli influssi provenienti da fonti del tutto estranee alla fantascienza [...] la scrittura hard-boiled di Dashiell Hammet, i film noir degli anni Quaranta, i romanzi di Robert Stone³⁶

fino ad ammettere:

Sapevo di essere così inesperto da avere bisogno di uno schema tradizionale per l'intreccio, una struttura che avesse dato prova delle sue potenzialità di dinamismo narrativo. [...] avendo scritto *Neuromante* sotto l'influsso di Robert Stone –maestro in un certo tipo di narrativa paranoica- non mi stupisce che il risultato assomigli a un film di Howard Hawkes.³⁷

Il secondo modello del *cyberpunk* italiano è stato ed è, senza dubbio, Philip K. Dick, il Dick di *Do androids dream of electric sheeps?*³⁸ in particolare e per essere ancora più precisi, il Dick a noi giunto tramite Ridley Scott nella veste cinematografica di *Blade Runner*.

Pur non essendo considerato propriamente uno scrittore *cyberpunk* per ragioni cronologiche, infatti le sue opere precedono lo 'sbarramento' cronologico del 1984, orwelliana annata che vede la pubblicazione di

³⁶ Larry Mc Caffery, «Una mistica danza di dati» (tit. or. «An interview with William Gibson», 1986, tratto da <http://pdo.teq.org/gibson/aiwwg.txt>) trad. it. di Stefania Benini, contenuta in W. Gibson – B. Sterling, *Parco giochi con pena di morte*, p. 434.

³⁷ Ivi, 445 e 446.

³⁸ Philip K. Dick *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, scritto nel 1966 e pubblicato nel 1968 dalla casa editrice americana Doubleday.

Neuromancer, Dick ne è considerato una delle più importanti fonti di ispirazione e la sua influenza permea profondamente le produzioni italiane.

Altri famosi esempi della più popolare produzione *cyberpunk* (testi di Bruce Sterling, John Shirley, Pat Cadigan e compagni) sebbene meno ‘saccheggianti’, restano comunque una sorta di *fil rouge*, una filigrana sempre presente nella trama delle scelte lessicali, nella stesura delle narrazioni, nelle descrizioni di personaggi e ambienti.

A fare da contrappunto all’imitazione e al citazionismo selvaggio nella scena *cyberpunk* italiana emergono però elementi assolutamente innovativi, sia dal punto di vista tematico che stilistico.

Non mancano infatti personaggi che rompono con le tradizionali caratterizzazioni del *cyberpunk* americano, ambientazioni insolite, contaminazioni tra i generi, argomenti e problematiche nuove, così come non mancano soluzioni stilistiche che affrontano direttamente ‘dall’interno’ la questione della scrittura nell’epoca della rete.

Un esempio tra tutti, il progetto Motor, collettivo di autori ‘umani’ che interseca il proprio lavoro con porzioni di testo elaborate interamente da *software*.

Sul sito *web* del progetto si può leggere questo semplice e chiaro ‘manifesto’ che riassume sinteticamente e perfettamente il tipo di approccio critico nei confronti del *cyberpunk*.

[...] molta narrativa cyberpunk si occupa dell’interazione computer-uomo, ma viene generata al di fuori di questa interazione.

Si scrive sul cyberpunk, ma non si scrive in modo cyberpunk.

[...]

Il computer sembra aver ormai del tutto sostituito nella pratica la macchina da scrivere, ma l'uso qualitativo è rimasto lo stesso.

Quali aree del narrare potevano essere interessate da un'interazione più profonda?

Ho pensato all'interazione creativa, alla struttura narrativa, alla generazione del testo. Ho usato dei programmi. Alcuni esistevano già da tempo, altri li ho scritti io. Ho dialogato con intelligenze artificiali, alcune vecchie di quasi trent'anni, altre più giovani.³⁹

Un piatto panorama di regolari emuli tempisticamente svantaggiati, dunque, i nostri scrittori di *cyberpunk*? O una scuola di sottili rielaboratori in grado di recuperare e rivitalizzare un genere soffocato dagli stereotipi e imprigionato dai lacci statuari tesi dai suoi stessi creatori?

Nessuna delle due ipotesi è corretta, ovvero, entrambe sono due mezze verità, due facce di una stessa medaglia.

Perché proprio accanto a quelle opere in cui la produzione *cyberpunk* italiana sembra peccare drammaticamente di mancanza di originalità emergono testi che offrono elementi decisamente innovativi, che sembrano far riemergere e reinterpretare un genere nato rivoluzionario ma troppo presto incasellato e limitato da vincoli e tensioni elitarie.

³⁹ Cit. da Angelo 'Motor' Comino su <http://www.ilsognodielifiza.com/progetto/progetto.html>

Il movimento in Italia: case editrici, gruppi, attivisti e riviste.

Come già affermato, il *cyberpunk* arriva nel nostro paese con un certo ritardo rispetto alla sua nascita oltreoceano ma la sua ‘consacrazione’ come realtà editoriale, negli anni Novanta, è passata attraverso una considerevole serie di più o meno piccole e più o meno effimere case editrici, riviste e iniziative culturali che per quasi un decennio hanno spopolato nell’*underground* italiano, e non solo.

La più importante tra queste, ancor oggi attiva, è sicuramente la milanese ShaKe edizioni, nata formalmente nel 1988 a opera di Primo Moroni, Raf ‘Valvola’ Scelsi, Ermanno ‘Gomma’ Guarneri e Marco Philopat.

Ma in realtà il collettivo editoriale che avrebbe dato origine alla cooperativa ShaKe era già attivo da diversi anni nell'ambito dell'organizzazione di eventi culturali e contro-culturali.

Tra le diverse attività intraprese dagli animatori della ShaKe a partire dal 1985 si annoverano la gestione di una trasmissione a Radio Popolare con cadenza settimanale (Tensioni Radiozine) e la creazione di una rivista che si pose l’obiettivo di proiettare il dibattito politico “oltre” gli anni Ottanta e sperimentare in maniera nuova i territori dell’arte, della cultura cibernetica e delle controculture, *Decoder*.

Il primo numero di *Decoder* uscì nel giugno del 1987 e da subito assunse un ruolo centrale nel definire e presentare all’Italia i tratti essenziali

della nuova cultura *cyberpunk*. La rivista non solo era orientata a produrre idee per il nuovo decennio, ma anche concretamente coinvolta nell'elaborare e progettare le reti telematiche amatoriali di base, quelle che allora si chiamavano BBS, che avrebbero permesso alle situazioni 'antagoniste' italiane di dotarsi di proprie reti per scambiare opinioni e comunicati, in anticipo rispetto all'esplosione del fenomeno Internet, che sarebbe avvenuto solo a partire dal 1994-96.

Decoder ebbe un ruolo cruciale non solo nella progettazione delle reti ma anche nel definire i grandi temi critici che si sarebbero incontrati nel corso del loro sviluppo. In particolare il tema della privacy, la questione del copyright, dell'organizzazione rizomatica della struttura di rete, il *digital divide*, l'*overload* informativo, e altre tematiche affini.

Il peso della rivista, che arriverà a vendere circa 10.000 copie per numero, tra il 1987 e il 1996 è stato assolutamente centrale nello sviluppo di una coscienza critica e democratica nell'uso delle nuove tecnologie nel nostro paese.

Il passo successivo nell'affermazione della ShaKe come canale italiano 'privilegiato' per la diffusione del genere è stata la pubblicazione di *Cyberpunk. Antologia di scritti politici*, a opera di Raf Valvola Scelsi, nel 1990. Venduto in oltre 20.000 copie, il testo di Scelsi ebbe un ruolo seminale nell'orientare il dibattito italiano sull'informatizzazione e le sue problematiche, ne è una prova anche la recente ristampa del 2007.

Il libro venne presentato nell'ambito di un seminario tenutosi al Festival del Teatro di Sant'Arcangelo di Romagna, dove la cooperativa

ShaKe venne invitata a organizzare una serie di eventi 'tematici'. Tra questi è da ricordare la performance del gruppo *technomade* Mutoid Waste Company⁴⁰, che sulla scorta dell'ospitalità offertagli dal comune romagnolo decise di trasferirsi lì stabilmente.

La collaborazione con il Festival del Teatro durò per circa tre anni, intersecandosi anche con la partecipazione al Festival di Poesia di Milano, organizzato dal gruppo ruotante intorno a Gianni Sassi, occasione nella quale l'*ensemble* ShaKe-Decoder poté organizzare una serie di dibattiti con alcune delle figure più importanti della scena *hacker* mondiale: Wau Holland, Bill Squire, il gruppo olandese di Hacktic e il Chaos Computer Club di Amburgo.

Tra gli altri progetti realizzati all'inizio degli anni Novanta, la collaborazione con la rivista californiana *Re/Search*, di cui verranno pubblicati in traduzione italiana una serie di numeri monografici su William B. Burroughs, James G. Ballard, sul femminismo *cyber* e l'apertura di una collana di studi e materiali interamente dedicati alle controculture più importanti al mondo.

In 20 anni di attività indipendente, la ShaKe ha costruito un catalogo di circa 150 titoli che spaziano dalla cultura *cyberpunk* alla letteratura di

⁴⁰ Il Mutoid Waste Company è un avanguardistico collettivo inglese fondato da Joe Rush a metà degli anni '80 conosciuto per l'organizzazione di party illegali, per la creazione di innovative sculture in metallo riciclato e per i bizzarri riadattamenti artistici degli edifici in disuso teatro dei loro eventi. Nel 1989, dopo svariate incursioni della polizia nel loro quartier generale di King's Cross, hanno lasciato il Regno Unito stabilendosi in Germania, dove hanno raggiunto una certa celebrità grazie alle loro giganti composizioni realizzate utilizzando vecchie parti di automobili e macchinari industriali. Si sono successivamente spostati in Italia nei pressi di Santarcangelo di Romagna dove all'inizio degli anni '90 hanno installato un vero e proprio 'villaggio degli scarti' chiamato 'Mutonia' e dove continuano tutt'oggi a svolgere attività performative e visuali a difesa del libero arbitrio e del recupero del rapporto dell'uomo con la natura in un'ottica post-industriale.

genere, dalle controculture al mediattivismo, passando per i movimenti e le loro molteplici capacità comunicative nell'arte come nella politica, costruendo uno spazio di critica rigoroso contraddistinto da edizioni ben curate, nei contenuti e nella grafica.⁴¹

Tra i fondatori della ShaKe, insieme a Primo Moroni⁴², troviamo un personaggio che ha dato vita a iniziative culturali che hanno consolidato la conoscenza del *cyberpunk* in Italia, il già citato Ermanno Guarneri responsabile di GommaTv, sito *web* con *podcast* mp3, video, foto e archivio digitale che tratta cultura *underground*, *hacking*, nuove tecnologie e musica alternativa.

Laureato in sociologia, storico elemento della scena *punk* milanese (dal Leoncavallo all'Helter Skelter), attivo nel campo dell'informazione e della comunicazione, Gomma ha tradotto per la sua casa editrice *Hackers* di Steven Levy, *Con ogni mezzo necessario* di Malcolm X (con Raf Valvola Scelsi) e, di Douglas Coupland, *Microservi* e *Fidanzata in coma* (con Marco Pensante) per Feltrinelli.

Sue creature furono i "Decoder media party", delle straordinarie feste dedicate al *cyberpunk*, la mitica "Piazza Virtuale" del 1992 sotto la

⁴¹ <http://www.shake.it>

⁴² Primo Moroni (Milano, 1936 – Milano, 1998) è stato uno scrittore, libraio e intellettuale italiano, punto di riferimento della sinistra extraparlamentare, punk anarchici e sindacalismo di base fino a tutti gli anni '90. Nel 1971 fondò la libreria Calusca, presso l'omonimo vicolo, trasferitasi in varie parti del quartiere Ticinese e infine stabilitasi presso il centro sociale di via Conchetta 18.

Nel 1975 fu tra i primi occupanti del Centro Sociale Leoncavallo e di via Conchetta 18, partecipò attivamente ai movimenti della Sinistra extraparlamentare che nacquero a Milano negli anni 60, 70, 80 e 90 diventando un riferimento per anarchici, autonomi, punk, studenti e lavoratori. Nel 1988 scrisse con Nanni Balestrini *L'orda d'oro (1968-1977. La grande ondata rivoluzionaria e creativa, politica ed esistenziale)*, più volte ristampato e riedito nel 1997 da Feltrinelli. Si tratta di uno dei più importanti saggi non specialistici che ripercorre

direzione del Ponton Media Lab di Amburgo che diventò un vero e proprio *topos* mondiale della comunicazione digitale e decine di altri *happening underground*.

Dal 1989 fino alla sua chiusura, nel 1997, è stato *cosysop*⁴³ del servizio telematico amatoriale Decoder BBS, una delle prime bacheche elettroniche in Italia che ha lottato per la libertà di informazione telematica insieme al network indipendente Cybernet.

Gomma, autore delle videocassette *Videozine Cyberpunk I* e *Videozine Cyberpunk II*, ormai classici da collezione, dal 1991 è stato autore di articoli riguardanti l'informatica e la società su numerosi quotidiani, settimanali e ha collaborato con diverse radio (tra gli altri *Il Manifesto*, *La Repubblica*, Radio Popolare, Radio Rai Uno).

Dal 1995 ha diretto con Raf Valvola Scelsi⁴⁴ la collana su nuove tecnologie e società *Interzone* per Feltrinelli, che per prima ha pubblicato in Italia autori fondamentali per la cultura informatica, comunicazione e nuove identità come Pierre Lévy, Donna Haraway, Tim Berners-Lee, Mike Davis,

la storia dei movimenti operai e studenteschi italiani. Con i suoi interventi contribuì al mantenimento della memoria storica del movimento, della società e della sinistra milanese.

⁴³ Letteralmente, collaboratore di un *System Operator*, ovvero del responsabile di una BBS, colui che amministra il sistema informatico che permette a tale BBS di essere operativa. Attualmente, può essere avvicinato a quella figura che nei forum di discussione e nelle *community web* controlla il comportamento degli utenti e i contenuti dei *post*, definito 'amministratore'.

⁴⁴ Nato nel 1957, Raf 'Valvola' Scelsi è diventato famoso soprattutto per la collaborazione con Ermanno Guarneri nel progetto Decoder. Convinto sostenitore della libera circolazione dei saperi e della libertà di espressione e informazione attraverso i nuovi mezzi dell'elettronica, ha curato testi come *Cyberpunk. Antologia di testi politici* (Milano, ShaKe, 1990), *No Copyright. Nuovi diritti nel 2000* (Milano, ShaKe, 1994) e *Ribellione nella Silicon Valley* (Milano, Shake, 1997) ed è il curatore editoriale, sempre insieme a Ermanno Guarneri, della collana *Interzone*. Cofondatore di Decoder e ShaKe edizioni, suoi articoli e saggi sono apparsi anche su *Il Manifesto*, *Linea d'ombra*, *Iter*, *Liberazione*.

Derrick De Kerckhove, Mark Dery, Manuel De Landa, Katie Hafner e Matthew Lyon.

Ha collaborato con Rai Due con una serie sulle nuove tecnologie, la rubrica *Cyber clip* all'interno della trasmissione *Go Kart*, e dal 1997 è stato tra gli autori e conduttori del quotidiano televisivo *Mediamente*, in onda su Rai Tre.⁴⁵

Un'altra casa editrice che ha svolto un ruolo importante nella diffusione del *cyberpunk* in Italia è Stampa Alternativa.

Fondata a Roma nel 1969 sull'esempio delle Alternative Press americane e inglesi è guidata da Marcello Baraghini, personalità autorevole quanto polemica del mondo culturale italiano.

Stampa Alternativa è storicamente nota per la collana Millelire, che ha inaugurato il rilancio in Italia delle edizioni supereconomiche: proprio in questa collana nel 1995 venne pubblicato, a cura di Franco Forte, *Cyberpunk*, l'antologia che ha raccolto racconti inediti di autori italiani e saggi dedicati al movimento, contenuti in un cofanetto ispirato alla confezione delle famose barrette di cioccolato della Kinder.

All'interno del cofanetto, elemento assolutamente innovativo per l'anno di pubblicazione, era presente un *floppy disk* con un ipertesto di Fabio Gadducci e Mirko Tavosanis e il *software* d'installazione del *browser* per navigare in internet Netscape 1.0. In Giappone tali cofanetti sono diventati degli autentici oggetti di culto, e il direttore editoriale Marcello Baraghini è stato più volte invitato a Tokyo per tenere lezioni universitarie in qualità di docente di *marketing*.

Uguale longevità non spettò alla bolognese Synergon, attivissima nella prima metà degli anni '90 con una collana interamente dedicata al *cyberpunk*, tra i suoi fondatori Giancarlo Guglielmi, padre di Federico Guglielmi (WM4 del collettivo WuMing).

Molte delle pubblicazioni Synergon, dopo la sua chiusura nella seconda metà degli anni Novanta e la distruzione di intere partite di romanzi stampati ma mai immessi sul mercato, sono diventate delle introvabili e costose rarità.

Per quanto riguarda il panorama delle riviste, al colosso Decoder si affiancavano pubblicazioni minori ma non meno importanti per la diffusione del movimento.

Una di queste, ideata da Daniele Brolli, è stata *Cyborg, lo shock del futuro*⁴⁶, che dal 1991 al 1993, in due serie, propose racconti a fumetti a opera di diversi autori del nostro paese, tutti con differenti stili e proprie tendenze narrative ed estetiche, ma ambientati in un unico universo narrativo: il futuro del XXII Secolo.

Ad affiancare questa produzione, furono pubblicati vari racconti di alcuni dei migliori autori di fantascienza del mondo nonché articoli di approfondimento riguardanti narrativa, scienza, tecnologia e nuove tendenze culturali.

⁴⁵ <http://www.gomma.tv/>

⁴⁶ *Cyborg, lo shock del futuro*, pubblicata in due serie differenti dalla Star Comics prima (sette numeri) e dalla Telemaco Comics poi (otto numeri).

E inoltre, con la seconda serie, vennero introdotte opere a fumetti di autori americani come Rick Veitch (la miniserie *The One*, in albeti allegati) e Paul Chadwick (i primissimi episodi brevi di *Concrete*).

Cyborg è nota nell'ambiente anche per una particolare curiosità: vi sono stati pubblicati due racconti con la firma di William Gibson che in realtà fanno parte di una serie di falsi d'autore che Daniele Brolli ha scritto e pubblicato in un arco di tempo abbastanza ampio e su diverse riviste.

I due racconti sono: *Inferno* (*Cyborg* n.1, ed. StarComics, '91, 2 pp. 31-33), ambientato in un carcere cyberspaziale e *La logica dell'alveare* (*Cyborg* n.1, ed. Telemaco, '92, p. 58), brevissimo, ambientato in una simulazione che ricorda la Tokyo di *Neuromancer*.⁴⁷

Altra rivista italiana dedicata al movimento *cyberpunk* alle tematiche a esso più o meno strettamente collegate è stata *Neural* pubblicata discontinuamente, con pause e intermezzi, dal 1993 al 1998.

«Il primo bimestrale di cultura cyberpunk, [che] nasce[va] col preciso intento di indagare su tutto ciò che le nuove tecnologie ci stanno mettendo a disposizione e del loro impatto con la nostra cultura»⁴⁸, come recitava la presentazione del primo numero (novembre-dicembre 1993).

Stampata a bassa risoluzione, copertina a colori e interno bianco e nero, presentava articoli e contenuti di varia natura e qualità, talvolta a dir poco bizzarri, spaziando dalle realtà virtuali all'*hacking*, dal cinema alla letteratura, dalla musica elettronica agli avvistamenti di oggetti volenti non

⁴⁷ <http://www.intercom.publinet.it/Gibson2.htm>

⁴⁸ <http://www.neural.it/no8/n1.htm>

identificati (quando parlo di contenuti bizzarri mi riferisco ad articoli come «Sfracellato di notte in un bosco da una fotocopiatrice ad alta velocità» per la rubrica *Network* e «Monumenti su Marte?» per quella *U.F.O.*, entrambi sempre nel numero 1).

Altra rivista italiana di ispirazione *cyber*, tutt'oggi attiva, è la palermitana *Cyberzone*, fondata nel 1996. Ciascun numero, ben curato nell'impostazione grafica, è progettato come una monografia. Non contempla caporedattori, nè direttori: la redazione è composta da Emanuele Pistola, Enzo Macaluso, Alessandro Pistola e Marcello Faletta.

La sezione descrittiva della pagina MySpace a essa dedicata ci informa:

CyberZone è una singolare realtà editoriale [...] Fin dalla sua nascita il suo scopo principale è stato il lavoro di monitoraggio sui mutamenti che negli ultimi anni si sono verificati all'interno delle pratiche creative principalmente legate alle cyberculture, agli sviluppi dell'immaginario collettivo di fronte all'impatto con le nuove tecnologie, alle pratiche di pensiero libero e, infine, alla cultura dell'immagine che si pone in antagonismo alla profilassi ideologica della violenza delle immagini nel mondo contemporaneo. [...] Cyberzone lavora sulla "bassa fedeltà". Materiali spuri (immagini estranee al sistema dell'arte), indisciplina teorica (autori e testi difficilmente classificabili in un'ottica accademica), interventi critici sullo stato delle cose del presente, erosioni dello sguardo a contatto con le trasparenze virtuali; pratica regole estranee all'imperativo

integrazione della tecnologia, vede questa, con i suoi corollari ideologici, come una forma di dominio sull'uomo, cioè una delle forme principali in cui si manifesta l'occultamento dello sfruttamento dell'uomo sull'uomo e del suo asservimento. Benché nata nell'universo cyborg, Cyberzone non ne adotta i miti.⁴⁹

Per concludere, è necessario citare due pubblicazioni che, sebbene esulino lievemente dal territorio *cyberpunk* strettamente letterario, aiutano a comprendere meglio la diffusione del movimento in tutti gli ambiti nell'Italia degli anni '90.

Si tratta di due riviste di casa ShaKe, tutt'oggi disponibili su ordinazione alla casa editrice, *PSYCHOattiva*, rivista di vita e cultura psichedelica che affronta non tanto i temi delle 'sostanze', quanto quelli delle pratiche e dell'immaginario a esse correlato⁵⁰ e *Fikafutura*, definita 'rivista di secrezioni acide cyberfemministe e *queer*'. Nella pagina *web* di presentazione si può leggere:

"Fikafutura" affronta argomenti di grande attualità al centro del dibattito negli States e in Australia, dove la scena cyberfemminista sta esplodendo. In un panorama italiano dove non esiste alcuno spazio che convogli letteratura, saggistica, arte cyberfemminista e *queer*,

⁴⁹ <http://www.myspace.com/cyberzone1>

⁵⁰ <http://www.shake.it>

"Fikafutura" scandaglia i meandri del femminismo radicale, del sesso di confine e dell'arte d'avanguardia.⁵¹

⁵¹ <http://www.shake.it>

Capitolo I

Spaghetti *Neuromancer*: autori italiani di romanzi *cyberpunk*

Case editrici, riviste, associazioni, eventi, l'Italia degli anni Novanta è permeata dalla 'nuova fantascienza' giunta d'oltreoceano e, sebbene non destinata a una grande fortuna, non tarda a produrre una sua, propria narrativa *cyberpunk*.

La rosa dei nostri 'cyberscrittori', al contrario di quanto si potrebbe immaginare un decennio più tardi, è piuttosto ampia, continua tutt'ora ad arricchirsi di nuovi nomi e comprende autori come Nicoletta Vallorani, Massimo Pietroselli, Oscar Marchisio, Alessandro Vietti, Stefano Massaron, Roberto Perego, Alessandra C, Motor, Francesco Arca, Guido Mascagni, Andrea Barsacchi, Dario Tonani e Giovanni De Matteo.

Nicoletta Vallorani

Mentre negli Stati Uniti le presenze femminili nel *cyberpunk* ‘ufficiale’ si limitano ai racconti e romanzi di Patricia Cadigan, in Italia a fare da apripista a questo nuovo genere venuto d’oltreoceano è proprio una donna, la poliedrica Nicoletta Vallorani.

La Vallorani, giallista, traduttrice e autrice di libri per ragazzi che risiede a Milano, dove insegna lingua e letteratura inglese all’Università Cattolica, è nata a San Benedetto del Tronto nel 1959 e si è laureata a Pescara nel 1981.

La sua tesi di laurea, assegnatale dal professor Carlo Pagetti⁵², che aveva per oggetto la letteratura americana contemporanea si concentrava su tre scrittrici, attive soprattutto negli anni Settanta (Vonda McIntyre, Joanna Russ, James Tiptree jr) è stata il suo primo passo verso la successiva carriera artistica e critica.

Da quegli studi, infatti, ha preso avvio la sua attività di saggista nel difficile settore della critica italiana sulla fantascienza e molti suoi interventi si sono occupati proprio della *science fiction* scritta da donne, come l’articolo «La fantascienza al femminile», che apparve nel 1982 sul *Cosmo Informatore* (editrice Nord).

Da metà anni Ottanta vengono pubblicati i suoi primi racconti, dapprima sulla rivista *Pulp* (Edizioni Pulp, Torino) e in seguito su

⁵² Docente di Lingua e Letteratura Inglese presso l’Università di Torino, Carlo Pagetti è conosciuto per i suoi studi sulla fantascienza e sulla narrativa inglese e anglo-americana dell’Ottocento e del Novecento.

Dimensione Cosmica (Chieti, Solfanelli Editore) e contemporaneamente ha inizio un rapporto di collaborazione con la casa editrice Mondadori per la quale Nicoletta Vallorani ha scritto prefazioni (a volumi delle collane ‘Classici Urania’ e ‘I Massimi’), articoli e interviste.

Inoltre nel 1990, in coda agli Urania compariva la sua rubrica «Un autore per volta», nella quale sono stati presentati autori come Lino Aldani, Vittorio Curtoni e Renato Pestrinero.

L’ingresso ‘ufficiale’ della Vallorani nella narrativa è stato il passo successivo, nel 1992, con la vittoria del Premio Urania e la pubblicazione di *Il cuore finto di DR*⁵³, tradotto anche in Francia, e che può essere considerato il primo romanzo a tinte *cyberpunk* del panorama italiano.

A esso seguirà, nel 1997, il *sequel Dream Box*⁵⁴, ma successivamente una fortunata serie di pubblicazioni differenti tenderà ad allontanarla dall’ambito fantascientifico per avvicinarla al *noir* e, in ultimo, introdurla alla narrativa dedicata all’infanzia.

Il cuore finto di DR, dopotutto, è un romanzo che mescolaeintreccia gli stereotipi del *cyberpunk* e quelli del *noir*.

La protagonista è DR, la detective ‘sintetica’ Penelope De Rossi, costruita e programmata come modello ‘da diporto’ e in seguito modificata da alcuni esperimenti illegali che l’hanno resa molto grassa, molto forte, incredibilmente intelligente e dotata di un paio di orecchie ‘supplementari’:

⁵³ Nicoletta Vallorani, *Il cuore finto di DR*, Milano, Mondadori ‘Urania’ n. 1215, 1993; edizione francese Gallimard.

⁵⁴ Nicoletta Vallorani, *Dream Box*, Milano, Mondadori ‘Urania’ n. 1308, 1997.

uno dei tanti *freak* della narrativa *cyberpunk*, una creatura ovviamente diversa dagli esseri umani ma, decisamente, anche dagli androidi suoi simili.

DR, squattrinata e dipendente da una sostanza stupefacente chiamata «sintar», vive a Brera, in una vecchia casa fatiscente, insieme a Pilar, un'orfana di nove anni cui è spinta o dalla solitudine o da una qualche sensibilità femminile, inspiegabile in una creatura sintetica, a fare da madre.

La vicenda si apre con un singolare ingaggio per la detective: la misteriosa e affascinante signora Elsa Bayern, ultima e unica erede di una ricca famiglia da sempre impegnata ufficialmente nell'industria farmaceutica e efficientemente nella produzione e nel traffico di droga sintetica⁵⁵, si rivolge a lei per rintracciare una fantomatica cognata, Nicole, adducendo come pretesto una questione di eredità.

La storia si complica subito, con la scoperta da parte di DR di alcuni particolari inquietanti: il marito di Elsa, Angel, fratello 'gemello' della misteriosa donna da ritrovare, risulta anch'egli scomparso e frettolosamente dichiarato morto dalle autorità. Entrambi, inoltre, risultano provenire da uno sconosciuto pianeta alieno chiamato Entierres, caratterizzato da un'abilità 'telepatica' che accomuna tutti i suoi abitanti e dalla sua preziosa vegetazione, ricca di una sorta di «sintar» naturale.

Misteri e omicidi nel giro del narcotraffico, rapimenti e fughe precipitose, diari di viaggio in pianeti alieni, incontri incredibili tra i sentatetto delle gallerie della metropolitana, ricordi 'rubati' e iniziazioni

⁵⁵ La scelta del cognome «Bayern», per una famiglia di industriali impegnati nella chimica non sempre 'legale', non sembra essere un caso: infatti il nome ricorda quello della Bayer,

psichedeliche sono solo alcune delle esperienze affrontate da DR, creatura che appare al lettore sempre più umana, quasi più umana degli uomini e delle donne ‘reali’.

La conclusione della vicenda, oltre alla prevedibile riunione di tutti i personaggi ‘buoni’ e la loro vittoria sulla malvagia Elsa Bayern, consta di una soluzione piuttosto inattesa: a bordo di una nave spaziale rubata, guidati da Nicole, DR e compagni abbandonano la Terra per dirigersi su Entierres.

La pagina finale, inoltre, lascia intendere la ‘cancellazione’ definitiva di DR dalle liste ufficiali dei sintetici indipendenti.

Il romanzo della Vallorani, per quanto saturo dell’influenza di autori e testi d’oltreoceano, si pone come un chiaro esempio della ‘rilettura’ italiana del *cyberpunk*.

Con la presenza dei «sintetici», riprende *in toto* la questione degli androidi ribelli di *Do androids dream of electric sheeps?* e rielabora le ambientazioni di *Neuromancer* in una versione italianizzata: nonostante la vicenda sia ambientata a Milano, una città dell’entroterra, la Vallorani rievoca il famoso *incipit* di Gibson descrivendo il cielo sopra il porto dell’idroscalo milanese.

Mille piccoli dettagli richiamano testi d’oltreoceano, a partire dalla semplice scelta del cibo orientale, «spaghetti di riso e wan ton», anziché pietanze italiane: la cucina asiatica, infatti, in particolare cinese e giapponese, è assai ricorrente in tutti i romanzi *cyberpunk*, forse perché, nell’immaginario collettivo contemporaneo, pur conservando un certo stile

casa farmaceutica nota per le sue origini come casa produttrice del gas tossico Zyklon B, usato nei campi di concentramento nazisti.

‘esotico’, rappresenta il cibo da asporto più a buon mercato, disponibile a qualsiasi orario nelle grandi città.

Anche il «sintar», sostanza commercializzata sotto forma di piccolissime sfere gialle iniettabili che induce ‘sogni artificiali’ e esperienze di vita altrui in chi la utilizza, è un elemento del *cyberpunk* più classico. Esso ricorda chiaramente una lista di ‘sostanze’ protagoniste di racconti e romanzi americani, come le gibsoniane «wiz», «danz», «dance» e sembra anticipare lo «squid» del film *Strange Days*, sorta di droga elettronica che fa vivere e rivivere a chi la utilizza ricordi e pezzi di vita appositamente registrati.

La descrizione dei mendicanti che affollano le gallerie della metropolitana ricorda da vicino lo stile di Gibson e sembra quasi ‘anticiparne’ alcuni personaggi della Trilogia del Ponte, in particolare il personaggio di «Suor Crocifissa», senz’altro che vive nella stazione di Brera e che mantiene maniacalmente pulito e ordinato il suo abito monastico, è un possibile precedente dell’«Abito», misterioso *clochard* di *Aidoru* che vive nelle gallerie della sotterranea di Tokyo, così chiamato per l’ordine impeccabile in cui mantiene il suo completo nero, che indossa ogni giorno.

Il cuore finto di DR risente, dunque, del noto ‘citazionismo’ degli autori nazionali, dell’influenza della tradizione americana, del gusto per il recupero di personaggi e immagini già noti al nascente pubblico *cyberpunk* italiano ma non vi mancano spunti e elementi piuttosto innovativi.

L'ambientazione tutta italiana, per esempio, anziché qualche metropoli statunitense o giapponese.

La città in cui si svolge la vicenda è la Milano di un futuro prossimo, una Milano di cui vengono citate aree precise, fermate della metropolitana e zone realmente esistenti («Rogoredo», «Brera», «Via dei Fiori Chiari»).

Le zone, accuratamente descritte, ci vengono presentate in uno stato di decadenza urbanistica e sociale in cui spicca un forte contrasto tra i quartieri residenziali dei benestanti e le aree abitate dal resto della popolazione. Esse ricordano da vicino gli agglomerati e le realtà distopiche della letteratura *cyberpunk* statunitense, ma il tono sottilmente nostalgico usato dalla Vallorani, ben diverso dall'insistere quasi compiaciuto di altri autori nelle descrizioni di caos e degrado, lascia trasparire una 'reale' preoccupazione per il destino della più avanzata, ma allo stesso tempo meno vivibile, delle grandi città italiane: sembra essere più una scelta critica legata alla contemporaneità che un espediente letterario.

In un'intervista pubblicata in coda al suo secondo romanzo *cyberpunk*, Nicoletta Vallorani descrive chiaramente il suo punto di vista sulla città, il suo modo di 'percepirla' come la più futuribile in Italia:

C'è un aspetto della mia vita che sicuramente conta in quello che scrivo: il fatto di *non* essere nata a Milano, ma di esserci arrivata da un posto più piccolo, più provinciale, più bello e più soffocante [...] ⁵⁶

⁵⁶ Nicoletta Vallorani, *DReam Box*, Milano, Mondadori 'Urania' n. 1308, 1997, cit., p. 231.

Anche la vasta galleria di figure femminili presentate aggiunge nuove, importanti sfumature agli stereotipi del genere.

La protagonista Penelope De Rossi è un chiaro esempio di tale ‘rielaborazione’ di un *cliché*. All’apertura del testo DR è presentata come un ‘modello da diporto’, una donna artificiale creata per il piacere degli esseri umani e successivamente sfuggita al loro controllo. Fin qui, non può non ricordare da vicino la dickiana «Pris» di *Do Androids...?*, ginoide⁵⁷ concepita per l’intrattenimento dei militari delle colonie extraterrestri, ma ben presto il personaggio della Vallorani se ne distacca, rivelandosi come un qualcosa di assolutamente atipico.

Non ha le classiche caratteristiche comportamentali determinate e inflessibili né tantomeno la perfezione estetica dei corrispettivi androidi della narrativa americana: in seguito ad alcune oscure sperimentazioni, infatti, DR viene riprogrammata nel suo codice genetico e da quel momento, in modo graduale e quasi ‘umano’, diviene grassa, per nulla attraente e rude come un uomo.

Ma la vera ‘rottura’ con gli stereotipi precedenti si nota nella sua caratterizzazione psicologica. Come tutte le ‘macchine ribelli’ della precedente tradizione, anche DR scopre pian piano di provare qualcosa che somiglia ai sentimenti umani, ma, anche in questo caso, i sentimenti non si esplicitano nella maniera più ‘classica’, come l’amore per un uomo (un esempio su tutti, la storia tra la replicante Rachel e il cacciatore di androidi Rick Deckart in *Blade Runner*), bensì in un semplicissimo e profondo amore materno per una ragazzina.

Il suo legame con Pilar, infatti, crea un contrasto notevole con il suo ruolo all'interno del romanzo e restituisce all'ormai commerciale e patinata 'figura dell'androide' quella sorta di tormentata, insanabile doppiezza tra umano e artificiale che un decennio di pellicole e fumetti avevano finito per occultare dietro sfoggi di mirabolanti terminologie pseudo-tecnologiche, incredibili tensioni erotiche e inusitate dimostrazioni di forza.

Anche Pilar, a sua volta, può ricordare alcuni personaggi precedenti, come la giovanissima «Chevette» della 'Trilogia del Ponte' di Gibson e «Y.T.»⁵⁸, protagonista di *Snowcrash* di Neal Stephenson, ma tale somiglianza viene progressivamente smussata e dissolta con l'emergere di molti piccoli particolari del suo carattere.

Pilar, infatti, al contrario dei suoi 'precedenti' della narrativa *cyberpunk* americana, è descritta come una bambina 'vera', abituata alla vita pericolosa della città e resa scaltra dalla sua breve ma difficoltosa esistenza, ma pur sempre infantile, capricciosa, talvolta addirittura fastidiosa.

Una vera 'mocciosa' rompiscatole, inopportuna, problematica e, sotto la scorza dura di orfana cresciuta per strada, bisognosa dell'affetto di una madre, fosse quest'ultima anche un misero 'surrogato' di umanità quale DR.

I personaggi maschili presenti, notevolmente di minore impatto nella vicenda rispetto a quelli femminili, non fanno che confermare la tesi di una

⁵⁷ Androide specifico, costruito con un corpo femminile.

⁵⁸ Si tratta di due personaggi femminili molto simili, sono entrambe adolescenti che si occupano di servizi privati di consegna 'rapida', la prima a bordo di una bicicletta costruita con particolari materiali avveniristici, la seconda a bordo di uno *skateboard* ultratecnologico. Sono ragazzine sole, cresciute in territori urbani problematici, ed entrambe sceglieranno come punto di riferimento familiare, al pari di Pilar con DR, un qualche personaggio molto particolare (l'anziano capostipite dell'occupazione del Ponte per Chevette e il capo della Multinazionale rappresentante la Mafia per Y.T.).

‘rielaborazione’ critica degli stereotipi *cyberpunk* da parte della Vallorani. Come il *killer* Manina, tanto pericoloso e spietato quanto messo in ridicolo dal suo soprannome, dovuto alle sue preferenze omosessuali, assolutamente diverso dai pericolosi e granitici sicari assoldati dalle multinazionali o dalla *yakuza* (la mafia giapponese) descritti nella narrativa americana.

Allo stesso modo anche Omar, unico *hacker* della vicenda, è un personaggio assolutamente secondario, poco coraggioso, descritto come un semplice delinquente assolutamente privo di quel genio e di quel fascino da antieroe che aleggia attorno ai suoi colleghi dei testi precedenti.

Anche il padre di Elsa Bayern, Samuel (la scelta di un nome di origini ebraiche sembra aumentare il contrasto con il cognome dagli echi nazisti), ormai malato e costretto a vivere di nostalgie, risulta un ignavo, incapace di prendere una vera posizione per combattere i loschi piani della figlia, un ‘vinto’ che si abbandona al destino senza una vera intenzione di opporvisi.

Gli unici personaggi maschili che ‘emergono’ sono due uomini descritti come immigrati asiatici, allo stesso tempo ‘prevedibili’ e innovativi.

Uno è il venditore di cibo cinese detto infatti «spaghetti di riso», che, nel momento del bisogno, saprà rivelarsi altruista, coraggioso e non privo di una buona capacità organizzativa: al termine del romanzo, però, con un vero colpo di scena, risulterà essere anch’egli un «sintetico» indipendente.

Il secondo è un suo conoscente, ‘apparentemente’ connazionale, un *sensei*⁵⁹, figura di grande carisma e levatura spirituale che interverrà per nascondere e aiutare DR e i suoi amici.

In entrambi i casi, la Vallorani sembra suggerirci una dichiarazione d’intenti: il desiderio di scrivere storie che mettano in risalto le sole donne. Non a caso, infatti, gli unici interventi ‘maschili’ di rilievo della vicenda non vengono da uomini ‘comuni’, ma da qualcosa di ben diverso, come una creatura artificiale e un religioso.

Molte delle tematiche e alcuni dei personaggi di *Il cuore finto di DR* saranno riproposti nel secondo romanzo *cyberpunk* della Vallorani, *Dream Box*, che vedrà la luce pochi anni più tardi, nel 1997.

Purtroppo questa seconda pubblicazione, che cade nel periodo di massimo interesse italiano per il *cyberpunk*, non otterrà lo stesso successo della prima.

Le cause di tale sfortuna potrebbero essere diverse, quali la sua natura di *sequel*, la caotica introduzione di elementi e personaggi sempre più fantascientifici e distanti dalla realtà oppure la scelta editoriale decisamente più ‘commerciale’, intuibile fin dalla sua copertina, una bella illustrazione sbalzo sfortunatamente affiancata da una descrizione a dir poco riduttiva,

⁵⁹ *Sensei* è la traslitterazione di un termine giapponese che significa ‘maestro’.

Oltre a indicare i docenti scolastici, viene adoperato anche all’interno delle arti, delle tecniche tradizionali e delle discipline spirituali, dove il ‘maestro’ spesso non viene visto come il semplice insegnante di nozioni, ma anche come un individuo dotato di autorità ed esperienza, ovvero un maestro di vita.

che tenta chiaramente di lanciare un'esca al pubblico 'innamorato' di Blade Runner, «Una detective *replicante* a Milano». ⁶⁰

Il testo si apre con un paio di pagine introduttive in cui l'autrice riassume brevemente l'intreccio del romanzo precedente e subito dopo, con un breve prologo, cala il lettore direttamente nel pieno della vicenda, nella Milano del futuro, piovosa, inquinata e funestata da inquietanti decessi.

Tutto comincia sul pianeta Entierres, in cui DR e compagni si trovano coinvolti in una sorta di guerra tra i 'telepati' pacifisti e i Kohl, conterranei che usano la telepatia per continui scontri e prove di forza: in tale conflitto sembra misteriosamente inserirsi l'intervento 'esterno' di alcuni terrestri, portatori di stragi e omicidi sempre più violenti.

Proprio per venire a capo del mistero, DR e la sua 'figlia adottiva' Pilar decidono di tornare sul pianeta Terra, accompagnate dal giovane alieno Detme, per indagare su questi sanguinosi e oscuri avvenimenti.

Appena giunte a Milano, ancora una volta luogo 'chiave' del romanzo, DR e i suoi compagni si mettono al lavoro setacciando i bassifondi della città e, con l'aiuto di vecchi amici impiegati al Dipartimento di Polizia, scoprono ben presto che i conflitti di Entierres sono in qualche modo legati al mercato delle *dreambox*, congegni elettronici che permettono l'esperienza di un sogno artificiale dalla perfezione tanto assoluta da spingere colui che le usa a suicidarsi pur di non essere costretto a 'uscire' dal sogno.

Le indagini, partite dai quartieri malfamati meneghini, si incrociano ben presto con gli interessi della MultiD, classica multinazionale,

⁶⁰ In entrambi i testi non compare mai il termine «replicante» per definire un «sintetico», esso proviene dalla versione italiana della pellicola di Ridley Scott.

immancabile nella maggior parte dei testi *cyberpunk*: in questo caso essa è strettamente connessa al traffico delle *dreambox* e direttamente invischiata anche nel giro del «sintar».

Telepatia, tossicodipendenza, convivenza forzata, l'irrimediabile questione delle diversità, sono solo alcune delle tematiche del testo, la cui trama, complessa e articolata, finisce purtroppo per dissolversi in un lieto fine molto prevedibile, molto affrettato e neppure troppo chiaro: DR con l'aiuto dei suoi compagni, umani e non solo, riesce a risolvere il suo caso, la MultiD, al cui vertice compare nientemeno che una figlia segreta della 'precedente' Signora Bayern, viene, almeno momentaneamente, sconfitta e tutti i 'buoni' sono liberi di tornare ciascuno alla propria casa, sia essa il mare di Genova, i sobborghi di Milano o la sabbia dei deserti di Entierres.

In questo secondo romanzo, infatti, gli ambienti si moltiplicano e si frammentano, pur mantenendo quell'alone di 'italianità' e 'vicinanza' della prima pubblicazione: Milano è presentata in un'aura di decadenza e degrado ambientale sempre più dolenti e nostalgici, Genova è descritta nei suoi luoghi portuali più caotici e al tempo stesso vivi, umidi di salmastro e sangue, Berlino è appena abbozzata, un luogo gelido e nebbioso, dalle architetture plumbee e sfuggenti, la sede della MultiD, ricalcando fedelmente ben noti stereotipi, è una sorta di labirinto cromato, pulito e ordinato in modo maniacale, completamente sintetico.

In *DReam Box*, la cerchia dei personaggi in azione si allarga notevolmente e vi trova posto una gamma veramente vasta di creature ibride e particolari: mutanti marini, ragazzine *cyborg*, pericolosi e giovanissimi

pattinatori chiamati *morelos*, entità olografiche e misteriosi spiriti celati nel *cyberspazio*.

DR, protagonista e ‘madrina’ di tutta la vicenda, è rimasta la stessa, anche se la sua caratterizzazione psicologica e la sua ‘sfaccettatura’ caratteriale sembrano essersi un poco ‘impoverite’ in questo secondo romanzo: non più dipendente dal «sintar» e votata a una vita regolare, ormai chiaramente conscia del suo ruolo di ‘madre adottiva’, risulta priva di contraddizioni, piena di una determinazione prevedibile e ricca di un senso dell’umorismo che appare troppe volte forzato. A dispetto di quanto l’autrice voglia far trasparire, la sua ‘umanizzazione’ sembra affievolirsi notevolmente.

Pilar, al contrario, diviene un personaggio molto più completo, ancora più realistico, più ricco di sfumature psicologiche. Si potrebbe quasi affermare che *DReam Box* sia il suo *bildungsroman*, un percorso di formazione che la conduce da una sorta di tardiva e bizzosa adolescenza alla piena maturità caratteriale.

Co-protagonisti delle vicende sono alcuni altri personaggi femminili, come al solito asse portante della narrativa di questa autrice, tra cui la fotografa-poliziotta Tapìs, la «bambina psichedelica» Ariel e le due sorelle mutanti, Yesus e Jude.

La prima, piccola, coraggiosa, caratterizzata da una micidiale dentatura artificiale e appassionata di fotografia ‘analogica’, rappresenta il *trait d’union* tra il nuovo che avanza e il gustorétroper le tecnologie del passato: è il simbolo della pacifica coabitazione di epoche differenti, di

geologiche stratificazioni di pratiche artistiche e tecniche, una sorta di memoria storica che imprigiona il tempo che passa impressionando le sue 'preistoriche' lastre fotografiche.

La seconda è una creatura eterea e deliziosa, bloccata in un'eterna pubertà, completamente modificata da innesti e dispositivi cibernetici e votata al progresso per una vocazione quasi religiosa: personaggio utopico e irrealista, assurgerà a simbolo delle più forti contraddizioni dell'età moderna solo nel finale, quando la sua smania futuristica, quasi feticistica e compulsiva, troverà una forma di equilibrio nella rivelazione finale, quella di aver passato tutta la sua vita alla ricerca della madre.

A fare da contrappunto all'irrisolto binomio naturale-artificiale si inseriscono i personaggi 'mutanti': essi nascono come incroci tra esseri umani e creature del mare, hanno doti telepatiche al pari dei nativi di Entierres e si rivelano essere merce rara e pregiata per i loschi affari della MultiD a causa delle loro innate 'capacità oniriche'. Il loro ruolo nel romanzo sembra 'perturbare' con un eccesso di fantascienza la coerenza della narrazione, ma rappresentano tuttavia il sistema per far trasparire una forma di critica verso gli eccessi tecnologici cui l'uomo sembra talvolta spingersi.

Tra questi spiccano l'ingenua e sensibile Tess, sovrappeso e sempre troppo truccata, capace di generare un sogno di protezione e senso di maternità 'perfetto' al punto da causare il suo rapimento da parte della MultiD e la coppia Jesus e Jude, creature complementari e legatissime nonostante non siano nate dalla stessa madre, intelligentissime e capaci di

generare virus e codici dannosi con la sola forza psichica (espediente poco chiaro con cui la Vallorani risolve la conclusione della vicenda).

I pochi personaggi maschili, in questo testo, risultano meglio caratterizzati e molto più positivi.

Tra questi si stagliano tre figure principali: il poliziotto Josè, il giovane alieno Detme e Ruben, misterioso personaggio apparentemente mutante, ma in realtà frutto completamente sintetico di una sperimentazione della MultiD.

Josè è un personaggio già incontrato in *Il cuore finto di DR* e rappresenta l'incarnazione perfetta del *noir*: è un tipo vecchio stile, perennemente infagottato nel più classico degli impermeabili e il suo modo galante e talvolta 'furbesco' di scherzare con DR, di cui si dichiara da sempre innamorato, non fa che aumentare quel suo alone poliziesco classicheggiante.

Detme, nato su Entierres e compagno della giovane Pilar, è un personaggio dalla sensibilità insolita per una figura 'maschile', insicuro, desideroso di affermarsi e per questo fragile, al punto di incappare nel dramma della tossicodipendenza. Detme è una creatura che 'apre' all'universo maschile una gamma di sfumature psicologiche, complesse, contraddittorie, 'vere', che solitamente la Vallorani riserva ai personaggi femminili così come Ruben, misteriosa e scostante figura dalle origini sconosciute. Anche in questo caso, le figure maschili più approfondite e caratterialmente definite finiscono per essere creature 'altre', un alieno nato in un pianeta sconosciuto e un essere sintetico dalle sembianze mutanti.

Luci puntate sulle donne, quindi, e molta attenzione dedicata alle ‘diversità’, siano esse di carattere sessuale, genetico, razziale o semplicemente sociale.

Per concludere, è dunque possibile affermare come Nicoletta Vallorani dimostri di aver assimilato i fondamenti del *cyberpunk* più classico. Essa rielabora e ripropone nel suo stile la problematica degli opposti schieramenti tra *mechanists* e *shapers* di Bruce Sterling⁶¹, si pone la questione delle mille sfumature della natura umana e lo fa senza rinunciare a un ‘senso di quotidianità’, a un punto di vista comunque ‘italiano’ sulle vicende narrate.

I debiti di *Dream Box* nei confronti della fantascienza americana sono alla fine espliciti, dichiarati, basti pensare al riferimento relativo alla pellicola di Fritz Lang⁶²

-Che ti credi, Metropolis? Noi ci conosciamo da un sacco di tempo.

-Metropolis?

Ariel si volta, ridacchiando. –Ah ah, vedi? Allora è vero che i sintetici non sono perfetti [...] Era il titolo di un vecchio film.⁶³

⁶¹In italiano, *meccanisti* e *plasmatori*, sono due categorie che fanno parte della narrativa di Bruce Sterling, e rappresentano coloro che potenziano il proprio corpo con protesieimpianti cibernetici, i primi, e coloro che migliorano le proprie prestazioni con interventi genetici, i secondi.

⁶² *Metropolis*, Germany, diretto da Fritz Lang, 1927, tratto dall’omonimo romanzo della sceneggiatrice Thea Von Harbou.

⁶³ Nicoletta Vallorani, *Dream Box*, cit. p.126

così come è chiara la consapevolezza dell'autrice di proporre un romanzo che si situa chiaramente e dichiaratamente all'interno del movimento.

La sua 'italianità', incastonata nella più classica estetica *cyberpunk*, è manifesta ed emerge in questa breve descrizione:

Alle loro spalle, imponente, ciò che resta del Duomo, incatramato dalla pioggia, e di una madonnina sbrecciata che qualcuno si è divertito a guarnire di una parrucca cyberpunk.⁶⁴

⁶⁴ Ivi, p.53

Massimo Pietroselli

Un testo da citare all'interno del panorama *cyberpunk* italiano, nonostante il suo autore ne rifiuti categoricamente l'etichetta, è *Miraggi di silicio*⁶⁵ di Massimo Pietroselli, premio Urania 1994.

Pietroselli, nato a Roma nel 1964, laureato in Ingegneria Elettronica e attualmente impiegato in una società di telecomunicazioni, in un breve articolo realizzato per il portale Intercom dichiara di essere stato fin da bambino un vorace lettore di letteratura popolare e fantascienza, appassionato soprattutto di Peter Kolosimo, che definisce «il pioniere dei saggi di fanta-archeologia».

Il suo rapporto con la fantascienza è contraddittorio, critico, e soprattutto è critica la sua visione del *cyberpunk*, nonostante alla resa dei conti il suo testo risulti debitore a molte delle più classiche tematiche del Movimento.

Nel già citato articolo, Pietroselli afferma infatti:

Da Kolosimo alla fantascienza pura il passo è breve: tra i miei autori preferiti, Philip Dick, Ray Bradbury e Stanislaw Lem. Non mi piace il cyberpunk, che per me è soprattutto uno stile, un modo di scrivere utilizzando il più possibile parole che non significano nulla ma che fanno molto atmosfera. Per quanto mi riguarda, la fantascienza dovrebbe essere il più possibile scevra da facili "effetti speciali", visto che è un fantastico strumento per esaminare i problemi dell'uomo e

⁶⁵ Massimo Pietroselli, *Miraggi di Silicio*, Milano, Mondadori, Urania n. 1267, 1995.

della società da una prospettiva speciale (ricordate il film *Fahrenheit 451*, girato in un ambiente povero, quasi orwelliano, con vecchi telefoni e automobili?). Inoltre, mi piace la fantascienza dove ci sia la scienza, scusate l'ovvietà, altrimenti stiamo parlando di fantacos'altro! Mi sembra che questo "purismo" sia ormai fuori moda: pazienza.⁶⁶

In un'Italia che tutto ibrida e tutto rielabora, la sua quasi superba rivendicazione di «purismo» sembra una posizione solida e incorrotta, ma non mette l'autore al riparo da contraddizioni.

Infatti, nonostante *Miraggi di silicio* presenti quelle ambientazioni orwelliane e «povere» dichiaratamente amate dall'autore e nonostante i personaggi che vi si incontrano rievochino da vicino la 'vecchia fantascienza' alla Bradbury di *Fahrenheit 451*⁶⁷, non vi mancano certo le più tradizionali e sfruttate atmosfere del *cyberpunk* e nemmeno una buona dose di fumosa terminologia scientifica atta alla sola creazione di «effetti speciali».

Persino la copertina illustrata del libro, opera dell'artista argentino Oscar Chichoni⁶⁸, sembra prendere le distanze dagli intenti dell'autore e mettere in relazione il testo con l'allora ormai ben noto filone *cyber*.

⁶⁶ Cit. <http://www.intercom.publinet.it/1999/Pietroselli.htm>.

⁶⁷ Ray Bradbury, *Fahrenheit 451*, New York, Random House, 1953.

⁶⁸ Oscar Chichoni, artista noto nel campo dell'illustrazione legata al fantastico e alla fantascienza, è nato nel 1957 a Corral de Bustos. Pubblica i suoi primi lavori, soprattutto fumetti, per la Record, una casa editrice di Buenos Aires e in seguito decide di sviluppare il suo interesse per la pittura lavorando come apprendista presso Álvaro Izurieta. In questo periodo inizia a dare forma al proprio stile personale e a realizzare copertine per le Edizioni

Con un gusto sottilmente ironico, che richiama le più classiche illustrazioni *pop* degli anni Ottanta, l'illustrazione di Chichoni mostra il profilo di un uomo davanti allo schermo di un computer, schermo che 'sdoppia' l'immagine del luogo, un surreale scorcio tropicale con sabbia, mare azzurro e palmizi.

Teatro del romanzo è un imprecisato (ma non troppo remoto) futuro in cui il telelavoro e l'informatizzazione capillare hanno trasformato la società umana in una grande rete, i cui nodi sono costituiti dai «Borghi», piccole unità abitative autosufficienti, collegate l'una alle altre attraverso l'«Occhio sul Mondo », la locale sede del governo globale.

La vicenda tratta dell'allucinante esperienza del professor Aaron Porath, cui viene rivelata da un misterioso ex-allievo la reale condizione della vita sul Pianeta Terra: gli esseri umani vivono continuamente e inconsapevolmente immersi in una sorta di realtà virtuale, un'esperienza immersiva e totalizzante all'interno di scenari e vicende artificiali perfettamente ricostruiti dal cervello.

L'intreccio del romanzo segue il percorso del protagonista all'interno di questa 'rivelazione': dall'abbandono del suo lavoro e della sua casa 'irreali' alla piena presa di coscienza della realtà, dall'unione con un gruppo di 'iniziati' impegnato nella lotta per il 'recupero' del mondo reale allo

Minotauro e la rivista «Fierro», diventando famoso in tutto il mondo. A metà degli anni '80 si trasferisce in Europa, dove lavora unicamente come illustratore. Collabora con diverse case editrici, in particolar modo per Mondadori in Italia, e le sue opere vengono riprodotte su riviste e libri in tutto il mondo.

In questi ultimi anni, Chichoni ha dedicato il suo impegno sia all'illustrazione, sia al lavoro di *conceptual creator* per il cinema, campo nel quale ha avuto modo di esplorare nuovi aspetti legati al design e all'illustrazione preproduzione.

scontro con le inevitabili contraddizioni che si creano tra i 'conoscitori' della verità.

Fino all'amara conclusione, una sorta di antidoto in grado di estrometterlo da quella realtà artificiale, un antidoto in grado di mostrargli il mondo così come è davvero, una distesa di macerie abitata da un'umanità incosciente, che si trascina sporca e lacerata per le strade di città intasate dall'immondizia.

Epigone dell'Huxley di *Brave New World* e anticipatore della trilogia *The Matrix*⁶⁹, Pietroselli sembra semplicemente affrontare in chiave distopica e contemporanea una delle più tradizionali e letterarie paure umane, quella di vivere sospesi in un 'universo parallelo', in una seconda dimensione diversa da quella reale, in un 'mondo inserito' di cui non si è consapevoli.

Il suo stile è classico, le citazioni di opere e autori disseminate nel testo sono ben distanti dagli standard *cyberpunk* («Le rovine della casa degli Usher!»⁷⁰ e «Melville? Oh, dimenticavo: Letteratura Americana, *Moby*

⁶⁹ Nell'impossibilità di stabilire un eventuale reale collegamento tra l'oscuro volumetto Urania e la costosa e imponente produzione cinematografica *The Matrix*, è altresì possibile notare una serie di analogie piuttosto singolari. Oltre alla tematica della realtà virtuale condivisa e inconsapevole e la relativa scoperta da parte di un gruppo di 'iniziati', altri dettagli anticipano molto chiaramente lo stile e le vicende delle pellicole dei fratelli Wachowsky. Tra questi spiccano la scelta di un ambiente artificiale che ricrea perfettamente un vecchio hotel dall'arredamento *retro*, labirintico e danneggiato dal tempo (presente anche nel film, in cui spiccano proprio quei grossi e vecchi telefoni analogici cari all'immaginario di Pietroselli), così come la presenza dell'immane 'spia' all'interno del gruppo (il personaggio Mifflin, che anticipa quello cinematografico di Cypher) e dell'antidoto, perfetto predecessore della ben nota «pillola blu» del primo episodio della trilogia.

⁷⁰ Riferimento al racconto *The Fall of the House of Usher* di Edgar Allan Poe, 1839. Massimo Pietroselli, *Miraggi di silicio*, cit. p. 13.

Dick.»⁷¹) ma l'influenza del Movimento, seppure tanto temuta dall'autore, riesce a emergere nelle scelte lessicali e in numerose descrizioni dell'ambiente.

Ecco una caratteristica del biochip cerebrale [...] Avevo trovato un grimaldello per penetrare le difese del Riproduttore: il virus. Utilizzandolo, potevo forse forzare il chip e disabilitare il Codice.⁷²

Elementi di bio-elettronica, programmi virus, sabotaggi e codici informatici: Pietroselli finisce per contaminare palesemente il suo vocabolario 'presunto purista' con la più classica e abusata terminologia ipertecnologica del *cyberpunk*, il cui utilizzo si rivela oltretutto scientificamente molto libero e puramente 'evocativo'.

Miraggi di silicio, il solo titolo dopotutto basta a rappresentare l'importanza dell'informatica nel testo, che contiene inoltre anche numerose descrizioni di scenari che rievocano precedenti d'oltreoceano.

Un esempio indicativo è offerto dalla descrizione della 'copertura' della città, una cupola artificiale che 'filtra' i raggi solari e isola l'ambiente dalle condizioni meteorologiche: nulla di diverso dalle cosiddette 'geodesiche', onnipresenti nei racconti di William Gibson e della folta schiera dei suoi imitatori ed epigoni.

⁷¹ Ivi, p. 43.

⁷² Ivi, p. 102.

Il cielo! Porath non fu nemmeno in grado di capire se era mattina o pomeriggio. Sopra di lui si estendeva infatti una calotta di un colore indefinibile, una sorta di grigio argenteo, attraverso la quale una luce fredda si diffondeva sui palazzi.⁷³

Lo stesso tipo di copertura che si trova, oltre che in numerose pellicole e romanzi, anche nei racconti più ‘tradizionali’ del *cyberpunk*, come quelli inseriti da William Gibson nell’antologia *La notte che bruciammo Chrome*:

Il viale è lungo quaranta chilometri, da un’estremità all’altra: un sovrapporsi confuso di cupole di Fuller che coprono quella che un tempo era un’arteria suburbana. Se le lampade vengono spente, in una giornata serena, una grigia approssimazione della luce solare filtra attraverso strati di materiale acrilico, in una visione simile alle Carceri incise da Giovanni Piranesi.⁷⁴

Metà lucernario era oscurato da una cupola che non avevano mai finito, l’altra metà mostrava il cielo, nero e bluastro di nuvole.⁷⁵

Pietroselli, proprio nella sua ricerca di un purismo impossibile e nella sua opposizione a questa ‘minaccia lessicale’ che sembra essere l’avvento

⁷³ Ivi, p. 114.

⁷⁴ William Gibson, “Johnny Mnemonico”, in *La notte che bruciammo Chrome*, Milano, Mondadori, 2003, traduzione di Delio Zinoni, cit. p.28.

⁷⁵ William Gibson, “La notte che bruciammo Chrome”, in *La notte che bruciammo Chrome*, Milano, Mondadori, 2003, traduzione di Delio Zinoni, cit. p.49.

dello 'stile *cyberpunk*', dimostra invero quanto il 'movimento degli occhiali a specchio' fosse ormai penetrato profondamente nel nostro paese e quanto le sue immagini, i suoi *topoi* e le sue terminologie si fossero ormai trasformate in un diffuso substrato, talvolta quasi inconsapevole, per gli autori di fantascienza italiana.

Oscar Marchisio

Uno dei testi in assoluti più particolari, innovativi e meno ‘allineati’ della *cyber*-letteratura del nostro Paese è senza dubbio *La stanza mnemonica*⁷⁶, di Oscar Marchisio.

Pubblicato dalla casa editrice Synergon nel suo ultimo periodo di attività, è divenuto una sorta di ‘libro fantasma’ di cui solo una manciata di copie è finita sul mercato, preziosi esemplari attualmente disponibili solo sulle aste *online* per cifre che si aggirano attorno ad alcune centinaia di euro.

Ripescato nel 2003 dal collettivo letterario italiano dei Wu Ming nella rubrica telematica *Nandropausa* e ripresentato ai lettori a circa 8 anni di distanza dalla misteriosa pubblicazione fallita (la maggior parte delle copie stampate fu gettata letteralmente al macero) finì per diventare famoso come ‘opera immaginaria’, di cui gli stessi Wu Ming furono costretti a dare prova della reale esistenza, cogliendo l’occasione per mettere in risalto l’importanza di un simile testo nel panorama italiano degli anni Novanta.

Nandropausa #4 e #4bis, ha pensato che *La stanza mnemonica* di Oscar Marchisio fosse un’opera immaginaria, e che il nostro scriverne fosse una beffa. E invece no! Esiste veramente, e noi siamo i fortunati possessori di una delle pochissime copie sopravvissute al macero.

Altri ci hanno detto: "Va bene, esiste ma non può essere così... così... insomma, così come lo descrivete voi!". Leggere per credere,

⁷⁶ Oscar Marchisio, *La stanza mnemonica*, Bologna, Synergon, 1995.

umani di poca fede! Abbiamo deciso di passare a scanner e regalarvi una pagina a caso, per farvi capire l'arditezza dello stile e la carica innovativa di questo gioiello perduto del cyberpunk italiano.

Si badi che non vi è alcuna ironia in ciò che scriviamo. Noi crediamo davvero che, se si vogliono capire gli anni Novanta italiani, sia imprescindibile passare per *La stanza mnemonica*, indagare le motivazioni che portarono Marchisio a scriverlo, immaginare un presente parallelo in cui la Synergon non è fallita e il libro ha avuto un successo imprevedibile. Come sarebbe oggi la letteratura italiana?⁷⁷

Marchisio, autore di questo tanto misterioso quanto esemplare romanzo, nasce il 6 maggio 1950 a Genova, dove compie i suoi studi e si laurea in Filosofia, con una tesi dedicata all'analisi della diffusione del Taylorismo.

Attualmente, lavora come professore a contratto presso le Università di Urbino e Pisa ma assai spesso si sposta dividendosi tra Italia e Cina, dove è chiamato a lavorare come consulente.

Esperto di organizzazione del lavoro, sociologo e ricercatore, oltre che scrittore e attivissimo *blogger*⁷⁸, ha al suo attivo numerose pubblicazioni tecniche, scientifiche e divulgative. Numerose di esse, oltre a quelle dedicate allo studio socio-politico dei mercati, hanno per argomento la cultura cinese e il ruolo del cibo nella società.

⁷⁷ <http://www.wumingfoundation.com/>

⁷⁸ Il *blogger* è il titolare di un *blog* (termine che deriva dalla contrazione di *web* e *log*, ovvero 'spazio personale in rete'). Il *blog* è una sorta di 'diario *on-line*' nel quale il suo titolare può scrivere liberamente testi, articoli, inserire immagini, musica e filmati.

In un articolo recente, pubblicato in pieno clima olimpico Beijing 2008, Marchisio gioca a evidenziare una serie di ‘coincidenze’ che legano *La Stanza Mnemonica* all’attualità, in particolar modo mettendo in risalto alcuni avvenimenti che il testo anticipa con numerosi anni di scarto. Tra i vari, proprio la scelta di Pechino come città olimpica e anche il ‘recupero’ del suo testo da parte di uno dei più noti ‘collettivi’ letterari italiani, i Wu Ming, il cui nome è esplicitamente collegato con la cultura cinese.

Quando scrivevo nel 1994 *La Stanza Mnemonica*, ero quasi da un anno a Beijing e chissà cosa stavano facendo all’epoca i Wu Ming.

Quello straniamento violento determinato dallo spostamento fisico e virtuale da Bologna a Beijing fu salutare. [...]

Intanto a pagina 35 della *La Stanza Mnemonica* si narra che “Dopo le Olimpiadi Beijing era cambiata.”

Si racconta ancora che “dopo le Olimpiadi erano rimasti buone reti e molti ingegneri”, quindi era uno dei luoghi migliori al mondo per “tentare di produrre da qui, del buon software, del buon warmware”- [...]

Nel 1994 prefiguro una Beijing post-Olimpica e questo è già una buona coincidenza ma soprattutto individuo nell’humus tecnico e sociale derivante da post-olimpiadi la base sociale per lo sviluppo dell’Hologram Net.

I Wu Ming, che nascono nel 2000 e che non conosco direttamente, sono una ‘band di cinque narratori’ che partono dalle ‘parole cinesi’ per esprimere un ‘collettivo assorbente, metabolico e scrivente’.

I Wu Ming a un certo punto incontrano *La Stanza Mnemonica* e lo usano per giocare con la rete come i cani con l'osso.⁷⁹

Il breve articolo di Marchisio sembra dunque chiudere il cerchio delle coincidenze e delle intuizioni che legano la genesi e le tematiche de *La stanza mnemonica* alla sua successiva storia editoriale, così come la storia 'personale' dell'autore all'attualità: la Cina (dallo stesso nome del gruppo Wu Ming alle ultime olimpiadi); l'imprevedibilità del mercato (dalla crisi dell'Occidente di fronte ai nuovi poteri economici emergenti dell'Est alla crisi italiana rappresentata dalla 'piccola vicenda' Synergon); il ruolo della rete, nella realtà romanzesca come in quella quotidiana.

La stanza mnemonica, con un lessico visionario, ricco di neologismi e termini stranieri e una sintassi libera, quasi uno *stream of consciousness* alla James Joyce, racconta la vita ritirata e solitaria di Diego, ex 'cowboy della consolle', ritiratosi in una tenuta africana in cui si dedica a due principali attività: la coltivazione della vigna e occasionali sortite nella Hologram Net, sorta di ciber spazio fruibile in modalità immersiva.

Le giornate di Diego sono scandite dal ritmo del lavoro nei campi e completamente pervase dalle ondate dei ricordi, che lo portano a rivivere i periodi passati nelle più disparate città del mondo, da New York a Pechino, da Barcellona alla provincia di Genova. Ricordi che si presentano a Diego come una sorta di «input sensoriale», qualcosa di estremamente 'fisico',

⁷⁹ <http://www.socialmente.name/index.php?mod=10&idn=43>

come il ricordo di odori e sapori, e allo stesso tempo estremamente immateriale, quasi più immateriale della sua seconda vita dentro la rete.

Personaggi, reali o solo esistenti nel cibernazio, luoghi e sogni, esperienze vissute e simulate, la concretezza della terra e la virtualità dell'informazione, ogni elemento viene distorto, rinominato, modificato e inserito in una miscela disomogenea ma incredibilmente comunicativa.

Nel lessico di Marchisio convivono tecnicismi e *slang* quotidiano, neologismi e dialetto di paese, nella sua narrazione il corso temporale è un presente frammentato da molteplici livelli passati e ricomposto in flashback e ricordi.

Se tutto ciò rende molto complesso 'seguire' il filo logico della trama, e identificare le esperienze in atto tra i ricordi, separare il reale dal virtuale, è altresì vero che l'unicità e la particolarità che ne derivano fanno de *La stanza mnemonica* un testo che non si limita a parlare 'di' *cyberpunk* con un comune linguaggio letterario, ma qualcosa che, per la prima volta, sembra farlo con un linguaggio nuovo e profondamente postmoderno, creato apposta frammentando e mescolando antico e nuovo, un linguaggio che 'è' *cyberpunk*.

Neologismi, tecnicismi, arditi contrasti e stranianti passaggi tra differenti piani temporali, non mancano nemmeno digressioni accurate su alimenti e bevande, riconfermando l'attenzione dell'autore nei confronti del cibo e del suo ruolo sociale. Esempi di quanto affermato possono essere offerti da passi come i seguenti:

La percezione visiva non era stata ancora raccolta completamente dal data-base mentale stand-alone di Simul-Man, mentre il segnale dello stress emotivo di Simul-Man veniva già analizzato dalla bio-matrix.⁸⁰

Il sole si spegneva dal device lasciando pixel brillanti lentamente distruggendo il ponte di Shenyang e galleggiando quasi nell'acqua sintetica del device.⁸¹

Un cenno di saluto al Feninanes e la salina umidità occupò narici e cervello. Ritornava salino il tempo buio delle serate a Boccadasse, mentre sprofondava nel sedile del veloce taxi che viaggiava nella ventosa Barcellona. Sprofondò Diego nell'umido ricordo e riemerse di fronte al bancone dell'America Bar dove Carvalho non aveva smesso di bere e poi ancora di bere. [...] riattraversò veloce piazza e ricordi e mentre questi ultimi cercavano di trattenerlo per la giacca, aprì la porta della room 711 [...] ⁸²

Pronto nella tazza, girava giallo, denso lo zabaione. Girava lenta il braccio la nonna per prendere la bottiglia del Marsala secco che ritta stava sempre nel buffet, di vecchio legno dipinto di grossa biacca bianca. [...] L'aria giungeva nella cucina, trasformando l'odore del minestrone in un sottile CD-room di verdure appena raccolte, bagnate

⁸⁰ Oscar Marchisio, *La stanza mnemonica*, cit. pp. 15,16.

⁸¹ Ivi, p. 68.

⁸² Ivi, p. 14.

e tritate. [...]«Me a vog» scolpiva il nonno nel silenzio profondo dell'aia calda e deserta con la voce vecchia e profonda.⁸³

Nostalgie, forse autobiografiche, per gli ambienti, i profumi e i sapori della vecchia e familiare provincia italiana, slanci futuristici verso una sempre più totale contaminazione dei linguaggi, una contraddittoria attrazione-condanna per una tecnologia che sempre più interagisce col nostro corpo, integrandolo, sostituendolo, lasciandolo dimenticato ai margini di un sistema, Marchisio fonde perfettamente i più classici emblemi del *cyberpunk* americano con un'attitudine innovativa e revisionistica del tutto personale, ma allo stesso tempo comune ad altri autori italiani.

È il primo ad affrontare la questione della virtualità nella sua interezza, mettendone in luce positivo e negativo, mostrandola non soltanto come un 'verticale' medium destinato a fuorviare e comandare, ma anche come uno strumento di incredibile interattività e comunicabilità, seppure solitaria e 'altra'.

È il primo a permeare un intero romanzo della spinosa questione dell'individualità, scissa tra la 'materialità' del ricordo e l'immaterialità dell'azione, tra le radici che affondano nella terra e la personalità frammentata nello spazio virtuale e a spostare la questione organico/inorganico, naturale/artificiale su un terreno incredibilmente familiare, terrestre, quotidiano.

⁸³ Ivi, pp. 21, 22.

Nessun pianeta alieno e nessuna periferia abitata da mutanti, per Marchisio, ma una casa nella campagna soleggiata, poco importa se in Africa o in Liguria, che diviene teatro di una vera e propria spersonalizzazione e disseminazione del corpo: come dice Antonio Caronia, «[i]n questa nuova condizione il corpo abbandona la sua dimensione organica e permanente, si presenta piuttosto come qualcosa di transitorio, qualcosa che si può tenere o abbandonare»⁸⁴.

O come afferma Mario Perniola, «[il] corpo [si fa] estraneo, o meglio, una veste estranea che non appartiene a nessuno»⁸⁵.

⁸⁴ Antonio Caronia, *Il corpo virtuale*, Padova, Muzzio, 1996, p.157.

⁸⁵ Mario Perniola, *Il sex-appeal dell'inorganico*, Torino, Einaudi, 1994, p. 13.

Alessandro Vietti

Restando in tema di Realtà Virtuale, non è possibile non citare un altro scrittore genovese, Alessandro Vietti, autore di uno dei romanzi più esplicitamente ‘autocelebrativi’ della produzione *cyberpunk* del nostro Paese.

Classe 1969, laureato in Ingegneria Elettrotecnica, è attualmente collaboratore de «Il Corriere della Fantascienza», del portale Delos Science Fiction, del sito Fantascienza.com e della pubblicazione trimestrale «Robot». Nella sua vita extra-letteraria si occupa di automazione e componentistica di alta e media tensione presso Ansaldo Trasmissione e Distribuzione.

Da sempre appassionato lettore di fantascienza, a partire dal 1993 intraprende la sua personale carriera letteraria, ottiene piazzamenti in numerosi premi letterari e pubblica alcuni dei suoi racconti.

Il suo romanzo d’esordio, *Cyberworld*⁸⁶, vincitore del Premio Cosmo dell’editrice Nord nel 1995, è un lavoro estremamente indicativo ed esplicativo dell’approccio italiano alla ‘Nuova Fantascienza’.

Infatti Vietti, alla pari di molti colleghi connazionali, scrive con lo sguardo rivolto a Occidente, oltreoceano, scrive sotto la costante influenza dei fondatori del Movimento. Ne ripropone atmosfere, ambientazioni, personaggi e ne emula lo stile, ma perfettamente consapevole del proprio ‘debito’, così come è consapevole del ritardo con cui l’Italia ha ricevuto,

⁸⁶ Alessandro Vietti, *Cyberworld*, Milano, Nord, 1995.

assimilato e iniziato a produrre la letteratura *cyberpunk*, ritardo che inevitabilmente comporta l'imitazione, la citazione, l'omaggio.

Lo stesso titolo del romanzo, esplicito, semplice e decisamente anglofono, ne è una dimostrazione.

Cyberworld, pertanto, non cerca di mascherare le sue origini gibsoniane, di smorzare i suoi echi americaneggianti, di mascherare con qualche artificio l'imitazione. Ne fa una sorta di esplicita celebrazione, un'aperta ammissione di sudditanza, arriva persino a citare lo stesso William Gibson nella narrazione, inserendo tra i personaggi una sua ipotetica nipote, Katherine Gibson.

Il livello 'citazionistico' arriva persino a 'sdoppiarsi', con la decisione di assegnare all'intelligenza artificiale privata della Signora Gibson il nome del protagonista di *Neuromancer*: si tratta del «software senziente» Case, presentato inoltre in una veste grafica che lo rappresenta vestito come un *cowboy*, chiaro riferimento all'espressione di Gibson, «cowboy dell'interfaccia».

È un cow-boy. Il cinturone sbilenco dal quale pendono due fondine impolverate legate ai pantaloni di pelle, il gilet con la stella nella sfera, appuntata sul petto, simbolo dell'ASCI.

Uno sceriffo dei bit.

È Case il programma-segretario personale di Katherine Gibson.

Non chiedetemi il motivo per cui lo ha voluto chiamare così e gli ha fatto modellare su misura un simile sembiante. A me sembra ovvio. Deve essere un modo per mettersi a posto la coscienza

tormentata dai fantasmi di un cibernazio che doveva essere diverso e che lei sta cercando di stravolgere, rispetto a come suo nonno lo aveva pessimisticamente dipinto.

Tale esplicito omaggio alle origini americane del *cyberpunk* sono d'altronde esplicitamente chiarite in un articolo pubblicato in rete, in cui Vietti afferma:

Personalmente, quando [una] ragazza del pubblico disse che il mio romanzo sembrava scritto da un americano (cosa che peraltro mi è stata in seguito fatta osservare anche da altri) lo presi come uno dei migliori complimenti che avesse potuto farmi, ma per taluni sarebbe stato uno sgarbo, un affronto, un oltraggio, un'eresia. Per molti, scrivere "all'americana" è scimmiettare, scopiazzare, plagiare, con tutte le deprecabili varianti del caso. Ma non è forse vero che i grandi pittori hanno sempre imparato "copiando" e "imitando" i loro predecessori, trovando così la misura della loro "pennellata" e poi, magari, superandoli? Prima di mettersi al volante di una Ferrari, non è forse opportuno saper intanto gestire una Cinquecento?⁸⁷

E più avanti, riguardo la particolare situazione della fantascienza italiana:

⁸⁷ Per un dibattito sulla fantascienza italiana - *L'eresia*, articolo 2 di una serie di 5, http://www.giampietrostocco.it/Ale_2.html

[...] il mercato di lingua italiana è esiguo e che in Italia sono sempre pochi coloro che leggono, cosa che a sua volta acuisce da sé il problema di quelli (ancora meno) che leggono fantascienza, su questo aspetto la fantascienza italiana non si è mai applicata. Anzi, l'“imitazione” degli americani è sempre stata scoraggiata, denigrata, vilipesa o, al massimo, fatta passare sotto pseudonimi giustappunto anglofoni, senza avere dunque il coraggio di metterla di fronte agli occhi del pubblico come cosa degna nel suo essere “letteratura di genere”.

Il triste risultato è stata l'alimentazione del circolo vizioso paradigmatico “<--> autore-non-scrivente <--> editore-non-pubblicante <--> lettore-non- leggente <--> autore-non-scrivente <-->... eccetera eccetera”.⁸⁸

Vietti fa dunque pienamente e dichiaratamente parte di quella schiera di autori dediti al ‘citazionismo italiano’, ma la sua consapevolezza lo pone su un livello differente, lo fa distinguere dagli imitatori, e forse proprio questo gli permette di sviluppare nel suo romanzo degli aspetti stilistici ancora inediti, che saranno il punto di partenza per interessanti sperimentazioni.

Con *Cyberworld*, infatti, per la prima volta il *cursus* del testo si ‘frammenta’ in tre tipologie stilistiche differenti, contraddistinte da altrettanti caratteri tipografici: la tradizionale narrazione della vicenda, un secondo piano narrativo parallelo all'intreccio (in cui trovano spazio

⁸⁸ Per un dibattito sulla fantascienza italiana - *L'eresia*, articolo 2 di una serie di 5, http://www.giampietrostocho.it/Ale_2.html.

dissertazioni quasi ‘filosofiche’ su temi informatici, dette «iterazioni») e brevi inserti tecnico-informativi, in cui vengono elencati dati e specifiche così come apparirebbero sullo schermo di un computer.

Il libro si apre proprio con quest’ultima tipologia:

> CYBERWORLD <
> Servizio Biblioteche <
> Sez. Scientifica <
> Codice utente: 1195.FFD2 <
> polo: CBW74@Milan02 [...] ⁸⁹

Si tratta del primo caso nel panorama *cyberpunk* italiano in cui la tecnologia non penetra soltanto nelle scelte lessicali, ma anche nel ‘tessuto’ stilistico, riproponendo sulla carta le caratteristiche forme espressive e i linguaggi dell’informatica. Un espediente che si rivela incredibilmente coerente con le tematiche affrontate.

Con il suo romanzo, infatti, Vietti descrive, e forse anticipa, con semplicità e precisione i più importanti aspetti del vivere digitale e della relativa regolamentazione.

Privo dello stile surreale e talvolta oscuro di Marchisio e calato in un piano temporale ben definito, *Cyberworld* descrive un futuro non troppo distante e non troppo inverosimile.

⁸⁹ Alessandro Vietti, *Cyberworld*, cit. p. 5

La vicenda si divide perfettamente tra il mondo ‘reale’, il Pianeta Terra ormai compromesso dall’inquinamento ambientale, e l’universo artificiale di CyberWorld, sorta di internet potenziata fruibile come un’esperienza virtuale immersiva grazie a un «data-suit», che ha finito per sostituire tutte le forme di ‘vita sociale’, dal telelavoro allo svago al *cybersex*.

La rete CyberWorld, nata come un mondo libero e paritario nel 2048, finisce ben presto sotto la rigida regolamentazione del «CyberCode» e della stretta vigilanza della già citata Katherine Gibson e il rispetto di tale codice è rimesso agli Agenti ASCI (nel romanzo, acronimo di «Agenzia di Sorveglianza Ciberspaziale Informatica», in realtà, in informatica, *American Standard Code for Information Interchange*, ‘Codice Standard Americano per lo Scambio di Informazioni’), i quali vigilano in incognito quale polizia informatica della rete.

La vicenda ruota intorno a uno di questi agenti, la giovane Venus@124, impegnata nelle indagini sulla morte ‘reale’ dell’amico King@486, gettatosi dalla finestra del suo appartamento a Milano con ancora indosso il suo data-suit, presumibilmente a causa di un ‘attacco informatico’ che ha guidato le sue mosse.

Una politica ‘alla Sterling’ divisa in due opposte fazioni, i Realisti e gli estremisti religiosi del Virtualismo, intrighi polizieschi, droghe cibernetiche, gruppi di *hacking*, programmi informatici senzienti e

misteriose entità protettrici che albergano nella rete⁹⁰: non manca alcun elemento tradizionale del *cyberpunk*.

E la Realtà Virtuale, onnipresente miraggio degli anni Novanta, è l'inevitabile, totale, teatro delle vicende, descritta nelle sue affascinanti possibilità (dall'intrattenimento cinematografico interattivo al sesso sicuro da ogni pericolo e malattia) così come nelle sue pericolose distorsioni sociali, morali e, più banalmente, fisiologiche, ricordando le parole di Maldonado:

Vi è un'ambivalenza di fondo nelle RV, anzi, in tutta la cultura della virtualità [...] esse spezzano il nostro legame con il mondo delle cose e dei corpi, assottigliano sempre di più la nostra possibilità di esperienza con l'universo della fisicità⁹¹.

⁹⁰ Queste 'entità' ricordano i «loa» di *Mona Lisa Overdrive* (William Gibson), creature della tradizione *voodoo*.

⁹¹ Tomàs Maldonado, *Reale e virtuale*, Milano, Feltrinelli, 1992, p. 67.

Stefano Massaron

Dopo la realtà virtuale ‘informatica’, ancora distante dalle attuali potenzialità tecnologiche, descritta da Marchisio e Vietti, Stefano Massaron ci racconta una realtà virtuale meno fantascientifica ma già disponibile ai nostri giorni, quella offerta dai *videogames*.

Si tratta del romanzo *Graffiti*⁹², pubblicato nel 1998, ambientato ancora una volta, come è tipico del *cyberpunk* italiano, nella difficile periferia milanese e dedicato a consacrare uno dei più diffusi giocattoli elettronici degli anni Novanta: la *Playstation*⁹³.

Stefano Massaron, nato a Milano nel 1966, è traduttore di autori del calibro di James Ballard, Jonathan Coe e Jeffery Deaver e i suoi lavori sono presenti in numerose antologie, tra cui la celebre *Gioventù Cannibale*⁹⁴.

Tra le sue pubblicazioni ricordiamo, oltre a *Graffiti*, il giallo per ragazzi *Doppio clic* (Disney, 2001, finalista del premio Bancarellino), il saggio dedicato all' *horror* di Stephen King *King of Kings* (Milano, Addictions, 2001) e il romanzo *Ruggine* (Torino, Einaudi, 2005).

Graffiti racconta con un linguaggio molto contemporaneo e diretto alcuni episodi di vita giovanile nell'«Isola delle Scimmie», quartiere

⁹² Stefano Massaron, *Graffiti*, Milano, ADN Kronos Libri, 1998.

⁹³ La *PlayStation* è una *console* per videogiochi a 32 bit, presentata dalla Sony Computer Entertainment nel dicembre 1994. Oltre a permettere di giocare con titoli dedicati (su supporto CD-ROM), consente anche l'ascolto di CD audio: è stata così popolare da indurre a definire i giovani degli anni Novanta come la ‘Generazione *PlayStation*’ e il suo nome è diventato sinonimo stesso di *console*.

⁹⁴ Daniele Brolli (a cura di), *Gioventù cannibale*, Torino, Einaudi, 1996.

periferico milanese, squallido e disagiato, denominato così per l'alto tasso di tossicodipendenza da eroina (definito, in gergo, 'scimmia sulla spalla').

Protagonisti della vicenda sono Crash e Zolster, due giovanissimi *writers*⁹⁵, maestro e allievo.

Sono ragazzi di periferia, inclini all'uso di droghe, dediti alla pratica illegale dei 'graffiti', amanti della musica contemporanea più pesante e appassionati di videogiochi, ma - nonostante ciò - portatori di un'innegabile sensibilità artistica, di un temperamento incline alla ricerca del bello, di una preziosa forma di ottimismo, urbana e visionaria, che li porta a vedere i propri disegni sui muri come «squarci di realtà nella periferia che è irreale»⁹⁶.

Ed è proprio grazie a queste irrisolte contraddizioni che i due ragazzi appaiono al lettore come dei veri 'antieroi *cyberpunk*'.

La loro storia è breve e amara e riguarda una nottata dedicata alla realizzazione di un graffito raffigurante Lara Croft, splendida protagonista del videogioco *Tomb Raider*, per la quale entrambi i giovani provano una fortissima attrazione, quasi si trattasse di una donna reale.

-Vediamo se indovini chi è che ci voglio mettere, su quel muro.

Zolster non ci pensa neanche un secondo.

-Lara. [...]

⁹⁵ Un *writer* è colui che dipinge, con colori in bombolette *spray*, scritte, disegni e grafiche sui muri delle città o sui vagoni di un treno. Le opere, quasi sempre realizzate illegalmente, sono dette 'graffiti' e talvolta rappresentano un sistema di 'divisione' dei territori per le bande giovanili cittadine.

⁹⁶ Stefano Massaron, *Graffiti*, cit. p. 19.

-Però voglio mettercela come dico io [...] In una posa che ti fa vedere il meglio... Tu lo sai cos'è la cosa più sexy di Lara Croft?⁹⁷

Il loro intento è impedito da un gruppo di violenti neonazisti, armati di spranghe e catene, che sorprende i due giovani al lavoro e che, dopo un lungo ed estenuante inseguimento nei meandri di un deposito di rottami, riesce a catturare Zolster, l'apprendista, che muore per le percosse subite nello scontro.

Da quel momento per Crash, l'amico sopravvissuto che ricorda poco e male la notte dell'inseguimento, ha inizio un'esperienza quasi onirica, surreale e allucinante: la sua realtà quotidiana si fonde con quella della *PlayStation*, in cui si mescolano scenari di giochi differenti⁹⁸, e Lara, come una donna in carneossa, lo invita a celebrare la morte dell'amico con un ultimo graffito.

Quest'ultima opera, che realizzerà sul luogo della morte di Zolster in uno stato simile alla trance, sarà l'elemento decisivo per l'ingresso in una nuova dimensione, dimensione virtuale, distorta e spaventosa in cui sarà costretto a ripercorrere i luoghi e gli avvenimenti della notte dello scontro e a scoprire la verità sui fatti: fu proprio lui, con un colpevole atto di viltà, a spingere l'amico verso i *naziskin*, con il solo scopo di salvare se stesso.

Il romanzo si chiude con la descrizione dello splendido graffito, iperrealista e coloratissimo nel grigio sporco della periferia deserta e invasa

⁹⁷ Stefano Massaron, *Graffiti*, cit. pp. 15, 16.

⁹⁸ Si tratta dei titoli *Wolfenstein*, *SimCity*, *Dead Monkeys* (che dà il nome anche al quartiere), *Quake* e naturalmente *Tomb Raider*. Gli stessi giochi danno il titolo a ciascun capitolo del romanzo.

dai rifiuti: conclusione monca, che consta di un periodo incompleto e di una riga finale, in purissimo stile *cyberpunk*, il messaggio di arresto del sistema di *Windows*⁹⁹.

[...] il cielo diventa azzurro e pieno di nuvolette bianche ma solo per un attimo, solo per un vertiginoso decimo di secondo, poi subito nero, completamente nero, il mondo intero scompare nel nero e non c'è davvero più niente

È ORA POSSIBILE SPEGNERE IL COMPUTER¹⁰⁰

Disagio giovanile, bande politicizzate, l'indifferenza della popolazione asserragliata nelle proprie abitazioni davanti ai televisori, il desiderio di evadere che porta agli estremi dell'interpretazione artistica o della violenza sono il substrato di *Graffiti*.

In esso non mancano gli ingredienti classici del *cyberpunk*, né un linguaggio forte, frammentato, contaminato da brani musicali che creano una vera e propria colonna sonora, continua e incalzante.

Non manca nemmeno il tocco italiano, la reinterpretazione dello stereotipo, l'inserimento del videogioco 'tradizionale' come mondo alternativo, per esempio, e la presentazione, nuda e cruda, della realtà squallida e concreta della vita nella periferia del Nord Italia.

⁹⁹ *Windows* fa parte di una famiglia di sistemi operativi prodotta da Microsoft a partire dal 1985, destinati all'utilizzo su *personal computer*; attualmente possiede la maggior parte del mercato dei sistemi operativi client (circa 90,7%).

¹⁰⁰ Stefano Massaron, *Graffiti*, cit. p. 103.

[...] allunga una mano verso la Playstation e, esperto e rapido, esce dal gioco, preme RESET, apre il coperchio, mette il cd nella custodia, richiude, spegne la console, arriva in corridoio ed ecco la puzza di cavolo e di rifiuti dal pianerottolo e il cartello GUASTO scritto a pennarello che se ne sta appeso da anni alla vernice squamata della porta dell'ascensore.¹⁰¹

Lo stile narrativo è veloce ma introspettivo, la narrazione presentata dal punto di vista di ciascuno dei due protagonisti ed è spezzata da una linea di *flashback* che segue l'andamento dell'intero romanzo.

Massaron, con il suo breve romanzo, ha affrontato con tratti rapidi ma precisi, proprio come quelli di un graffito, un affresco vivido e realistico, nonostante le sue derive psichedeliche, di quanto di *cyberpunk* era già reale e presente in certe realtà urbane degli anni Novanta.

¹⁰¹ Stefano Massaron, *Graffiti*, cit. pp. 11, 12.

Roberto Perego

La Milano grigia e violenta descritta da Massaron è seguita da un'opera che ci offre una nuova, minacciosa e distopica panoramica su uno degli ipotetici futuri del capoluogo lombardo: si tratta di *Milano 2019: linea di confine*¹⁰² di Roberto Perego.

L'autore, grande appassionato di Pynchon e, come si può ben immaginare, di letteratura *cyberpunk*, è nato proprio a Milano, nel 1971, e ha come *background* culturale una laurea in ingegneria informatica. Attualmente, lavora come analista-programmatore, a suo dire, più che per scelta, «per sbaglio».

Ancora una volta ci si trova di fronte, come già per Nicoletta Vallorani, a un romanzo che 'ricontestualizza' il *cyberpunk* in un'ambientazione tutta italiana. Perego localizza le vicende in quelli che sono luoghi reali e ben conosciuti della città, strade, piazze e palazzi esistenti già ai nostri giorni, luoghi come Viale Gran Sasso, Piazza Piola, la Fiera, Via Fatebenefratelli, Lampugnano. Tra queste, spiccano zone di Milano già descritte e presentate nelle medesime 'decadenti' e futuribili vesti nei romanzi della Vallorani, come Rogoredo e il Jenner, attualmente grande viale di scorrimento che attraversa l'area nord-ovest della città, nel

¹⁰² Roberto Perego, *Milano 2019: linea di confine*, Milano, Shake 'Cyberpunkline', 1999.

romanzo, invece, quartiere *off-limits*, comandato dagli integralisti islamici, i pericolosissimi «mussul»¹⁰³.

Questa Milano ormai fatiscente, militarizzata, amministrata da personaggi violenti e sanguinari, è per di più sconvolta da lotte intestine fra bande rivali e tormentata dalle rivalità fra le fazioni religiose, come i «Catto» (oltranzisti cattolici che ‘evangelizzano’ con la violenza) e gli «Hez» (gli estremisti islamici armati e organizzati in gruppi terroristici).

Lo scenario descritto è quello apocalittico, socialmente degradato, ecologicamente danneggiato, del *cyberpunk* più tradizionale, uno scenario in cui non manca l’onnipresente ‘via di fuga’ dalle miserie quotidiane, la realtà virtuale, esperienza sempre più inquietante, sempre più strettamente e pericolosamente intrecciata al reale.

È infatti il caso degli «RV-Killer», esseri umani ‘riprogrammati’ tramite l’esposizione a particolari programmi di realtà virtuale, trasformati in *killer* spietati e impavidi grazie a un complesso processo di inserimento di ricordi artificiali nella loro memoria, ricordi che li spingono ad agire in modo irrazionalmente violento e distruttivo. Il protagonista del romanzo, Bruno, viene in un primo tempo descritto proprio come un ex-poliziotto specializzato nel riconoscimento di questi imprevedibili e micidiali *RV-Killer*.

Bruno è un individuo problematico, segnato da un passato misterioso e da un evento violento e traumatico che lo ha spinto ad abbandonare la sua professione e a darsi alla piccola delinquenza locale. La sua difficile e

¹⁰³ Il riferimento a fatti reali è concreto: la zona di Viale Jenner è notoriamente sede dei

pericolosa esistenza viene del tutto sconvolta da un fatto inaspettato, il recupero di una strana valigetta, confiscata da un trio di poliziotti a un clan malavitoso, e precedentemente sottratta a un corriere giapponese.

Così come è fitto il mistero che avvolge i sanguinosi eventi del passato di Bruno, altrettanto fitto è il mistero che ammantava il miserabile contenuto della tanto desiderata valigetta, semplici mazzette di banconote vistosamente false e contraddistinte da un errore di stampa.

La 'missione' di Bruno, vicenda portante del romanzo, sarà infatti quella di scoprire il reale valore della valigetta rubata, di 'piazzare' il suo curioso contenuto e garantire coi proventi del losco affare una fuga clandestina per sé, per la sua attuale compagna e per i due poliziotti invischiati nella faccenda, sopravvissuti alla caccia da parte di un terribile sicario.

Alla storia di Bruno si intreccia una fitta rete di vicende secondarie, ma assolutamente notevoli per vitalità narrativa e profondità stilistica.

Come la storia del corriere, il «Giappo», con la sua nostalgia d'altri tempi per le luci sfavillanti della sua terra d'origine e il suo amore spirituale e romantico per la fidanzata Reiko. Come quella del Boccia¹⁰⁴, ragazzino senza nome figlio delle discariche a cielo aperto che contrabbanda cadaveri per potersi permettere un lettore *CDRom*, quella di Darryl l'*ayyarun*, l'assassino vagabondo al soldo degli Hez, fino ad arrivare a Lennox, non più

principali centri culturali islamici integralisti.

¹⁰⁴ Il Boccia, con la sua bicicletta, il suo rifugio sulle scritte luminose sulla cima dei grattacieli e la sua vita sbandata non può non ricordare una nutrita schiera di giovanissimi delle più note vicende narrate da William Gibson, tra i quali spicca sicuramente la Chevette della Trilogia del Ponte.

giovane programmatrice RV, ormai fuori dal giro, tossicodipendente e nostalgica, ma acuta e geniale, referente della più classica tradizione degli *hacker* gibsoniani.

L'inquadratura si sposta rapidamente da una vicenda all'altra con un ritmo cinematografico, intercalando scene d'azione 'reale' a momenti di pausa e *flashback*, come quelli in cui il Boccia rivive le emozioni registrate su CD-ROM del corriere giapponese dal momento della sua partenza al momento della sua morte, facendoci conoscere in prima persona questo personaggio, marginale solo in apparenza¹⁰⁵.

Tra inseguimenti e omicidi, nascondigli e fughe, sentimenti e indifferenza, elementi ai confini del soprannaturale e velate riflessioni ambientaliste, la verità si fa largo piano piano, come se emergesse dalla nebbia milanese, e offre la sua piena rivelazione nel colpo di scena finale.

Le banconote false contengono un codice binario cifrato, codificato proprio in quel sospetto errore di stampa: il codice costituisce un *software* per la creazione di una nuova tipologia di RV-Killer, destinato a finire nelle mani di Jelloun, il capo degli Hez. Lo stesso Bruno, nonostante appaia per tutta la durata della vicenda come il più classico antieroe, problematico, tormentato, ma proprio per questo libero e carismatico, risulta alla fine essere soltanto uno di questi 'assassini programmati', costretto da falsi ricordi (il traumatico evento, l'assassinio della moglie) a recitare una sorta

¹⁰⁵ La scelta del corriere giapponese non è ovviamente casuale, tutta la letteratura *cyberpunk* è presenta continui riferimenti al Giappone, alle sue città, alle sue potenzialità tecnologiche così come alla sua terribile criminalità organizzata, la *yakuza*.

di copione organizzato e previsto nei minimi particolari per tutta la durata della vicenda.

Milano 2019: linea di confine, è uno dei testi forse ‘meno innovativi’ del *cyberpunk* italiano ma indubbiamente è il più corposo, scorrevole e gradevole alla lettura.

I suoi personaggi sono veri e propri stereotipi del *noir* (tra tutti Bruno, con i suoi prevedibili atteggiamenti da ex-poliziotto che si rimette in gioco per un caso ‘speciale’, anche Darryl, il *killer* prezzolato e infallibile) ma risultano convincenti e ben delineati, le sue ambientazioni sembrano mixare Gibson e Vallorani strizzando l’occhio a *Blade Runner*, con uno stile sottile e accattivante, il colpo di scena finale, che costringe a rileggere in una chiave differente l’intera vicenda, uno dei più usati e abusati strumenti narrativi ben noti al pubblico della fantascienza, per una volta riesce veramente a spiazzare il lettore.

Il testo non presenta alcuna contaminazione di rilievo, non vi compare alcun elemento ‘impazzito’ che si stacchi dal prevedibile quadretto *cyberpunk* (si pensi ad esempio all’ardito contrasto tecnologia futuribile-tradizione gastronomica di Marchisio), ma può contare su uno stile talmente fluido, una narrazione piana e gradevole, una ben equilibrata alternanza di azione e descrizione e un lessico che, sebbene preveda il classico *côté* ‘neologistico-tecnologico’, non diventa mai oscuro o eccessivo, ma dosa la sua particolarità quel tanto che basta a creare la giusta atmosfera.

Lo stesso incipit, il possesso di un ‘oggetto’ prezioso e misterioso che cambia la vita di chi ne viene in possesso, una delle più note (ed utilizzate)

soluzioni narrative della letteratura di genere, dal poliziesco al *fantasy* ha in questo testo un sapore meno 'imitativi' e più 'celebrativo'.

Perego non aggiunge nulla di personale alle atmosfere del Movimento, ma ne crea un piccolo esempio di 'tradizione', di fedeltà alle linee guida, esemplifica la semplicità delle scelte tematiche, il fascino per gli stereotipi. Riesce a riassumere degnamente le atmosfere di un ventennio di Nuova Fantascienza e a rinsaldare sempre più quel legame che in Italia unisce *cyberpunk* e *noir*.

Alessandra C

Sotto questo semi-pseudonimo si nasconde Alessandra Contin, torinese quarantenne, sedicente *hacker*, esperta di intrattenimento informatico, attuale collaboratrice del quotidiano La Stampa orgogliosa del suo, sbandierato, passato di modella.

Senza indugiare in personali considerazioni sull'autrice, credo sia sufficiente la lettura di una sua presentazione, circolata e circolante in rete, a metterne in luce pregi e difetti, quali la disarmante schiettezza e l'ingenuità del suo desiderio di apparire trasgressiva e affascinante a tutti i costi.

Sono Alessandra C. Discreta gnocca. Allego foto così sfatiamo subito il luogo comune che vuole le donne 'tecnologiche' brutte o con gravi problemi relazionali. Mi occupo prevalentemente di costume e cultura dell'intrattenimento elettronico.

Ho esordito nel mondo dell'editoria nel 2000 con un romanzo intitolato Webmaster per la casa editrice Addictions. Tale libretto si è rivelato l'evento della Fiera del Libro e mi ha garantito una collaborazione a tempo pieno sia con La Stampa, sia con il mensile maschile MAX. Da un paio di mesi anche con Rolling Stone.

Da allora ho scritto numerosi racconti e vari saggi, l'elenco sarebbe veramente lungo, per i dettagli vi affido al grande fratello 'Google'. A giorni uscirà un mio nuovo romanzo, Skill, per Stile Libero Einaudi. Credetemi è stata una sorpresa anche per me.¹⁰⁶

¹⁰⁶ www.miserabili.com/2004/06/21/alessandra_c_su_skill.html, www.thefirstplace.it/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=123 e altri portali.

A questa autrice controversa e molto criticata, non sempre positivamente, si devono infatti i due romanzi citati, riconducibili molto direttamente al panorama *cyberpunk* italiano. Romanzi importanti, se non per la loro, dubbia, qualità intrinseca, di certo per l'innegabile innovazione stilistica e per il 'piglio' con cui affrontano determinate tematiche.

*Webmaster*¹⁰⁷, è un *thriller* che affronta le tematiche, e le problematiche, del sesso e delle relazioni *on-line*; il secondo, *Skill*¹⁰⁸, è un romanzo che ipotizza un futuro dominato dal *videogame* come intrattenimento totale, con un vero e proprio «Gamebiz» miliardario.

Il primo testo, opera d'esordio per l'allora trentenne Contin, racconta la storia di Morgana (che è peraltro il soprannome con cui l'autrice si presenta in internet), giovane *hacker* che si intrattiene su una *chat*¹⁰⁹ a sfondo erotico con un pericoloso sconosciuto, uno squilibrato che inizierà a perseguitarla anche nella vita reale e che la costringerà a sfruttare appieno le sue competenze informatiche, e quelle di tutti i suoi amici, per riuscire a liberarsi di lui.

¹⁰⁷ Alessandra C, *Webmaster*, Milano, Addictions, 2000.

¹⁰⁸ Alessandra C, *Skill*, Torino, Einaudi, 2004.

¹⁰⁹ Il termine *chat* (in inglese, letteralmente, 'chiacchierata'), viene usato per riferirsi a un'ampia gamma di servizi sia telefonici sia in rete. Questi servizi, anche piuttosto diversi fra loro, hanno tutti in comune due elementi fondamentali: il fatto che il dialogo avvenga in tempo reale, e il fatto che il servizio possa mettere facilmente in contatto perfetti sconosciuti, generalmente in forma essenzialmente anonima. Il 'luogo' (lo spazio virtuale) in cui la *chat* si svolge è chiamato solitamente *chatroom* (letteralmente 'stanza delle chiacchierate'), detto anche *channel* (in italiano 'canale'), spesso abbreviato *chan*.

Scambi di *e-mail* a contenuto sessuale, relazioni sado-masochistiche¹¹⁰, *stalking*¹¹¹ e rocamboleschi cambi di residenza, sentimenti che riescono a ‘bucare lo schermo’ e prendere vita nello spazio reale: *Webmaster* racconta piaceri e paure che si materializzano dal non-spazio della rete, l’odio e l’amore ai tempi di internet, e lo fa con schiettezza e realismo.

Ma il vero punto di forza del romanzo non è certo costituito dal suo intreccio, vicenda piuttosto banale e talvolta inverosimile: piuttosto, è di lodevole importanza e realismo il perfetto incrocio tra reale e virtuale che si attua tra le sue pagine, incrocio che si evidenzia ancor di più sul piano stilistico-lessicale, con un’alternanza ben equilibrata di parti narrative tradizionali e passi che ricalcano fedelmente l’aspetto di dialoghi in *chat* e comunicazioni via *e-mail*, con un’omogenea miscela di tecnicismi, linguaggio surreale e semplice descrizione.

¹¹⁰ Lo stesso titolo gioca sul possibile doppio significato di *webmaster*, termine che indica colui che progetta, costruisce e è responsabile di un sito *web*, ma che potrebbe in questo caso scindersi in *web* (relativo alla rete) e *master* (termine usato dai sadomasochisti per indicare il ‘padrone’), alludendo alle perversioni sessuali narrate.

¹¹¹ *Stalking* è un termine inglese (da *to stalk*, letteralmente ‘perseguitare’) che indica una serie di atteggiamenti tenuti da un individuo che affligge un’altra persona, spesso di sesso opposto, perseguitandola e ingenerando stati di ansia e paura, che possono arrivare a comprometterne il normale svolgimento della quotidianità. La persecuzione avviene solitamente mediante reiterati tentativi di comunicazione verbale e scritta, appostamenti e intrusioni nella vita privata.

Non manca nemmeno l'ormai ben noto gusto per la citazione gibsoniana, assodato *leit motiv* delle pubblicazioni *cyberpunk* italiane, di cui riporto un di seguito un semplice esempio:

Nel monitor della mente il pensierino notturno [cambio di carattere tipografico] –Gibson ci hai fregato non è facile come bruciare #CHROME-.¹¹²

Dal punto di vista tematico, infine, è importante considerare l'approccio della Contin alla sessualità e al desiderio. Alessandra fa emergere in modo schietto e assolutamente dichiarato quel «sex appeal dell'inorganico» descritto da Perniola che in altri testi rimane sospeso a un livello inconscio, subliminale: in *Webmaster*, l'oggetto sessuale non è 'mediato' dalla macchina, ma risiede proprio in essa.

Un breve passo, in cui si alterna dialogo in rete e narrazione degli eventi 'reali', che aiuta a comprendere come *Webmaster* abbia esplicitato la tensione erotica sottintesa a molte delle sottili contraddizioni del *cyberpunk*:

Merlino –Ti sto fottendo, a te piace... ti piace così...sentirlo tutto- [cambio del carattere tipografico]

Morgana arrivò a toccare la Silicon, il volto vicino alla macchina, le labbra aderirono al metallo viola, perfetta simbiosi col

¹¹² Alessandra C, *Webmaster*, cit. p. 34.

mezzo tecnico, la lingua passò sui lunghi tagli orizzontali, indugiò
lenta sul logo plastico.¹¹³

Linguaggio disinibito, esplicito, privo di sottintesi. Il piano del desiderio si ‘sdoppia’ tra lo scambio di messaggi via internet con l’uomo sconosciuto e il rapporto sessuale realmente in atto con il compagno di perversioni, rapporto che diviene un reale *ménage a trois*, in cui il computer è chiaramente e ‘fisicamente’ il terzo elemento del triangolo amoroso.

La sessualità di cui parla la Contin era nell’aria, una «sessualità virtuale [...] non precaria ed effimera come quella naturale, ma sempre disponibile nella sua vertiginosa artificialità»¹¹⁴ che già compariva tra le righe di decine di altri racconti e romanzi e che in *Webmaster* ha solo trovato una descrizione nelle sue più realistiche e verosimili applicazioni.

Il suo romanzo successivo, *Skill*¹¹⁵, riprende in parte questo clima di tensione erotica, ma ne evidenzia una sorta di consapevole autoironia, lo popola di protagonisti giovanissimi, quasi al limite della pedofilia, e lo situa in un’ambientazione dai confini sfumati, piazzata in un futuro non meglio specificato.

L’idea di *Skill*, per la Contin, si concretizza in un momento preciso, nel 2001 a Seul durante i primi World Cyber Games. L’evento, un colossale

¹¹³ Alessandra C, *Webmaster*, cit. p. 29.

¹¹⁴ Mario Perniola, *Il sex appeal dell’inorganico*, cit. p. 39.

¹¹⁵ Il termine inglese *skill*, letteralmente ‘abilità’, indica l’attitudine pronta, l’ottima capacità e la conoscenza di ogni più piccolo trucco all’interno di un videogioco.

investimento costato allora l'equivalente di undici miliardi di lire, dette al fenomeno del gioco *on line* un'esposizione mediatica senza precedenti.

Tutta la vicenda riguarda il mondo dei *videogame* ed è il primo testo italiano ad affrontare l'argomento 'dall'interno', dal punto di vista di una vera appassionata e 'addetta ai lavori', anziché dal pulpito luddistico e detrattore di qualche studioso di psicopedagogia.

Parla di competizioni su un 'ring' elettronico, incredibile fonte di denaro e affari di un futuro che somiglia già al nostro presente, un futuro in cui tali 'olimpiadi' di violenti giochi virtuali hanno soppiantato sport e spettacolo e hanno fatto dei propri protagonisti delle vere e proprie *star*, alla stregua degli attuali calciatori o cantanti di successo.

Skill, dunque, sembra profetizzare l'ascesa del *videogame* come intrattenimento totale, anticiparne una probabile trasformazione in un'esperienza virtuale immersiva e dichiararne l'intrinseca minaccia, quella dell'ennesimo *business* senza scrupoli pronto a far soldi sulle speranze e i desideri di successo dei più giovani.

Il protagonista del romanzo è Skin, un ventitreenne campione imbattuto del «Gioco», considerato ormai 'troppo anziano' per il suo lavoro e costretto per questo dai suoi superiori, organizzatori miliardari dalla tentacolare conoscenza e dai metodi non sempre trasparenti, a 'perdere volutamente' il campionato per lasciare il posto a giocatori più giovani, meno famosi e per questo più 'economici' per le casse del «Gamebiz».

Riguardo tale 'obsolescenza programmata' la Contin ha dichiarato in un'intervista:

La modernità non impone un'obsolescenza programmata, ma un'eterna giovinezza che assume valore solo all'atto della sua commercializzazione. In un sistema del genere non sono i giovani a essere protagonisti, ma una presunta "cultura giovane" creata dai media. Skin, il protagonista del mio romanzo, non è ossessionato dalla giovinezza ma dal tempo. E per rimpossessarsi del suo è disposto a non avere futuro. Una visione punk che condivido. ¹¹⁶

L'elemento inatteso, ormai classico e forse un po' prevedibile finale che costringe il lettore a ripercorrere in un ottica differente l'intera narrazione, è costituito infatti da una quasi trentenne, Kina, segreta amante di Skin e vera *outsider* del «Gioco». Kina è l'elemento che 'scardina' i piani temporali del gioco e permette all'autrice di presentare l'approccio femminile alla frenesia del gioco elettronico. Kina, allenata dallo stesso Skin e sostenuta da Akenaton, ex-campione mai sconfitto con cui finge una relazione, diverrà, a discapito della sua età e della sua particolare posizione nel «Gamebiz» la nuova campionessa.

Per tutta la durata del romanzo Kina è un oscuro oggetto del desiderio ai margini della narrazione, tutta incentrata sulla febbre della vittoria, sul gusto per gli eccessi, sui particolari certe volte eccessivi e ossessivi di cibo, bevande, abbigliamento: solo nel finale la prospettiva si ribalta, forse in modo precipitoso e poco solido, mettendo in luce ancora una volta l'importanza che la Contin accorda ai ruoli femminili, personaggi che nei suoi romanzi sembrano essere i veri detentori del 'nuovo', gli unici in grado

di risolvere senza contraddizioni, grazie alla loro particolare sensibilità, gli irrisolti dualismi reale-virtuale, naturale-artificiale.

È infatti sorprendente, in negativo, considerare alcune sue argomentazioni sul ruolo della donna a confronto con le tecnologie e gli intrattenimenti elettronici: infatti, interpellata sulla questione rapporto uomo-donna in una competizione di *videogame online*, si limita a esporre la sua esperienza, tra insulti e inviti galanti. Alessandra Contin, 'scrittrice' è in grado di presentare il femminile con un acume che apparentemente è precluso ad Alessandra C 'personaggio'.

Il mondo del gioco online, a parte qualche raro esempio di MMORPG, è maschile. Online gioco solo agli FPS, in questo momento UT2004 modalità Energia, e lo faccio con il mio nick: Morgana. Ti lascio immaginare le rime.

Le cose stanno migliorando [...] ci sono quelli che diventano protettivi e altri che ti invitano a cena. Naturalmente prima si assicurano, in tutti i modi, che tu sia una donna vera.

Skill è un romanzo breve, dal ritmo rapido e concitato, non sempre brillante per le sue soluzioni stilistiche e talvolta funestato da proposizioni e affermazioni mutuatale alle più banali battute del cinema di genere, ma assolutamente diretto, di facile lettura.

Lo stile narrativo è spezzato, veloce, il vocabolario usato è una miscela di *slang* giovanile e tecnicismi relativi ai *videogames*, con un

¹¹⁶ <http://nuke.ilsottoscritto.it/Default.aspx?tabid=470>.

pesante, talvolta esasperato, indugio nel più contemporaneo turpiloquio: un linguaggio oscuro ai non addetti ai lavori, al punto di aver portato l'autrice a inserire un glossario finale. Tra tutti spicca il termine «frag», che significa «uccisione dell'avversario»¹¹⁷ e che finisce per divenire un vero e proprio intercalare del testo, un termine che segna sconfitte e vittorie, non soltanto 'ludiche' ma anche quotidiane.

¹¹⁷ Alessandra C, *Skill*, cit. p. 183.

Motor

Nel 2001, frutto di un'idea stilistica assolutamente innovativa e di una fitta collaborazione tra autori (tra i quali anche Alessandra C) viene pubblicato *Il sogno di Eliza*¹¹⁸, firmato con lo pseudonimo Motor, testo che rappresenta una delle più importanti testimonianze del *cyberpunk* italiano.

Angelo 'Motor' Comino, torinese, informatico, laureato in Intelligenza Artificiale e noto dj, sembra infatti aver trasposto nella creazione del suo romanzo le tecniche e le competenze dei suoi 'mestieri' extra-letterari, la programmazione, il campionamento e il mixaggio, creando una sorta di 'prodotto culturale' decisamente notevole nel panorama del postmoderno.

Si tratta infatti un romanzo che soppianta le tradizionali logiche della creazione letteraria, che spiazza le più tradizionali convinzioni 'umanistiche' circa la narrativa. *Il sogno di Eliza*, infatti, è stato scritto in larga misura da un computer, o meglio, da una serie di *softwares* generatori di testo, e solo in parte da uno scrittore in carne e ossa. Sul sito *web* dedicato a questo progetto l'autore offre un'esauriente spiegazione di questa scelta:

[M]olta narrativa cyberpunk si occupa dell'interazione computer-uomo, ma viene generata al di fuori di questa interazione.

Si scrive sul cyberpunk, ma non si scrive in modo cyberpunk.

Creatività Ex Machina?

¹¹⁸ Motor, *Il sogno di Eliza. Nulla è come vuole sembrare*, Milano, Addictions, 2001.

Il computer sembra aver ormai del tutto sostituito nella pratica la macchina da scrivere, ma l'uso qualitativo è rimasto lo stesso.

Quali aree del narrare potevano essere interessate da un'interazione più profonda?

Ho pensato all'interazione creativa, alla struttura narrativa, alla generazione del testo. Ho usato dei programmi. Alcuni esistevano già da tempo, altri li ho scritti io. Ho dialogato con intelligenze artificiali, alcune vecchie di quasi trent'anni, altre più giovani.

Ho scelto di sviluppare un racconto dove non compaiono computer. Sarebbe stato troppo facile. Volevo un romanzo da trovare sugli scaffali delle librerie. [...]

Così è nato il sogno di Eliza.

Eliza appunto, come il programma che simula di essere una psicologa e che "parla" con voi.¹¹⁹

L'autore garantisce che almeno il cinquanta per cento del testo è pura elaborazione di 'simulatori d'intelligenza' elettronici e il risultato di tale sperimentazione, pur presentando un costrutto narrativo che risulta sovente slegato, e grossolani errori sintattici, è decisamente interessante. E non solo nel suo intento ideale e concettuale, ma nella sua stessa realizzazione, lacunosa e non sempre coerente, ma decisamente consona allo stile dell'opera e alle tematiche trattate.

Comino, grazie a molteplici tecniche combinatorie e di intelligenza artificiale, esperimenti di campionamento e sistemi esperti al servizio della

¹¹⁹ <http://www.ilsognodiEliza.com/index1.html>

parola è colui che ha ‘traslato’ il *cyberpunk* dalle tematiche alle ‘pratica narrativa’. Un passaggio dall’attitudine tematica alla realizzazione ‘concreta’ del testo.

La trama, in breve, racconta alcune giornate di vita di Johnny Modine, un problematico e disturbato trentenne costretto su una sedia rotelle, rifugiato in uno squallido motel a gestione casalinga in cui vive segregato e sopraffatto dai suoi incubi.

Sotto l’incessante brusio del televisore sempre acceso, Johnny ripercorre con la mente numerosi episodi della sua esistenza, precedenti all’incidente che l’ha reso invalido, e passa il tempo a riflettere assorto in una continua inquietudine e in un perpetuo senso di minaccia imminente.

Tutto intorno a lui è sporco, opprimente, allucinante: la pioggia cade senza tregua sulla non meglio definita «Città» in cui Johnny è nascosto, le fognature bloccate dall’acqua piovana rigurgitano liquami, insetti e topi morti nella misera stanza da bagno della sua camera, l’ambiente è malsano, contaminato dal pattume che sembra quasi possedere un suo proprio spirito vitale, alla pari del *kipple* dickiano.

Allucinazioni, manie di persecuzione, rari momenti di distensione insieme a un vecchio amico, inutili ed estenuanti lotte contro l’avanzare di insetti inquietanti, timori di complotti e oscure fantasie su discutibili esperimenti militari: il viaggio di Johnny è una discesa nella follia e nel disturbo mentale, accompagnato dai suoi più dolorosi ricordi.

In preda alla febbre e alla paranoia, il giovane finirà per compiere una vera e propria strage all'interno dell'albergo, affrontando tutti gli esseri umani che gli capiteranno a tiro per poi scoprire amaramente, come già si intuisce fin dalla prime pagine del romanzo, che le sue paure più incredibili era tutt'altro che infondate e la sua follia non era altro che un disperato tentativo di difesa, ben motivato.

Il sogno di Eliza ha un intreccio difficile da seguire, in cui narrazione, ricordo, trascrizione dei dialoghi, simili a *chat*, tra il protagonista e la sua terapeuta e delle più inquietanti notizie televisive (sorta di telegiornali offerti da un onnipresente e misterioso «Mr Bradley», che cambia continuamente i canali di trasmissione) si fondono in un *continuum* di cui si finisce per afferrare più l'atmosfera, l'attitudine generale, che la singola informazione o vicenda. Tale commistione di differenti piani narrativi si incontra fin dalle primissime pagine

*... e ora, cari telespettatori, le previsioni del tempo, a cura del
Controllo Meteorologico della Centrale Eugenetica.*

*Per domani è prevista una breve tregua delle precipitazioni
piovose. Non vi saranno invece variazioni di umidità e temperatura.*

Passiamo ora alle ultime notizie di Mr. Bradley.

In seguito a un colpo di arma da fuoco...

Il televisore perde la sintonia e il rumore di fondo dell'etere riempie la stanza. Le pareti sono striate dall'umidità. Negli angoli la

tappezzeria si è scollata da tempo. La stessa patina copre il fondo del muro e il rovescio della carta.¹²⁰

L'alternanza diviene via via sempre più marcata, sottolineata da un utilizzo piuttosto libero di differenti caratteri tipografici e ritmi stilistici, talvolta caotico al punto da rendere difficile identificare le parti effettivamente realizzate tramite programmi informatici e quelle composte dall'autore e dai suoi collaboratori.

Le tematiche narrate, quali il degrado ambientale e le problematiche ecologiche, i complotti segreti, gli esperimenti militari e le città svuotate dalla crisi e dai disastri chimici, per quanto risultino piuttosto 'classiche' nel repertorio *cyberpunk*, contengono un marcato risvolto orrorifico, mancante negli altri testi italiani.

L'autore ha 'volontariamente' evitato la descrizione di qualsiasi forma di computer (in *Il sogno di Eliza* le comunicazioni sono ancora delegate al vecchio tubo catodico) e di alternative realtà virtuali, e sebbene nel testo non manchi l'ormai tradizionale e prevedibile richiamo a William Gibson (con l'ennesimo grigiore del televisore sintonizzato su un «dead channel»), alcuni momenti della narrazione sembrano evocare atmosfere ben più cupe, lugubri, quasi gotiche. Atmosfere in cui si fanno sentire gli echi delle opere di H. P. Lovecraft, e lo dimostra chiaramente la lunga digressione sui topi

¹²⁰ Motor, *Il sogno di Eliza*, cit. p. 11.

scorrazzanti nelle intercapedini delle pareti, molto simili a quelli del racconto *The Rats in the Wall* (*I ratti nei muri*, 1923)¹²¹:

In questi giorni non posso seguire i miei pensieri a causa del rumore dei topi nelle pareti. Sento loro invece. I topi.

Li sento correre nelle intercapedini e lungo le tubature che si perdono sottoterra. [...] Io odio i topi. [...] È a causa loro se non riesco più a dormire.

Il progetto Motor, nonostante la difficile lettura e la caotica narrazione del suo romanzo, rappresenta una delle più alte punte del *cyberpunk* italiano e un vero e proprio esempio di approccio postmoderno alla scrittura.

Il sogno di Eliza è una sintesi di suggestioni e argomenti (dalla decadenza ambientale allo strapotere televisivo) che non sconfinava mai nella 'sudditanza' tematica e nell'imitazione, lo stile è unico e altamente innovativo, la reale applicazione di quell'interazione uomo-macchina che è il simbolo della letteratura *cyberpunk*.

¹²¹ H.P. Lovecraft, *The Rats in the walls*, racconto scritto tra agosto e settembre del 1923, pubblicato per la prima volta su «Weird Tales», marzo 1924.

Francesco Arca

Dopo le sperimentazioni stilistiche di Alessandra C e Motor, l'editoria italiana torna alla pubblicazione di un romanzo *cyberpunk* in tutto e per tutto 'tradizionale': si tratta di *Tesla N. 7*¹²² dell'esordiente Francesco Arca, per i tipi della piccola casa editrice sarda Zedda.

La vicenda si svolge in un futuro prossimo ma non ben precisato in cui lo sviluppo informatico e tecnologico ha portato le condizioni di vita umane a livelli di grande decadenza e contraddizione sociale, e dove l'assenza di norme etiche sulla sperimentazione scientifica ha fatto modo che il progresso tecnologico avesse la precedenza sulla dignità umana: nulla di più classico per un'opera della Nuova Fantascienza italiana.

L'autore, il trentenne Francesco Arca, scrittore esordiente, nasce nel 1976 a Oristano e attualmente vive a Ghilarza, piccolo ma importante centro dell'oristanese. Laureato in Lettere con indirizzo Socioantropologico, è da sempre un grande appassionato di letteratura *cyberpunk* e assiduo frequentatore di *forum* e siti *web* dedicati all'argomento, in cui si presenta con un *nickname* che è anche il nome del protagonista del suo romanzo.

Tesla N. 7, infatti, racconta la rocambolesca avventura di Frank, pirata informatico dalla doppia vita ben dissimulata, e della sua compagna, Erit, verso la ricchezza e la vita agiata delle città sopraelevate.

Il non più giovanissimo *hacker*, originario di una delle ultime 'oasi verdi' del Pianeta ma costretto a vivere poveramente in una delle interminabili periferie oppresse dall'inquinamento e dalla malavita, è spinto

dalla sete di denaro e dalla voglia di testare i suoi limiti ad accettare di lasciarsi coinvolgere in un affare oscuro e dalle imprevedibili conseguenze.

Durante questo suo pericoloso ingaggio verrà a contatto con strani personaggi, di cui spesso sarà difficile persino comprendere le reali intenzioni, e di creature sorprendenti, un vero e proprio campionario di personaggi fantascientifici: sarà una sorta di percorso di formazione, pieno di ostacoli e di amare scoperte, che gli aprirà definitivamente gli occhi sulla realtà del mondo in cui vive.

Fughe, combattimenti, ingressi clandestini nel mondo dorato delle città sopraelevate: le azioni si alternano continuamente tra realtà 'reale' e virtuale, al punto da creare nel protagonista una falsa memoria, una totale confusione dei due piani della realtà che ricorda moltissimo vicende cinematografiche quali *Matrix* ed *eXistenZ*.

Il ritmo è veloce, il narrato denso di avvenimenti, suggestioni, rivelazioni. Il lessico è un abile campionamento dei più noti successi *cyberpunk* d'oltreoceano, poco innovativo ma gradevole a quel tipo di lettore che ama riconoscere le citazioni.

Tesla N. 7 rivela infatti, fin dalle prime pagine, il suo grande debito nei confronti della letteratura di William Gibson, ma non solo per le ambientazioni, decadenti ma iper-tecnologiche, per l'esistenza di un piano 'altro' della realtà e per la ricca gamma di creature artificialmente modificate che presenta (dal losco Mitril, capo malavitoso dal corpo quasi interamente ricostruito in seguito a un tentativo di omicidio fino alle sue inquietanti guardie *cyborg*, dall'uomo geneticamente riprogrammato,

¹²² Francesco Arca, *Tesla n.7*, Cagliari, Zedda - La Riflessione, 2005.

Napoleon, fino alla stessa Tesla, condannata dalla sperimentazione scientifica a vivere fin dalla nascita immersa nel *cyberpazio*): la struttura stessa dell'intreccio, la 'disposizione' dei personaggi e dei loro ruoli e la descrizione degli ambienti, reali e virtuali, fanno di *Tesla N. 7* un chiaro, palese e totale omaggio, quasi al limite del tentativo di 'riscrittura', di *Neuromancer*.

Frank è il classico antieroe *cyberpunk* che deve molto, forse troppo, al Case descritto da Gibson, e quasi tutti i personaggi di Arca sembrano essere dei 'paralleli', per quanto non proprio identici, dei protagonisti di *Neuromancer*.

A Tesla (chiaro richiamo allo scienziato Nikola Tesla, caro agli scrittori *cyberpunk* e già presente in alcuni racconti americani) enigmatico personaggio femminile dalle origini umane ma dall'esistenza ed esperienza del tutto identiche a quelle di un'intelligenza artificiale, spetta il ruolo di 'doppio' di «Neuromante».

Il testo è letteralmente disseminato di richiami all'opera dell'autore americano-canadese, a partire dallo «Sprawn» (equivalente dello «Sprawl», l'agglomerato urbano decadente e interminabile), passando per le visionarie e surreali descrizioni del cyberspazio, vere rielaborazioni dell'«allucinazione consensuale condivisa» della «matrice», fino ad arrivare al discutibile tentativo di traduzione dell'espressione «flat-line» (usata da Gibson per indicare una sorta di 'morte cerebrale' causata da un attacco informatico) nel curioso e decisamente poco adatto «lineapiatto».

Il risultato finale è quello di un esperimento, tutto sommato, positivo, soprattutto se considerato come la prima esperienza di un autore esordiente. È invece sgradevole notare quanto il testo soffra la palese mancanza di un accorto lavoro di *editing*: refusi, errori di battitura, incertezze sintattiche e soluzioni stilistico-lessicali sovente ingenue tradiscono il carattere ‘amatoriale’ della casa editrice Zedda, ma nello stesso tempo dimostrano ancora una volta come il *cyberpunk* abbia attecchito a tutti i livelli dell’industria culturale italiana e come continui a dare i suoi frutti anche a distanza di più di vent’anni dalla sua nascita.

Guido Mascagni

Nello stesso anno di pubblicazione di *Tesla N. 7* fa la sua comparsa nelle librerie italiane un altro romanzo riconducibile al panorama *cyberpunk*, un testo molto particolare, in questo caso, che ‘esula’ lievemente dalle tematiche più classiche e che ci offre un nuovo punto di vista sul genere.

Si tratta de *La chiave della peste*¹²³ di Guido Mascagni, un autore bolognese, ricercatore universitario e docente presso l'Università ‘Primo Levi’ di Bologna, già direttore di programmi di Italianistica e docente a vari livelli negli USA (Rutgers University, Princeton University, Ohio State Universityealtri).

Prima di essere uno scrittore di fantascienza, Mascagni è uno studioso di discipline umanistiche tra cui, in particolare, Letteratura Italiana, Storia Medievale e Storia della Musica, studi che influenzano molto il suo stile narrativo e l’immaginario culturale cui attinge per il suo romanzo.

Vincitore del premio letterario di narrativa ‘Ghostbusters’, edizioni 1995 e 1993, al momento opera prevalentemente nel campo dell'Educazione Permanente e in particolare è impegnato in *reading* su Dante Alighieri, interesse che è facile riconoscere tra le righe delle mille citazioni dotte di cui il testo è disseminato.

Il romanzo è ambientato, ancora una volta, in Italia, nella città natale dell’autore, Bologna, in una torrida estate del 2030.

¹²³ Guido Mascagni, *La chiave della peste*, Bologna, Alberto Perdisa Editore, collana Bologna città del giallo, 2005.

In questa futuribile e multi-etnica Pianura Padana si svolge la pericolosa e misteriosa avventura del professor Ulisse Evangelisti¹²⁴ e di una sua studentessa, coinvolti nella scena di un delitto apparentemente ‘normale’, facilmente etichettabile come resa dei conti tra la Milizia e la microcriminalità di tossici o borsaioli, ma in realtà collegato a scomodi segreti che affondano le radici nelle tradizioni del passato.

Una chiave di memoria, recuperata per caso da Evangelisti sul luogo dell’omicidio, rivela al suo interno un enigmatico e micidiale virus informatico che distrugge tutti i sistemi con cui viene a contatto.

Questo ritrovamento casuale, come nei più classici *noir*, cambierà radicalmente la vita del protagonista innescando una reazione a catena che porterà la strana coppia di studiosi in situazioni sempre più minacciose e scomode: braccati da alcuni misteriosi giovani, molto più simili a veri terroristi che ad *hackers*, si troveranno ad affrontare fughe e nascondigli, enigmi cifrati e febbrili ricerche d’archivio, un crescendo di situazioni che li porterà a scoprire la verità sul famigerato virus, una sorta di ‘nuova peste’ portata da ‘nuovi untori’ ma legata a regole e rituali antichi.

Sapienti gesuiti, frasi latine, echi manzoniani, antiche leggende sui Beneandanti e misteriose festività legate alla Pentecoste: elementi tipici del medioevo italiano si mescolano e si ricontestualizzano nella descrizione di un futuro colonizzato dallo strapotere mediatico, potere malriposto e

¹²⁴ Il nome Ulisse Evangelisti non sembra una scelta casuale. Piuttosto sembra una voluta accoppiata di letteratura antica (l’Ulisse omerico e dantesco, simbolo delle conseguenze pagate dall’uomo che si spinge ‘troppo oltre’ con la sua sete di conoscenza) e contemporanea (Valerio Evangelisti è uno dei più noti autori di *cyberpunk* italiano, con la sua raccolta di racconti *Metallo Urlante*).

regnante solo grazie all'ignoranza, alla superficialità e alle continue manipolazioni esercitate attraverso una costante comunicazione distorta.

Il lieto fine, forse prevedibile, chiude una vicenda in cui i più rodati archetipi del *noir* e molti dei più noti *topoi* del *cyberpunk* si intrecciano all'interno di una cornice dotta, ricca di richiami alla più tradizionale e scolastica letteratura italiana, Manzoni e Dante in testa.

La chiave della Peste è un romanzo che non si sofferma sui dettagli tecnologici (né si cura troppo della loro verosimiglianza) e non indugia in quelle descrizioni d'atmosfera care alla Nuova Fantascienza (anche se la presentazione del quartiere a luci rosse di Bologna sembra scivolare più volta negli echi gibsoniani di Chiba City), ma rappresenta un'ottima alternativa italiana al gusto postmoderno neologistico e orientato oltreoceano.

Mascagni campiona e ricontestualizza nel più classico stile *cyberpunk*, ma lo fa attingendo al *proprio* bagaglio culturale, offrendo un prezioso esempio di citazionismo creativo e osando una contaminazione ancora intentata nel panorama italiano, contaminazione che non disdegna di mescolare alla più classica letteratura 'da manuale' persino le parole dei cantautori.

Alcuni esempi:

Da Fabrizio de Andrè, *La guerra di Piero*:

(c'è anche Viviana che dorme sepolta in un campo di grano ricamato sulle lenzuola).¹²⁵

Da Manzoni, *I promessi sposi*, incipit del capitolo ottavo:

No, non è l'assassino né tantomeno appartiene alla parrocchia di San Virus del Chip questo nostro carneade [...]¹²⁶

Da Eugenio Montale, *Meriggiare pallido e assorto*, contenuta in *Ossi di Seppia*:

C'è adesso quell'aria violacea un po' triste da nostalgia delle cose trascorse, una poesia del tempo andato, crepuscolare appunto. Ma più che Gozzano o Moretti a Viviana viene in mente Montale. Quello di Monterosso che sembra un quadro di De Chirico, quello delle allitterazioni al pesto, quello delle bottiglie di scotch scolate e scagliate in cima alle muraglie (così che i coglioni che ci si appigliano si tagliano), male di vivere e di fegato [...]¹²⁷

E l'esplicito riferimento al *cyberpunk* e il suo più famoso, almeno in Italia, fondatore:

[...] Terantiga The Great, proclama che oggi si parlerà dell'untore come superstar negativa con accenni al Postdecadentismo,

¹²⁵ Guido Mascagni, *La Chiave della Peste*, cit. p. 267.

¹²⁶ Guido Mascagni, *La Chiave della Peste*, cit. p. 237.

alla Scuola mass-mediale bolognese fin-de-siècle e al Cyberpunk gibsoniano.¹²⁸

¹²⁷ Guido Mascagni, *La Chiave della Peste*, cit. p. 206.

¹²⁸ Guido Mascagni, *La Chiave della Peste*, cit. p. 252.

Andrea Barsacchi

L'anno successivo alla pubblicazione di due opere tanto differenti e particolari quanto quelle di Arca e Mascagni viene pubblicato un romanzo che, pur ricordando più che altro certa fantascienza alla Bradbury, può essere ascritto al panorama *cyberpunk* italiano. Il romanzo si intitola *2044*¹²⁹, opera di Andrea Barsacchi, e le sue atmosfere si avvicinano molto a certe pagine del già citato Pietroselli.

L'autore è nato e cresciuto a Portoferraio, sull'Isola d'Elba, ha studiato teatro a Firenze, in seguito si è trasferito a Roma dove, dopo alcune esperienze come attore, ha iniziato la sua avventura come sceneggiatore di *fiction* e altri lavori destinati al pubblico della televisione.

2044 è un romanzo dagli echi orwelliani, ambientato in un futuro non troppo ipotetico in cui un non ben precisato «Sistema» controlla la vita dei cittadini, nascondendosi dietro una democrazia solo apparente. I suoi rappresentanti spiano, 24 ore su 24, l'esistenza di ogni singolo individuo, determinando una progressiva e definitiva eliminazione della *privacy*.

L'arguzia e il coraggio di un poliziotto con un forte senso etico, l'intervento di un uomo solitario, detentore del misterioso e micidiale potere di annientare il funzionamento di qualsiasi macchina col solo tocco della sua mano e il fortuito ritrovamento di un anacronistico diario di marocchino rosso determineranno il crollo del Sistema stesso.

¹²⁹ Andrea Barsacchi, *2044*, Roma, Valter Casini Editore, 2006.

Ricordi, sensazioni e paure compongono la trama emotiva del libro, costruita con la tipica tecnica cinematografica del montaggio parallelo, nella quale si muovono, spesso smarrendosi, gli stessi personaggi.

Controllo sociale, biopolitica, intelligenza artificiale: i grandi temi postmoderni, traslati in una narrazione di evidente segno *noir*, sembrano avvertire il lettore che ‘il futuro è già vecchio’.

2044 non è un ‘vero’ romanzo *cyberpunk*, ma ne evoca temieatmosfere, dimostrando che nel 2006 la Nuova Fantascienza è tutt’altro che dimenticata nel nostro paese e che è ormai parte della più classica concezione dell’immaginario fantascientifico.

Dario Tonani

A più di vent'anni ormai dalla nascita del *cyberpunk* (e una quindicina dalle varie 'dichiarazioni di morte'), l'Italia sembra continuare, sebbene con un ritmo lento, a pubblicare opere legate alla Nuova Fantascienza: ne è un esempio *Infect@*¹³⁰, il *noir* fantascientifico di Dario Tonani.

Nato a Milano nel '59, e laureato in Economia Politica alla Bocconi, Tonani attualmente lavora come giornalista per il mensile «Ruoteclassiche». Da sempre grande appassionato di fantascienza, *horror* e narrativa fantastica, ha cominciato a pubblicare dalla fine dei Settanta: dal 1979 al 2002 circa ha pubblicato una quarantina di racconti brevi e lunghi sulle più varie testate, sia amatoriali («The Time Machine», «Babele», «La spada spezzata», «The Dark Side», «Ucronia», «La Lampada di Alhazred», «Shining», «Diesel SF»), sia professionali («Futuro Europa», «Dimensione Cosmica», «La Gazzetta del Mezzogiorno» e «Il Secolo d'Italia»).

Filo conduttore delle pubblicazioni di Tonani è l'ambientazione metropolitana, che - ancora una volta - è una rilettura a tinte fosche e distopiche della società moderna: per *Infect@* è la stessa Milano, della quale si ritrovano, come già per la Vallorani e Perego, puntuali riferimenti topografici, sebbene modificati e immersi nel degrado più totale.

Nel ventre della città multietnica, livida e cupa, si muovono in una sorta di tacita convivenza uomini e strane creature, grotteschi cartoni animati composti di una misteriosa ed instabile materia: queste inquietanti

¹³⁰ Dario Tonani, *Infect@*, Milano, Mondadori 'Urania', 2007.

figure del non sono altro che sottoprodotti del «+toon», una nuova ‘droga virtuale’ dagli effetti devastanti, che si assume per via retinica e provoca allucinazioni più reali della realtà.

L’immancabile *detective*, il protagonista Lapo Montorsi, indaga sugli intrighi malavitosi legati al traffico di questo strano stupefacente, mentre uno dei più tradizionali ex-poliziotti *noir*, Cletus, a sua volta dipendente dal «+toon», incappa nell’ennesimo ‘oggetto proibito’, in questo caso un preziosissimo e scottante *tera disc*, per riprendersi il quale c’è chi è disposto a uccidere.

La vicenda si articola in una vera e propria corsa contro il tempo, due notti e un giorno, con un ritmo serrato che si snoda lungo meandri misteriosi e intricati, fino alla classica, ‘inaspettata’, rivelazione finale.

Ambientato in un 2025 tutto sommato verosimile (e per questo decisamente inquietante), *Infect@* parla un linguaggio *pop* del tutto familiare all’appassionato di *cyberpunk*.

Non mancano le classiche citazioni, da *Blade Runner* (nell’onnipresenza della pioggia, per esempio, ma anche nell’enorme ologramma pubblicitario raffigurante una *geisha*) e *Ghost Busters*¹³¹ (rappresentato dalla gigantesca Betty Boop, che ha un ruolo fondamentale nella vicenda), ma soprattutto i più noti *cartoons* (da cui il nome dello stupefacente «+toon», *cartoon* ‘potenziati’), veri protagonisti della vicenda, dei quali il dj radiofonico Crash B., in apertura di ciascun capitolo, elargisce brevi e puntuali aneddoti di storia.

¹³¹ *Ghost Busters*, Stati Uniti, 1984, diretto da Ivan Reitman.

Infect@, sebbene non si discosti dalla ben nota tematica dello strapotere televisivo e dell'onnipresenza dei media, è un romanzo che finalmente è capace di farlo sotto una luce nuova, grazie alla dissacrazione del più innocente, asessuato e innocuo degli stereotipi: quello del cartone animato per bambini.

È un romanzo che apre in modo inatteso una questione sul ruolo mediatico (e in un certo senso educativo) di queste colorate figure animate e sulla capacità dell'uomo di 'sporcare' con la deviazione e la perversione qualsiasi cosa, persino i beniamini televisivi dei più piccoli, facendo emergere prepotentemente lo spettro di uno dei grandi timori del nostro tempo, la pedofilia.

La conclusione del testo è inquietante ma prevedibile e, ripescando una tematica ricorrente nel *cyberpunk* sia italiano, sia estero, descrive un *upgrade* nello sviluppo della nuova droga. Questo sviluppo prevede la sostituzione dei personaggi dei *cartoon* con quelli dei più noti film di Hollywood: il tono sottilmente pedo-pornografico si dissolve, ma resta - a pendere sopra le teste dei lettori e più genericamente dei fruitori di cinema e televisione - la minaccia di un potere mediatico totalizzante e sempre più incontrollabile.

Giovanni De Matteo

Il più recente romanzo ricollegabile alla Nuova Fantascienza italiana è opera del giovane Giovanni De Matteo, nato a Policoro nel 1981, laureato in ingegneria elettronica.

Dal 2003, De Matteo è attivo come *blogger*, collabora con varie testate ed è presente su moltissimi portali e *forum* in rete, conosciuto con il *nickname* X, è tra i curatori della *fanzine* NeXT e del relativo sito *web*, nonchè sceneggiatore di fumetti per la Cagliostro ePress e collaboratore di Fantascienza.com e Continuum.

Nel 2005 ha vinto la seconda edizione del Premio Robot, indetto dall'omonima rivista, con il racconto *Viaggio ai confini della notte*, mentre del 2006 è il suo esordio editoriale, con la raccolta di racconti di fantascienza e fantastici *Revenant-Storie di ritorni e di ritornanti* (pubblicato con una prefazione di Vittorio Catani).

Nel 2007 ha vinto la XVIII edizione del Premio Urania con il romanzo *Post Mortem*, pubblicato nel novembre 2007 con il titolo *Sezione π* ¹³² e ha curato con Marco Zolin una selezione di racconti a opera dei primi autori che hanno aderito al connettivismo, confluiti nell'antologia-manifesto *Supernova Express*¹³³.

Questa novità letteraria della fantascienza italiana, di cui De Matteo è affiliato e sostenitore, è un movimento che unisce il *cyberpunk* al futurismo

¹³² Giovanni De Matteo, *Sezione PiQuadro*, Milano, Mondadori 'Urania', 2007.

¹³³ Giovanni De Matteo e Marco Zolin (a cura di), *Supernova Express*, Ferrara, Ferrara Edizioni collana 'FantaNET', 2007.

ed è strutturato come un progetto *open source* che permette l'accesso come nuovo membro a chiunque abbia espresso adesione allo spirito e alle linee programmatiche del suo manifesto.

Il connettivismo, dall'inglese *nexialism*, deve il suo nome allo scrittore canadese Alfred Elton van Vogt, che utilizzava il termine per indicare una dottrina immaginaria, una nuova scienza capace di ristabilire le connessioni tra le competenze e le conoscenze di una disciplina e l'altra ormai giunte a livelli di specializzazione elevatissimi.

Il movimento, nato ufficialmente nel dicembre 2004 con la pubblicazione di un manifesto, ha tra i suoi fondatori, insieme a De Matteo, Sandro Battisti e Marco Milani.

È dunque in questo clima letterario di innovazione e sperimentazione che nasce *Sezione π²*: in una Napoli alla *Blade Runner*, sommersa dai rifiuti e quanto mai attuale, si snodano vicende sanguinose e delittuose sulle quali un investigatore 'speciale' tenta di fare chiarezza utilizzando un avanzatissimo sistema cibernetico di scansione cerebrale dei cadaveri.

Spiccano nel testo le ormai classiche citazioni dickiane, tra le quali il «kipple» di *Do androids dream of electric sheeps?*, sorta di immondizia urbana che si moltiplica silenziosamente e che contamina tutto ciò con cui entra in contatto, tematica ecologica decisamente attuale, se si pensa alla situazione dello smaltimento dei rifiuti nella zona di Napoli.

Con gli elementi più 'fantascientifici' si fondono i più rodati archetipi *noir*, di cui il poliziotto speciale Briganti è piena espressione, miscelato a uno stile denso di riferimenti lugubri e orrorifici.

In questo romanzo, infatti, sembra emergere abbastanza chiaramente il debito del *cyberpunk* nei confronti del gotico: l'avanzatissima tecnologia che permette all'investigatore di compiere le sue ricerche altro non è che un metodo cibernetico di lettura del sistema nervoso con cui vengono 'interrogati' i morti, una soluzione che pone il protagonista a metà tra il tradizionale 'negromante' e il 'neuromante' gibsoniano.

Le descrizioni dei quartieri malfamati di Napoli, sgretolati e invasi dal *kipple* dickiano, somigliano più a uno scenario di rovine alla Piranesi che a una periferia industriale in macerie. L'atmosfera tesa, nebbiosa e quasi surreale di questi ambienti ci viene presentata carica di morte, di oscure presenze, di pericoli che vanno ben aldilà del comune delitto.

Una vera sintesi italiana di fantascienza cibernetica, *noir* e gotico.

Capitolo II

Spaghetti *Mirrorshades*: raccolte di racconti e antologie *cyberpunk* in Italia

La prima raccolta italiana ‘organica’ sulla Nuova Fantascienza è senza dubbio il lavoro di Franco Forte, la raccolta di saggi e racconti *Cyberpunk*¹³⁴.

Nato a Milano nel 1962, Franco Forte è un giornalista professionista, direttore, tra le varie, del mensile «Fiction TV» di Nuov@Periodici e delle riviste «Robot » e «Writers Magazine Italia», pubblicate da Delos Books.

Per la casa editrice Stampa alternativa, dopo *Fantasia*¹³⁵ e *Horror erotico*¹³⁶, ci ha offerto, nel novembre del 1995, questa antologia di narrativa e saggistica italiana a tema fantascientifico.

La pubblicazione, una raccolta di nove volumetti, ricorda una grossa confezione di barrette al cioccolato ‘Kinder’, ben note per il tormentone pubblicitario ‘più latte e meno cacao’. La copertina, infatti, reca una grafica del tutto simile all’originale della famosa *réclame*, l’immagine (fotografia a colori su fondo bianco e arancione) rappresenta il classico bambino della ‘Kinder’ che tiene in mano, anziché la confezione della merendina, un *floppy disk*: infatti, il cofanetto contiene in omaggio il *software* per l’attivazione di Internet, per il vecchio Windows 3.1.

¹³⁴ Franco Forte (a cura di), *Cyberpunk*, Milano, Stampa alternativa, "Raccolta speciale Millelire" n. 4, 1995.

¹³⁵ Franco Forte (a cura di), *Fantasia*, Viterbo, Stampa Alternativa, 1995.

Se al giorno d'oggi la trovata può sembrare banale (e il *floppy disk*, tecnologia preistorica) nell'Italia della metà degli anni Novanta un dischetto per l'accesso alla rete rappresentava un vero 'pezzo' di fantascienza pronto a entrare nelle ancora scarsamente informatizzate case degli appassionati di fantascienza italiani.

Nel primo volumetto si trova, dopo una breve presentazione del curatore, una coppia di suoi racconti: *Quinta dimensione*, in cui si racconta di un 'viaggio spaziale' attraverso caotici ed infiniti universi (e che può definirsi *cyberpunk* solamente per l'atmosfera che vi è descritta) e *Acciaio*, storia di un sicario armato di un coltello speciale, una sorta di arma bianca a ricerca automatica.

Negli altri volumi, si trovano selezioni di narrativa ed articoli, quali il romanzo breve *Il mistero del sashimi a orologeria*, di Marco Pensante, *La corsa di Jimmy Boot*, di Giampaolo Proni e *We live in a list*, di Pina D'Aria, tre storie che vedono protagonista la classica figura *cyberpunk* dell'*hacker*.

Non manca nemmeno la figura del 'creatore di *videogames*', che più tardi sarà ripresa anche dal regista Salvatores, con il racconto *Virtual killer* di Stefano Di Marino, tratto da una serie di fumetti dell'autore.

Echi dei grandi 'precursori' del *cyberpunk* si fanno sentire nelle atmosfere dickiane di *Carcinoma tango* di Domenico Gallo, e negli elementi ballardiani di *Saluti dal lago di Mandelbrot*, di Franco Ricciardiello, entrambi incentrati sul tema del corpo e della malattia.

Gli ultimi due volumetti contengono saggi, tra i quali spiccano *Cyberpunk: istruzioni per l'uso* di Antonio Caronia, ottimo inquadramento

¹³⁶ Franco Forte (a cura di), *Horror erotico*, Viterbo, Stampa Alternativa, 1995.

storico del fenomeno, e *La nuova fantascienza: dal cyberpunk allo slipstream* di Piergiorgio Nicolazzini.

Ormai introvabile oggi, questa preziosa pubblicazione è divenuta un vero ‘oggetto da collezione’ e la sua importanza nel ‘culto’ del *cyberpunk* italiano è nata legata alla sua veste creativa quanto ai suoi contenuti letterari.

A distanza di qualche anno, nel 1998, il noto scrittore Valerio Evangelisti pubblica una raccolta di racconti lunghi, il cui evocativo titolo è *Metallo Urlante*¹³⁷,

un esplicito riferimento tanto alla musica *heavy metal*¹³⁸, quanto alla storica rivista di fumetti «Métal Hurlant», che impose nel mondo la grafica allucinata di disegnatori come Druillet, Moebius, Bilal, Jodorowski e molti altri.¹³⁹

Il tema del ciclo è, per l'appunto, quello del ‘metallo’, materia minerale che progressivamente si sostituisce alla carne. Come lo stesso autore afferma sul suo sito *web*, si tratta in realtà di una metafora corrispondente ai suoi reali timori sociali:

¹³⁷ Valerio Evangelisti, *Metallo Urlante*, Torino, Einaudi Tascabili, 1998.

¹³⁸ L'*heavy metal* (‘metallo pesante’ letteralmente, spesso abbreviato in *metal*) è un genere di musica *rock*. Derivante dall'*hard rock*, è caratterizzato da ritmi fortemente aggressivi e da un suono potente, ottenuto attraverso l'enfaticizzazione dell'amplificazione e della distorsione delle chitarre, dei bassi, e, spesso, persino delle voci.

¹³⁹ Cit. <http://www.eymerich.com/metallo/metal1.htm>

col metallo dilaga un gelo dei sentimenti e dei rapporti di solidarietà capace di incrinare la nozione stessa di umanità quale un tutto coeso, in cui i componenti si riconoscano come appartenenti a una specie comune.¹⁴⁰

Evangelisti, nato a Bologna nel 1952 e laureato in scienze politiche, ha iniziato la sua attività letteraria in seguito a una carriera accademica interrotta, alternata all'attività di funzionario del ministero delle finanze.

Dopo la pubblicazione di cinque volumi e di una quarantina di saggi di argomento storico, si è dedicato interamente alla narrativa e nel 1994 è uscito il suo primo romanzo, *Nicolas Eymerich, inquisitore*¹⁴¹, vincitore del Premio Urania, che ha dato vita a una vera e propria saga, tradotta in Francia, Spagna, Germania e Portogallo (*Le catene di Eymerich*¹⁴², *Il corpo e il sangue di Eymerich*¹⁴³, *Il mistero dell'inquisitore Eymerich*¹⁴⁴, *Picatrix, la scala per l'inferno*¹⁴⁵ ed altri, tutti editi da Mondadori).

In seguito a *Metallo urlante* e *Black Flag*¹⁴⁶, nel 1999, è uscito in tre volumi, anch'esso presso Mondadori, *Magus*¹⁴⁷, il romanzo ispirato alla storia di Nostradamus, tradotto in nove lingue e in tre continenti.

¹⁴⁰ Cit. <http://www.eymerich.com/metallo/metal1.htm>

¹⁴¹ Valerio Evangelisti, *Nicholas Eymerich, inquisitore*, Milano, Mondadori 'Urania', 1994.

¹⁴² Valerio Evangelisti, *La catene di Eymerich*, ivi, 1995.

¹⁴³ Valerio Evangelisti, *Il corpo e il sangue di Eymerich*, ivi, 1996.

¹⁴⁴ Valerio Evangelisti, *Il mistero dell'inquisitore Eymerich*, ivi, 1996.

¹⁴⁵ Valerio Evangelisti, *Picatrix, la scala per l'inferno*, ivi, 1998.

¹⁴⁶ Valerio Evangelisti, *Picatrix, la scala per l'inferno*, Torino, Einaudi, 2002.

Oltre al successo per le sue sceneggiature radiofoniche e il conseguimento del Prix Italia 2001 per la fiction radiofonica, ha fatto parte della delegazione ufficiale degli scrittori italiani al Salon du Livre di Parigi del 2001, ha diretto per un decennio il «Progetto Memoria - Rivista di storia dell'antagonismo sociale» ed è ora direttore editoriale di «Carmilla», pubblicazione dedicata alla narrativa fantastica e alla critica politica.

I racconti di *Metallo Urlante* portano come titoli i nomi di alcuni famosissimi gruppi musicali di genere *metal* e, sebbene siano accomunati dalle medesime atmosfere, si svolgono in epoche differenti e in ambienti molto diversi.

Il primo è *Venom* (cui segue, in conclusione del libro, un breve epilogo omonimo) e nonostante Luca Somigli nella sua monografia sull'autore lo consideri «il più debole della raccolta»¹⁴⁸, risulta a mio avviso il racconto più rappresentativo per quanto riguarda l'approccio di Evangelisti al *cyberpunk*: approccio spurio e critico.

Venom è composto da due 'percorsi narrativi' paralleli e distinti, uno ambientato in un futuro ipertecnologico e funestato da una guerra terrificante e l'altro situato in un medioevo cupo e quasi surreale, nella piena attività della Santa Inquisizione.

In *Venom* trovano spazio elementi caratteristici del *cyberpunk* più tradizionale, come l'esercito di soldati postumani assediati dal terribile virus Marburg-HIV, costretti a sostituire numerose parti del corpo malate con

¹⁴⁷ Valerio Evangelisti, *Magus*, Milano, Mondadori, 1999.

¹⁴⁸ Luca Somigli, *Valerio Evangelisti*, Firenze, Cadmo, 2007.

innesti di metallo e materiale biocompatibile, ma non mancano nemmeno vicende oscure e orrorifiche, quali le gesta dell'inquisitore Eymerich, impegnato nell'interrogatorio di un eretico portatore di un morbo misterioso (si intuisce che si tratti della stessa variante di HIV, agli albori della sua diffusione): il parallelismo tra degenerazione sociale (sia essa guerra o eresia) e la malattia, in entrambi i 'percorsi', è esplicito e raffigura chiaramente la minacciosa e progressiva 'perdita dell'umanità' da parte dell'individuo.

Tale perdita sembra essere rappresentata con una simbologia quasi esoterica (e per certi versi, biblica) dagli insetti: «scorpioni e ragni» per la precisione, elementi che compaiono in entrambi i 'percorsi narrativi' del racconto, in un caso come strumento di tortura e nell'altro come materia prima per l'innesto del metallo sui corpi dei malati.

Eccone due esempi:

[Eymerich] aveva quindi dato ordine che le celle dove si trovavano i due prigionieri venissero riempite di scorpioni e di ragni.¹⁴⁹

Esatto. Poi venne il metallo. Con la chitina, estratta dal carapace di ragni e scorpioni, come collante.¹⁵⁰

¹⁴⁹ Valerio Evangelisti, *Metallo Urlante*, Milano, Mondadori 'Urania', 2000, II ed.; cit. p. 15.

¹⁵⁰ Valerio Evangelisti, *Metallo Urlante*, Milano, Mondadori 'Urania', 2000, II ed.; cit. p. 36.

Venom, così come gli ultimi due racconti della raccolta, *Sepultura* (ambientato in una sorta di terribile carcere ectoplasmatico) e *Metallica* (racconto di una guerra sanguinosa, combattuta a metà tra tecnologie biomeccaniche e sciamanici addestramenti di alligatori), racconta il più classico e distopico futuro *cyberpunk*, il futuro «della nuova realtà artificiale che si appresta a sostituire l'uomo»¹⁵¹.

A fare da contrappunto a questi 'classici' è *Pantera*, racconto di genere *horror western* che vede protagonista l'omonimo pistolero-stregone, l'unico capace di sconfiggere un sanguinario e imbattibile drappello di esseri demoniaci, i «cowboys from hell», non a caso, titolo di una delle canzoni della band Pantera.

Sempre nel 1998, viene pubblicata una raccolta interamente incentrata sull'erotismo nel panorama fantascientifico: *Sesso alieno*¹⁵².

Racconti improntati al *divertissement*, in bilico tra tecnologia, soprannaturale ed erotismo (in taluni casi anche decisamente anche *hard*) in cui si mescolano approcci stilistici vecchi e nuovi e le tematiche della fantascienza più classica, si alternano a elementi assolutamente archetipici del *cyberpunk* classico.

In alcuni racconti non manca un'esplicita volontà del sociale e una tensione al simbolismo mentre in altri compaiono precisi sintomi di una più

¹⁵¹ Luca Somigli, *Valerio Evangelisti*, Fiesole, Cadmo, 2007, cit. p. 107.

¹⁵² Paolo Bianchi e Alessandro Riva (a cura di), *Sesso alieno*, Milano, ES, 1998.

profonda e decisa penetrazione dei dati tecnologici nell'immaginario letterario.

Tra i vari lavori, spicca decisamente *Hiruko l'amante virtuale* di Michele Monina, anticipato da una citazione musicale, elemento immancabile nel panorama *cyberpunk*, una breve frase da *Love you to Death* della band *gothic* Type O Negative.

Il racconto ci presenta, in una serie di serrati capitoletti, le disgraziate narrazioni dei primi approcci amorosi di un adolescente, alle prese con una sorta di 'fidanzata *tamagotchi*'¹⁵³, pronta a insegnargli sesso e sentimento ed altrettanto pronta a punirlo fisicamente in caso di un comportamento non gradito.

Hiruko, giocattolo elettronico crudele e sensuale, diviene ben presto l'unica, totalizzante, ragione dell'esistenza del suo possessore che viene via via trascinato in un vortice di sesso e violenza tutt'altro che virtuale, destinato a condurlo alla morte.

La 'dissacrazione' del giocattolo simbolo del decennio, la rivisitazione casalinga e adolescenziale del binomio sesso/morte, l'esperienza virtuale dissociata da qualsiasi favolosa e favolistica ambientazione futuribile e lo stile narrativo di Monina, uno *stream of consciousness* senza maiuscole e

¹⁵³ Il *tamagotchi* (traslitterazione di un termine giapponese) è un gioco elettronico portatile creato nel 1996 da Aki Maita e prodotto dalla Bandai. Il termine deriva dall'unione di *tamago*, che significa 'uovo' (non a caso il giocattolo è costruito con tale forma), e della parola inglese *watch* ('orologio da polso'), con l'aggiunta della 'i' finale per ottenere la sillaba giapponese *chi*, che indica affetto. Lo scopo del gioco è quello di dedicarsi alle cure di un cucciolo virtuale (raffigurato approssimativamente in un piccolo schermo), cercando di crescerlo e di farlo vivere il più a lungo possibile grazie ad azioni predefinite (alimentazione, gioco, igiene) cui corrispondono piccoli bottoni specifici (nel caso di mancata 'manutenzione' il giocattolo smette di funzionare, determinando la 'morte' del cucciolo).

senza punteggiatura, fanno di *Hiruko l'amante virtuale* un vero e proprio ritratto degli anni Novanta, visto con gli occhi di una generazione combattuta tra la ricerca del sentimento e la chimera del mito tecnologico.

L'anno successivo è la volta di due pubblicazioni, la più importante antologia della Nuova Fantascienza nel nostro Paese, *Sangue Sintetico*¹⁵⁴, un volume a cura di Roberto Sturm che raccoglie 14 opere, undici saggi e tre racconti e *I Mondi di Delos*¹⁵⁵, ancora una volta a cura di Franco Forte, un'antologia di racconti fantascientifici italiani in cui spiccano quattro lavori esplicitamente *cyberpunk*.

Sangue Sintetico, pubblicata a più di dieci anni di distanza dalla celebre *Mirrorshades* statunitense, rappresenta il più completo e globale punto di vista italiano nei confronti della Nuova Fantascienza e ottiene il definitivo sdoganamento del genere a un pubblico sempre più ampio, godendo del favorevole clima di grande interesse nei confronti delle tematiche *cyberpunk* sviluppatosi in seguito alla contemporanea uscita del film *The Matrix*.

Gli autori dei racconti sono: Giuseppe de Rosa, Vittorio Catani, Francesco Grasso, Franco Forte, Danilo Santoni, Franco Ricciardiello, Alberto Henriët, Francesco Scalone, lo stesso curatore Roberto Sturm, Emiliano Farinella e Domenico Gallo.

¹⁵⁴ Roberto Sturm (a cura di), *Sangue Sintetico – Antologia del Cyberpunk italiano*, Ancona, PeQuod, 1999.

¹⁵⁵ Franco Forte, *Ubik* (a cura di), *I mondi di Delos*, Milano, Nuovo Millennio Garden Editoriale, 1999.

Ancora Roberto Sturm, con la prefazione “Sogni di domani”, Fabio Gadducci insieme a Mirko Tavoanis con l’articolo “L’impatto del cyberpunk sulla fantascienza contemporanea: in attesa del miracolo” e Piergiorgio Nicolazzini con “Postcyberpunk, ovvero la fantascienza tra pop e avanguardia” sono gli autori dei lavori saggistici.

Il primo racconto è *Soldati*, di Giuseppe De Rosa, un componimento lungo una ventina di pagine, un esempio esplicativo di quanto si troverà nel resto dell’antologia.

De Rosa, foggiano classe 1967, che si occupa di progettazione grafica, è stato direttore, per circa due anni, di una rivista amatoriale di letteratura fantastica, «Terminus», e questo suo racconto è stato utilizzato come sceneggiatura per un fumetto.

Il suo racconto narra un breve stralcio di vita di un piccolo gruppo di militari ‘speciali’, nascosti in una base sotterranea e impiegati a combattere una guerra ‘a distanza’ grazie all’utilizzo di una speciale attrezzatura che permette loro di manovrare dei corpi situati su pianeti lontani.

Tutto il racconto è incentrato su questa pratica di ‘telepresenza’, sui suoi risvolti psicologici, sull’obsolescenza del concetto di ‘corpo’ e dell’interazione pensiero-corpo, lasciando nel finale spazio per una riflessione pacifista: il vero dramma di questi soldati non risiede tanto nella loro ‘schiavitù’ nei confronti della tecnologia, quanto nell’assurdità della guerra stessa, sempre la stessa, orribile, anche al di sotto di qualsiasi orpello futuristico venga nascosta.

Il secondo racconto, *L'angelo senza sogni*, riprende la tematica del corpo e ne sviluppa il concetto di mercificazione, nel senso più reale del termine.

L'autore è Vittorio Catani, leccese nato nel '40, già autore di numerose pubblicazioni, come l'antologia *L'eternità e i mostri*¹⁵⁶ e *L'uomo centenario*¹⁵⁷.

Protagonista del racconto è Giandre, *outsider* squattrinato, costretto per vivere a vendere e ipotecare 'letteralmente' parti del suo corpo, destinate a rimpiazzare gli organi malati dei più ricchi e potenti.

La sua vendita disperata raggiunge l'estremo con la decisione di sottoporsi, prima, a una «macchinetta strizzasogni» (che ricorda molto le «ciucciacerelli» e le «dreambox» della Vallorani) e subito dopo all'affitto del suo stesso cervello, trasformandosi in una centralina umana di elaborazione dati.

Proprio durante questa disturbante attività, riconoscendo la disperazione della sua condizione, Giandre decide di fuggire dai suoi datori di lavoro, causando, nel più tradizionale stile *noir*, l'atroce vendetta di quest'ultimi.

Fatto a pezzi e riassembleto con veri e propri scarti, umani e artificiali, il protagonista cercherà la salvezza andando alla ricerca di Noys, suo vecchio amore, ultimo, pallido e vago simbolo della sua perdita umanità, ma una volta trovatala, malata terminale in un ospedale fatiscente, non sarà

¹⁵⁶ Vittorio Catani, *L'eternità e i mostri*, Piacenza, la Tribuna 'Galassia', 1972.

¹⁵⁷ Vittorio Catani, *L'uomo centenario*, Milano, Mondadori 'Urania', 1991.

capace d'altro che di ucciderla in modo orribile, senza nemmeno rendersi conto dei suoi gesti.

La dignità perduta gli verrà restituita solo dalla morte e di Giandre, in vita ridotta a una «merce di terz'ordine», resterà solo una delle sue protesi, una potente mano meccanica, un oggetto valido e utile, noleggiato ore per i lavori più difficili, da un commerciante della zona in cui Giandre aveva vissuto, una «buona merce».

L'angelo senza sogni è il racconto del corpo come «merce», dell'economia della fisicità, del *low cost* della carne e dello spirito, e - sebbene lo faccia con un linguaggio particolare e con metafore esasperate - non fa altro che raccontare qualcosa di incredibilmente vicino alla nostra cultura attuale.

Il terzo racconto è opera di Francesco Grasso, siciliano trapiantato a Roma già autore del romanzo, edito da Urania, *Ai due lati del muro*¹⁵⁸ e del racconto *Nel ventre di Napoli*, pubblicato nella raccolta *Strani giorni*¹⁵⁹.

Il pezzo è *Un soldo per i tuoi pensieri* ed è un racconto che unisce al *cyberpunk* uno stile che riecheggia Dick e Bradbury.

Il racconto affronta un argomento molto particolare, ovvero l'obbligo legale di 'brevettare' ufficialmente ogni nuovo pensiero e nuova idea e la necessità di 'pagare' anche se con banconote giocattolo e soldi simbolici, ciascuno scambio di parole e opinioni.

¹⁵⁸ Francesco Grasso, *Ai due lati del muro*, Milano, Mondadori 'Urania' n. 1189, 1992.

¹⁵⁹ Franco Forte e Giuseppe Lippi (a cura di), *Strani giorni*, Milano, Mondadori 'Urania Millemondi', 1998.

Ben lontano dallo *splatter* crudo di Catani, Grasso ne prosegue comunque la scia tematica della ‘mercificazione’, e il protagonista del racconto, Marcel, sarà protagonista del più semplice atto di coraggio: opporsi a questa economizzata, strumentalizzata e monetizzata gestione del pensiero rifiutandosi di depositare la sua idea nuova e ‘regalandola’ a chiunque ne voglia usufruire.

Il racconto seguente è *Naufrago*, di Franco Forte, giornalista milanese già affermato autore di narrativa curatore di raccolte quali *Horror Erotico*, *Cyberpunk* e *Strani giorni*.

Naufrago è ambientato nello spazio, nel più classico stile del Bruce Sterling di *Schysmatrix*, e sposta nuovamente l’attenzione sulla tematica del corpo e della sua interazione con la macchina, in questo caso una navetta di salvataggio, sorta di ipertecnologica scialuppa in grado di avvertire e soddisfare i bisogni fisico-psichici del suo occupante.

Il racconto solleva una serie di interrogativi sulla natura del rapporto uomo-tecnologia, soprattutto nei confronti del controllo delle emozioni tramite psicofarmaci, e al suo termine, quando la navetta avrà esaurito le scorte di sostanze psicoattive e il suo occupante ormai destinato a una morte certa sarà in preda a un delirio che lo porterà a ripensare alla morte della moglie, lascerà ipotizzare che le illusioni e le spontanee autoconvinzioni dell’uomo sono i migliori analgesici e i più efficaci farmaci.

Il racconto seguente è *Vita di sogno*, di Danilo Santoni, traduttore ternano direttore della rivista «Intercom», uno tra i primi in Italia a interessarsi al fenomeno *cyberpunk*.

Vita di sogno, riprende in poco più di quattro pagine un tema già noto al genere, ovvero la possibilità di 'riprodurre' con mezzi cibernetici la vita e le attività dei personaggi famosi, in questo caso attori di cinema. Un altro degli esempi del forte collegamento tra il *cyberpunk* e 'l'attitudine' *pop* insita nel culto delle celebrità mediatiche.

Segue un lavoro molto più lungo, uno dei più importanti nella raccolta. Si tratta di *Combat film*, opera del piemontese Franco Ricciardiello, personaggio tra i più noti della fantascienza italiana, già vincitore di un Premio Urania ed altri prestigiosi concorsi letterari, autore di romanzi e racconti.

Combat film è un'opera dal ritmo rapido e dal lessico denso ed evocativo, racconta scene di una violenta e sanguinosa guerra scoppiata tra il nord e il sud di un'Italia ormai stremata dalla crisi, in un futuro prossimo, quasi incombente.

La vicenda vede protagoniste due sorelle, una militare e una telecronista, separate dalle proprie carriere ma riunite, quasi per un macabro scherzo del destino, da una tremenda notte di guerra. E da un misterioso dispositivo cibernetico, un 'innesto neurale' che permette di registrare e riprodurre gli ultimi momenti di vita di alcuni militari, sottoposti in cambio di denaro a questo esperimento.

Ancora una volta, *Combat film* ripropone la questione corpo/tecnologia e, soprattutto, indaga il ruolo dei media all'interno di questo binomio. Lo strapotere televisivo, onnipresente e onnivoro, sembra

divenire ogni giorno di più un campo di sperimentazione spregiudicato quanto quello militare.

Il racconto successivo è *Visioni di Zang*, di Alberto Henriët, ed è un lavoro breve e a tratti oscuro, ma assolutamente pervaso da quell'atmosfera di degrado e trasgressione tipici delle più disturbate e tradizionali distopie *cyberpunk*.

L'autore, nato ad Aosta nel 1962 e laureato al DAMS di Bologna, già autore di numerosi racconti, è curatore della rivista specializzata in letteratura fantastica «Diesel».

Visioni di Zang prende il nome dal suo protagonista, omosessuale dalle preferenze «leather-sadomaso» (la sessualità 'deviante' o estrema è quasi una costante, in questo genere di racconti), creatura marginale di una città in decadenza e compagno del tossicodipendente Grumo. La vicenda, ambientata durante una festa sanguinosa e allucinante organizzata nelle gallerie della vecchia metropolitana, racconta il suicidio di Zang, che «per noia o per scazzo»¹⁶⁰ decide di trasformarsi in un non meglio precisato «terrorista estetico».

Il racconto, ancora una volta, affronta si sofferma sulla tematica dell'uso indiscriminato e senza limite del corpo, un uso/abuso che apparentemente sembra l'unico metodo possibile, e che in fondo inefficace, per rompere la noia delle solitudini urbane, come dice il testo stesso:

¹⁶⁰ Roberto Sturm (a cura di), *Sangue Sintetico*, cit. p. 127.

[il] vero Inferno era quella situazione psicologica di grigiore continuo che né lo sperma, né il sangue riuscivano a colorare.¹⁶¹

Il lavoro seguente, del pugliese Francesco Scalone, vincitore della prima edizione del premio Intercom ed attualmente parte della redazione della rivista diretta da Valerio Evangelisti «Carmilla», è un racconto che esula lievemente dallo stile della raccolta e presenta la storia di un manipolo di personaggi destinati a incontrarsi più e più volte in ruoli diversi e tempi diversi, in epoche uchronicamente confuse e caotiche. Il suo titolo è *M. (mille mondi ancora)*, e sembra rappresentare una sorta di strizzata d'occhio alla fantascienza più surreale e meno 'informatica'.

Il racconto successivo è opera del curatore della raccolta, Roberto Sturm, ed è un'opera molto particolare. Il titolo è *Storia di A.* e narra la triste fine di un uomo rovinato dalla crisi economica, un ex-idraulico finito nel giro delle corse dei galli, disposto a vendere i suoi organi al mercato nero per curare il suo animale da combattimento, ultima speranza di riconquista di una vita agiata.

Il finale è amaro e beffardo, la vittoria gloriosa del gallo, tanto desiderata, costerà la vita al suo padrone, stroncato da un infarto per l'emozione, e, soprattutto, per la cattiva qualità del suo cuore, organo malato messo in sostituzione dell'originale, venduto a un medico senza scrupoli.

Ancora una volta, il corpo e la sua mercificazione sono il centro attorno al quale ruotano le vicende, inframmezzate a brevi stralci in stile

¹⁶¹ Ibidem.

giornalistico, contraddistinti da corsivo o da caratteri tipografici differenti, creando una sorta di frammentazione e campionamento di vicende e notizie esplicitamente postmoderno.

Gli ultimi due racconti sono i più lunghi ed articolati della raccolta, il primo, ancora una volta, è ambientato in uno scenario di guerra, il secondo è una vicenda legata a un gruppo di *hacker*, in cui ritorna ancora una volta lo spettro di una letale pandemia.

Si tratta di *Non può piovere per sempre*, di Emiliano Farinella e *Front End Dance* di Domenico Gallo.

Il lavoro di Farinella, il più giovane tra gli autori di *Sangue Sintetico* e già collaboratore di riviste quali «Terminus», «Carmilla», «Intercom» e «Cyberzone», deve il suo titolo a una delle più note pellicole *gothicpunk* degli anni Novanta, *The Crow*¹⁶², oscura e violenta favola metropolitana di cui «non può piovere per sempre» (dall'inglese «it can't rain all the times», titolo di una canzone di Jane Siberry, facente parte della colonna sonora) è la frase più nota al grande pubblico.

Il racconto affronta il ben noto e problematico binomio donna/tecnologia, raccontando le vicende di un drappello militare interamente composto da donne, un corpo speciale addestrato a combattere con un particolare tipo di attrezzatura e di risorse chimiche. Così come affronta la problematica della 'sacrificabilità' degli esseri umani, considerati meno preziosi delle costose e sofisticate armature che li proteggono.

Non può piovere per sempre oscilla costantemente tra la negazione e la riscoperta del corpo, lasciando trapelare una continua tensione erotica,

una sessualità senza sensualità, neutra, a metà tra maschile e femminile, degna rappresentazione di come è percepita la 'fisicità' nel *cyberpunk*, sempre divisa tra ricerca ossessiva e disgusto.

Il racconto di Farinella è una sorta di piccolo manifesto, di riassunto generale delle tematiche di *Sangue Sintetico*, non a caso è proprio il lavoro cui essa deve il suo titolo:

Ho un presentimento, come una sonda dell'anima che vaga nel mistero, non smetterà presto di piovere... dove vado, da dove vengo, perché sono bagnata mi chiedo. Beh, questo è evidente. Piove. Piove sangue. Sangue sintetico, dicono.

Domenico Gallo, genovese laureato in fisica, personaggio di spicco del panorama *cyberpunk* italiano, tanto per la saggistica quanto per la narrativa e la stampa, è autore del racconto di chiusura, *Front End Dance*.

Questo racconto riprende il più classico stile gibsoniano, sia nella struttura a flashback alla *Burning Chrome*, sia nel lessico ossessivamente disseminato di tecnicismi informatici e citazioni da brani di *bands* di *hard rock* ed elettronica sperimentale.

Il racconto, fortemente influenzato dallo stile *noir*, affronta uno schema 'classico': un abile quanto 'marginale' gruppo di *hackers* in cerca del 'colpo grosso' si lascia incastrare da un personaggio misterioso e sfuggente dal sedicente nome di «Zorba il Greco» che finisce per

¹⁶² *The Crow*, Usa, 1994, diretto da Alex Proyas.

coinvolgerli in una vicenda troppo grande e drammatica, legata a una virulenta epidemia mondiale.

Tutto il racconto segue le fughe e i tentativi di vendetta di questi pirati informatici, con un tono che oscilla tra neologismi frenetici e lenti toni narrativi e descrittivi che indugiano sui paesaggi suggestivi dei nascondigli esotici del gruppo: non mancano nemmeno le più esplicite citazioni gibsoniane, da «[i]l cielo sopra il porto era vivo di colori e di spezzoni fiammeggianti» a «All tomorrow's parties».

La seconda raccolta, *I Mondi di Delos* presenta le sue opere alla maniera delle vecchie antologie, vi si ritrovano infatti racconti in grande eterogeneità: *horror* e fantastico-surreale, modernista e sociologico, *New Wave* e postmodernismo, *cyberpunk* con venature umaniste e *post-cyberpunk*¹⁶³.

I racconti ricollegabili al clima letterario della Nuova Fantascienza sono 4: *Beethoven Blues* di Pier Luigi Ubezio, *Violet Blu* di Alberto Cola, *Liberi come un uccello* di Federico Gattini e *Yogurt Trip Girl* di Giovanni Polesello.

In essi si mescolano esperienze virtuali ed eccessi lisergici, esperienze sessuali e crimini informatici, interfacce che permettono semplici scambi di sensazioni e punti di vista o un completo 'passaggio' da una personalità all'altra, il tutto condito da un continuo accompagnamento musicale che

¹⁶³ Con il termine *postcyberpunk* si indica un sottogenere della fantascienza, emerso dal movimento *cyberpunk*, che concentra l'attenzione sugli sviluppi tecnologici in società di un futuro prossimo, quali gli effetti sociali causati dalla diffusione dei mezzi di comunicazione, dall'ingegneria genetica e/o dalla nanotecnologia. Ad esso è possibile collegare, in Italia, il movimento detto 'connettivismo'.

sembra seguire un logico flusso temporale/sonoro dalla classica ai Beatles, fino all'elettronica contemporanea.

Per concludere questa panoramica sulle antologie non è possibile non considerare due raccolte italiane di racconti stranieri: *Cuori elettrici*. *L'antologia essenziale del cyberpunk*¹⁶⁴ e *Cavalieri elettrici*. *La prima antologia post-cyberpunk*¹⁶⁵, entrambe a cura di Daniele Brolli.

Riminese classe 1959, l'eccentrico Brolli è un vero 'tuttofare' dell'editoria. Come giornalista, ha lavorato per «Il Manifesto», poi per «Dolcevita» e in seguito, da direttore, ha curato le versioni italiane di «Isaac Asimov's Science Fiction Magazine» e «Alphaville».

Parallelamente, ha sempre coltivato la passione della scrittura, dalle *fanzines* alle pubblicazioni prestigiose e, come esperto di letteratura, soprattutto americana, è consulente di numerose case editrici: per la Bompiani, per esempio, dirige una collana di narrativa denominata «Gli Squali», in cui propone *noir*, *horror* e fantascienza.

Sempre per Bompiani, insieme ad Antonio Caronia, nel 1993 ha curato l'edizione italiana dell'antologia *Mirrorshades* e nel 1996 ha curato la nota antologia di racconti *splatter* italiani *Gioventù cannibale*.

Il primo volume contiene, oltretutto un'ottima premessa sul Movimento e i racconti di Gibson, Maddox, Kadrey, Ferret, Cadigan, Di Filippo, Calder, Sterling, Swanwick, Rucker e Effinger, alcune pagine intitolate «Il

¹⁶⁴ Daniele Brolli (a cura di), *Cuori elettrici*, Torino, Einaudi 'Stile Libero', 1996.

¹⁶⁵ Daniele Brolli (a cura di), *Cavalieri elettrici*, Roma, Theoria, 1994.

cyberpunk, cosa si trova in Italia”, recanti i titoli di tutti i romanzi del genere già tradotti nel nostro paese.

Nel secondo, oltre un'accattivante premessa e una selezione di racconti dei già citati autori (con l'aggiunta di Playlock e Blumlein), è contenuta la prefazione “Il cyberpunk, una lingua morta del nostro futuro”, esauriente panoramica sulla Nuova Fantascienza all'alba della sua ‘dichiarazione di morte’.

I due testi, con traduzioni di qualità e accurate presentazioni degli autori, costituiscono lo stato dell'arte italiano sull'approccio editoriale al movimento *cyberpunk*.

Capitolo III

Cyberpunk cinema made in Italy: pellicole, registi e prodotti video.

Il cinema *cyberpunk* in Italia è un fenomeno quantitativamente limitato e qualitativamente contraddittorio. Esso vede infatti, in proporzioni inverse, estremi di grande valore artistico e produzione di infima qualità.

Dall'androide di plastilina di Giannetto de Rossi alle raffinate tecnologie digitali di Salvatores fino ad arrivare alle parodie pornografiche: un panorama variegato e non sempre all'altezza delle aspettative di un pubblico sempre più abituato ai grandi budget *hollywoodiani*, ma non del tutto privo di quell'approccio 'italiano' alla Nuova Fantascienza critico e innovativo.

Giannetto De Rossi e il suo *Cyborg. Il guerriero d'Acciaio*

Giannetto De Rossi (Roma, 8 agosto 1942) è un noto artista degli effetti speciali italiano che ha intrapreso una sua propria carriera di sceneggiatore e regista.

Considerato da sempre come uno dei migliori *make up artists* in Italia, ha collaborato con Lucio Fulci, creando quei trucchi e quegli effetti speciali da film *horror* divenuti dei veri e propri *cult*. Tra tutti si ricordino le pellicole *Zombi 2*¹⁶⁶, *L'aldilà... E tu vivrai nel terrore!*¹⁶⁷ e *Quella villa accanto al cimitero*¹⁶⁸.

De Rossi, che ha ereditato la passione per il suo mestiere dal padre e dal nonno, primo truccatore d'Italia, passa ben presto dal trucco all'effettistica e approda alla regia.

La sua carriera cinematografica, naturalmente 'di genere', è supportata da anni di esperienza nel campo ma funestata da una costante carenza di adeguati mezzi economici. Essa si apre nel 1989, proprio con una pellicola in puro stile *cyberpunk*: il titolo del film, sulla scia di più note produzioni, è *Cyborg. Il guerriero d'acciaio*¹⁶⁹.

La trama del film è semplice, quasi ingenua e ben poco innovativa.

¹⁶⁶ *Zombi 2*, Italia, 1979, diretto da Lucio Fulci.

¹⁶⁷ *E tu vivrai nel terrore – L'aldilà*, Italia, 1981, diretto da Lucio Fulci.

¹⁶⁸ *Quella villa accanto al cimitero*, Italia, 1981, diretto da Lucio Fulci.

¹⁶⁹ *Cyborg. Il guerriero d'acciaio*, Italia, 1989, diretto da Giannetto De Rossi; il titolo non può non ricordare ben più note pellicole contemporanee, cito tra tutti l'americano *Cyborg* (Stati Uniti, 1989, diretto da Albert Pyun).

Trecibi, protagonista, è un prototipo di soldato-androide, erroneamente definito 'cyborg'¹⁷⁰, che fugge da una base militare segreta degli Stati Uniti prima di aver completato la sua programmazione. Inconsapevole del mondo che lo circonda e braccato da una sanguinaria sezione dell'esercito reduce dal Vietnam, si nasconde in una non precisata isola sudamericana, in cui incontra il giovanissimo Brandon e sua sorella Susan, ricchi e biondissimi orfani statunitensi che vivono in una villa ai margini della giungla grazie ai proventi delle piantagioni avute in eredità dalla famiglia.

Trecibi, tutt'altro che aggressivo e bisognoso di un luogo dove nascondersi, viene ben presto invitato dai giovani ereditieri a rimanere nella loro grande casa, in cui ha la possibilità di riparare i suoi guasti in tutta tranquillità e di apprendere i rudimenti del comportamento umano.

Mattinate di *shopping*, fughe rocambolesche, spaventose stragi gratuite di civili, serate di balli caraibici e rapimenti sono le vicende che accompagnano la nuova vita dell'androide fino alla soluzione decisiva, quella di barattare se stesso con il piccolo Brandon, preso in ostaggio dall'esercito.

Il bambino, per salvare Trecibi dall'ennesima trappola dei tutt'altro che onesti e leali militari, resterà invece gravemente ferito e, una volta portato in ospedale, dovrà affrontare una nuova difficoltà. Infatti un

¹⁷⁰ Sulla differenza tra andoidi e *cyborg* si veda Antonio Caronia, *Il corpo virtuale*, Padova, Franco Muzzio, 1996 e Antonio Caronia, *Il cyborg. Saggio sull'uomo artificiale*, Roma – Napoli, Theoria, 1985 ristampato nel 2001 per la ShaKe.

improvviso guasto alla centrale elettrica causerà un *blackout* tale da rendere impossibile ai medici l'utilizzo della sala operatoria.

Il film si chiude con una scena buonista, dai tratti quasi epici: il sopravvissuto Trecibi, scampato all'agguato dell'esercito, interviene tempestivamente sul guasto della centrale elettrica ripristinandone il funzionamento sacrificando nell'intento la sua stessa esistenza.

In breve, con *Cyborg. Il guerriero d'acciaio*, Giannetto De Rossi ricalca fedelmente il vecchio copione in cui una 'vita' artificiale si sacrifica per una vita 'naturale'.

Vi si può leggere tra le righe la classica paura luddistica della 'presa di coscienza' delle macchine, ma anche la sottile consapevolezza che tale 'presa di coscienza' potrebbe portare non solo allo scontro con l'uomo, ma anche a comportamenti e sentimenti ormai 'sfuggiti' alla sempre più esigua e inaridita sensibilità umana.

Trecibi sembra essere una versione bionda, abbronzata e vestita secondo la più balneare moda degli anni Ottanta, del *Terminator* di James Cameron e nel suo rapporto con il giovane orfano Brandon, sembra anticiparne le mosse del secondo episodio della trilogia, *Terminator 2: Judgment Day*¹⁷¹.

Giannetto De Rossi non tralascia infatti nessuno degli elementi caratteristici dei più noti film sugli androidi, come la 'riparazione', mostrata nei minimi dettagli tecnici, degli arti compromessi nelle fughe e nel

¹⁷¹ Si veda *The Terminator*, Gran Bretagna – Stati Uniti, 1984, diretto da James Cameron e *Terminator 2: Judgment Day*, Stati Uniti – Francia, 1991, diretto da James Cameron.

combattimento, e il classico ‘finale’ in cui il volto danneggiato del protagonista lascia intravedere le sue parti meccaniche.

Per quanto assolutamente privo di uno spirito innovativo, di una trama solida e avvincente e delle più basilari giustificazioni para-scientifiche (basti pensare che l’androide, puro metallo e plastilina, viene mostrato mangiare regolarmente insieme ai giovani ospiti), il film contiene dei piccoli spunti tematici, sebbene mal o non sviluppati, piuttosto insoliti e interessanti per una produzione mediamente non brillante.

Uno di essi è la scelta dell’ambientazione, località sudamericana a maggioranza di afroamericani in cui i tre personaggi principali, biondi, slanciati e perennemente vestiti con eleganti abiti chiari spiccano sullo sfondo, connotato in modo etnico, caotico e variopinto, quasi a suggerire nel contrasto una riflessione sulla questione della diversità tra i popoli.

L’accenno alle vicende del Vietnam, per quanto sembri più che altro un richiamo alla fortuna della saga del contemporaneo John Rambo¹⁷², supporta la tesi secondo la quale, al di sotto della patina banale, si cela uno spunto di riflessione umanitaria più profondo.

Esiste infine una scena breve e fuggevole, quasi di secondaria importanza, in cui l’androide, anziché camminare scattoso e impacciato tra la folla o comportarsi da modernissimo ‘cicisbeo’ con la giovane Susan, sembra porsi, e porre allo spettatore, un qualche interrogativo sulla natura della sua esistenza: fermo davanti a una vetrina, nel mezzo del passeggio estivo, colorato e confusionario della cittadina, Trecibi guarda la sua

¹⁷² *First blood*, Stati Uniti, 1982 diretto da Ted Kotcheff.

immagine, bianca e pulita, riflessa sul vetro e osserva, con triste curiosità, i manichini grigi e immobili dietro il riflesso, quasi li riconoscesse come sui simili.

Il resto del film, compreso il sacrificio finale (con l'androide morente in controluce che sembra addirittura rappresentare un Cristo crocifisso), non fa che rimescolare gli elementi del più popolare cinema degli anni Ottanta.

Tra tutti spiccano la serata di ballo latino-americano alla *Dirty Dancing*¹⁷³, il casto rapporto alla 'Tempo delle mele', seppur non proprio convenzionale, tra Susan e Trecibi e la sfida ai videogame con Brandon.

Giannetto de Rossi sembra aver girato un vero e proprio omaggio alla moda del suo tempo, quella dei programmi radiofonici di Claudio Cecchetto, della musica italo-disco, dell'abbigliamento *glam*.

È proprio per questo che *Cyborg. Il guerriero d'acciaio* è un film importante per il *cyberpunk* italiano, perché mostra quanto le radici di un movimento, nato rivoluzionario e contraddittorio, fossero penetrate così profondamente nel nostro Paese nel terreno degli stereotipi da mescolare senza contraddizioni i personaggi più inquietanti, figli di Dick e Gibson, con i più vacanzieri e patinati tormentoni estivi italiani.

Mostra quanto capillarmente e diffusamente l'immaginario degli anni Ottanta (e Novanta) italiani sia stato letteralmente e pacificamente 'invaso' dal panorama *cyberpunk*.

¹⁷³ Si veda la fortissima somiglianza tra la scena del 'numero speciale di mambo' in *Dirty Dancing* (Stati Uniti, 1987, diretto da Emile Ardolino) e la scena di 'merengue' di *Cyborg*.

Bruno Mattei e il 'suo' *Terminator II*

Sulla scia dell'enorme successo dalla pellicola americana *The Terminator* di James Cameron, anche Bruno Mattei, celato sotto lo pseudonimo di Vincent Dawn, decide di dedicarsi a un film che tratta di androidi.

Anzi, giunge a realizzarne un *sequel* 'apocrifo' e non autorizzato, immesso sul mercato come *Shocking Dark*¹⁷⁴, titolo al riparo da qualsiasi questione di *copyright*, ma pubblicizzato come *Terminator II* (il *sequel* 'originale' uscirà un anno più tardi, nel 1991, il già citato *Terminator 2: Judgment Day*).

Bruno Mattei (Roma, 30 luglio 1931 – Roma, 21 maggio 2007) è stato un regista, sceneggiatore, montatore e produttore cinematografico italiano specializzato nelle produzioni di pellicole a bassissimo *budget*.

La sua carriera di regista, iniziata nel 1970, ha visto l'avvicinarsi di numerosissimi pseudonimi, quasi tutti anglofoni, e un'impressionante quantità di produzioni di 'genere', dall'*horror* alla fantascienza, dall'avventura alla pornografia.

Shocking Dark, realizzato nel 1990, è solo un piccolo esempio di un immensa produzione di pellicole sempre a cavallo tra *trash cult* e stroncature della critica.

La vicenda è ambientata in Italia, in un futuro post-apocalittico in cui la città di Venezia è ormai quasi completamente affondata nella laguna.

¹⁷⁴ *Shocking Dark (Terminator II)*, Italia, 1990, diretto da Bruno Mattei aka Vincent Dawn.

Un gruppo di scienziati si trova nel sottosuolo della città per cercare di arginare un problema, non meglio specificato, di contaminazione, e improvvisamente viene aggredito da una forza sconosciuta.

Un manipolo di combattenti speciali viene dunque inviato sul luogo per scoprire l'accaduto e ben presto si trova ad affrontare uno stuolo di esseri mostruosi, frutto di non meglio definite alterazioni genetiche.

Il «Terminator» della situazione, classico androide di cui al termine della vicenda, come di consueto, sono visibili le nude strutture elettromeccaniche, è proprio uno dei combattenti, un infiltrato con il compito di sterminare il drappello e dare via libera ai mostruosi mutanti, creature in plastilina che tradiscono il debito del regista nei confronti di *Alien*, debito ancor più palese nella scena in cui i militari ritrovano la bambina nascosta tra le tubature.

L'*happy ending*, improbabile soluzione narrativa che vede le due superstiti (una militare e la bambina) scampare al pericolo multiplo dei mutanti, del «Terminator» e dell'innesco di una bomba micidiale, prevede persino una 'traslazione' nel tempo: la bimba e la sua salvatrice, rifugiatesi in una sorta di 'macchina del tempo', si ritrovano infatti - come per magia - nella Venezia contemporanea, in un allegro panorama di gondole, turisti e ristorante in pieno sole.

Se risulta impossibile giudicare positivamente una simile pellicola, vero assemblaggio di plagi multipli accompagnato da una colonna sonora inadeguata e da effetti speciali di bassa qualità, è altresì possibile rivalutarne

il suo ruolo 'chiave' all'interno della produzione cinematografica italiana di matrice *cyberpunk*.

Shocking dark, infatti, punta tutte le sue carte sull'imitazione americana, adessa il pubblico sfruttando spudoratamente i successi di James Cameron e in tal modo dimostra ineccepibilmente l'incredibile notorietà di cui 'classici' del *cyberpunk* come *The Terminator* e *Alien* godevano all'epoca in Italia.

***Nirvana* di Gabriele Salvatores. E il suo discutibile remake.**

A distanza di 7 anni dall'uscita del '*Terminator* spurio' di Mattei la cinematografia italiana dà finalmente alla luce un'opera importante e qualitativamente molto valida: una vera 'summa' delle atmosfere *cyberpunk*, *Nirvana* di Gabriele Salvatores.

Gabriele Salvatores (Napoli, 30 luglio 1950) è uno dei più famosi registi e sceneggiatori italiani.

Il suo primo approccio al mondo dello spettacolo non avvenne attraverso il cinema. Salvatores iniziò, infatti, la sua attività fondando nel 1972 a Milano (insieme a Ferdinando Bruni) il Teatro dell'Elfo, per cui diresse molti spettacoli, definibili d'avanguardia, fino al 1989, anno in cui passò definitivamente alle pellicole.

Dopo *Marrakech Express* (1989), cui seguì *Turné* (1990), entrambi girati con un gruppo di attori-amici tra i quali Diego Abatantuono e Fabrizio Bentivoglio, Salvatores raggiunse la consacrazione internazionale con *Mediterraneo*, nel 1991, che gli valse il Premio Oscar come miglior film straniero (la pellicola si aggiudicherà anche tre premi 'David di Donatello', come 'miglior film', per il montaggio e per il suono nonché un Nastro d'Argento per la regia nel 1992).

La sua cosiddetta 'trilogia della fuga', composta dai film sopra citati, è idealmente proseguita e si è conclusa nel 1992 con *Puerto Escondido*, film tratto dal romanzo omonimo di Pino Cacucci, nel quale ad Abatantuono si affianca l'attore Claudio Bisio.

L'anno seguente dirige *Sud* (1993), tentativo di denuncia della situazione politica e sociale dell'Italia dal punto di vista degli emarginati e dei disoccupati.

Tra i temi ricorrenti nelle sceneggiature si incontra quello della 'fuga', fuga da una realtà che non si comprende o non si vuole accettare e della quale è inutile un proprio tentativo di cambiamento, così il tema del 'viaggio', inteso come privo di una predefinita destinazione.

Nirvana, del 1997, si colloca all'interno di questo scenario tematico ma rappresenta anche l'inizio di un periodo di sperimentazione narrativa, durante il quale Salvatores firmò anche la regia di *Denti* (2000) e *Annèsia* (2002), tutte pellicole con Sergio Rubini come interprete.

A seguire, nel 2003, ha diretto *Io non ho paura*, tratto dall'omonimo romanzo di Niccolò Ammaniti, che gli è valso una nuova nomination all'Oscar e il 'Gattopardo d'oro' - Premio Luchino Visconti, mentre nel 2005 esce *Quo vadis, baby?*, tratto dall'omonimo romanzo di Grazia Verasani: in quest'ultimo Salvatores riemerge nel suo approccio sperimentale, utilizzando tecniche digitali per tutta la durata del film e dirigendo un *noir sui generis* ricco di atmosfere *dark* e spazi al limite della claustrofobia.

Nirvana è una sorta di omaggio di Salvatores al fenomeno *cyberpunk*, volutamente ed esplicitamente costruito su continui richiami a romanzi, racconti e film precedenti.

Esso racconta la storia di Jimi, abile e solitario inventore di videogiochi, che nel Natale del 2005 sta per lanciare sul mercato la sua ultima creazione, *Nirvana* per l'appunto.

La sua attività viene però turbata da un imprevisto: un non specificato ‘virus’ intacca il programma originale e fa ‘acquistare coscienza’ a Solo, protagonista del videogioco interpretato da Abatantuono, costretto quindi a vivere, senziante e consapevole, intrappolato nella stupida ripetitività del gioco. Per questa ragione, Solo, disperato e confuso, chiederà a Jimi, suo creatore, di cancellare completamente il gioco, liberandolo.

Il protagonista accetterà la richiesta e si getterà nell’irrazionale impresa con l’aiuto di Joystick, un *ex-hacker* quasi cieco e squattrinato (interpretato da Sergio Rubini) e di Naima, una giovane *hacker*, grande esperta di *hardware*, dalla memoria parzialmente cancellata e dai vistosi capelli blu.

Il trio porterà a termine la missione, riuscendo a penetrare le difese elettroniche della Okosama Starr, multinazionale informatica depositaria del videogioco, appena in tempo, subito prima della sua immissione sul mercato.

Alla vicenda generale, si intreccia quella personale di Jimi, impegnato nella ricerca della sua compagna Lisa, scomparsa nei quartieri multietnici della città.

Ogni singolo elemento presente nel film è una citazione, come la stessa struttura a *flashback*, che ricalca fedelmente quella del racconto *Burning Chrome* di Gibson.

Dalla penna dello stesso autore provengono la figura dell’*hacker* ‘artista’ («cowboy» in Gibson e «angelo» in Salvatores), l’«Agglomerato» urbano sterminato e le imponentieintricate sopraelevate che sovrastano la

periferia (si ritrovano nell'intera 'Trilogia dello Sprawl'), la caotica descrizione dei quartieri multietnici (ricorda il quartiere «Night city» di Chiba in *Neuromancer* ma anche la «zona interstiziale del ponte» in *American Acropolis* e *Virtual Light*), l'edificio 'intelligente' che parla e interagisce col suo abitante (richiama la casa sulla spiaggia di *Idoru*), gli occhi artificiali di Joystick (molto simili alle protesi «Zeiss Ikon» desiderate dalla giovane Rikki in *Burning Chrome*) e persino interi stralci di dialoghi, vere e proprie citazioni dai testi.

La stessa presentazione del *cyberspazio* e delle interfacce relative non sono che una trasposizione cinematografica accurata dell'«allucinazione consensuale e condivisa» narrata in *Neuromancer*.

Alle citazioni gibsoniane si intersecano elementi che richiamano *Snowcrash* di Neal Stephenson (come la figura del 'mafioso', «Zio Nicola» nel film e «Zio Enzo» nel romanzo) e non mancano neppure le ormai prevedibili e tradizionali atmosfere alla *Blade Runner*.

Salvatores ci offre un'opera che non si limita ad attingere a piene mani cercando di occultare le sue fonti, ma ci mette davanti una sorta di 'stato dell'arte' del *cyberpunk* visto con occhi italiani. Un *collage*, un campionamento, una celebrazione citazionistica, un'opera che frammenta e ricomponde gli stereotipi di un genere lasciando che ogni singolo elemento renda comunque ancora visibile e comprensibile l'intero da cui proviene, proprio come quel «frammento di una rosa olografica» del racconto d'esordio di Gibson.

Il successo di *Nirvana*, che ‘sdoganò’ definitivamente il *cyberpunk* al grande pubblico italiano, finì ben presto per attirare l’attenzione del mercato cinematografico della pornografia, sempre alla ricerca di nuovi ‘spunti’ tematici, ispirando una sorta di ‘remake’ illegittimo, una seconda versione di dubbio valore artistico.

Si tratta di *Nirvanal*, produzione del 1998 del regista Silvio Bandinelli, pellicola *hard* che ostenta una sorta di ‘trama’ vagamente legata, più che all’opera di Salvatores, alle tematiche *cyberpunk* in generale.

Il film parla di una misteriosa ‘droga virtuale’, il «Nirvanal» per l’appunto, che agisce tramite una sorta di minuscolo e improbabile *microchip* (in realtà una sorta di brillantino adesivo, sempre fuori fuoco, che viene applicato sulla pelle delle varie attrici) e che impone alla ‘malcapitata’ di turno di indulgere immediatamente nelle attività erotiche di cui il titolo non fa mistero.

Nonostante la pretesa del regista di realizzare un lavoro differente dalla media dei prodotti pornografici, *Nirvanal* risulta quantomeno squallido e discutibile.

I dialoghi sono forzati e poco coerenti, l’abbigliamento e la biancheria intima non adeguati allo stile del film (e a dir poco banali), le ambientazioni che dovrebbero evocare il *cyberpunk* sono ridicole e raffazzonate, niente più di un esterno situato sotto un ponte autostradale addobbato da un paio di attempati schermi di computer, qualche grande lampada fluorescente e un paio di divanetti da discoteca stampati con una fantasia tigrata.

Un film che risulta sotto tutti i punti di vista sgradevole e mal realizzato, ma che ancora una volta non può che essere un esempio indicativo del livello di penetrazione dell'immaginario *cyberpunk* in tutti i più disparati linguaggi mediatici.

Animazione e videoclip

A conclusione di questa breve carrellata di pellicole, è d'obbligo inserire una coppia di lavori ben differenti dalla cinematografia ma incredibilmente utili a comprendere come gli echi del *cyberpunk* siano silenziosamente giunti in tutti i campi della produzione video, senza tralasciare il territorio dell'animazione per ragazzi e quello del *videoclip*.

Per quanto riguarda l'animazione, un ottimo esempio, assai noto al pubblico di giovani e meno giovani di Rai Tre, è il cartone animato a puntate *Gino il Pollo*¹⁷⁵.

Nato il 18 febbraio 1995 come video-intervento del suo creatore, Andrea Zingoni, membro dei Giovanotti Mondani Meccanici¹⁷⁶, per un convegno dedicato alle ipotesi sul futuro di Internet, il suo titolo originale era *Gino The Chicken Lost In The Net* e riscosse immediatamente un notevole successo.

Nel 1998 entrò a far parte delle rubriche fisse della rinata rivista "Re Nudo" e nel 1999 venne trasformato in un volume illustrato, intitolato *Gino*

¹⁷⁵www.ginoilpollo.rai.it

¹⁷⁶Fondati a Firenze nel 1984 da Antonio Glessi e Andrea Zingoni, i Giovanotti Mondani Meccanici sono un gruppo storico della *video* e *computer art* italiana che da sempre ha scelto un uso istintivo, passionale e non algido delle nuove tecnologie. Come si legge sulla *home page* del loro sito *web*, essi «agiscono come osservatorio multidisciplinare sul presente avanzato, possibili mondi futuri e nuovi stili di vita che stanno trovando oggi, nell'era del cyberspace e della mutazione tecno-comunicativa, la loro più piena conferma».

*The Chicken - Le mirabolanti avventure del primo Pollo perso in Internet*¹⁷⁷.

Dopo la pubblicazione sulla rivista "Linus" (2000) e la messa in onda sul canale *web* My-tv (2001), nel 2006 approda finalmente su Rai Tre che ne coproduce e trasmette un'intera serie nella fascia oraria dedicata ai ragazzi.

In questa serie, naturale sviluppo della storia originaria, Gino fonda, insieme ad altri personaggi (tra cui «Dolly, pecora senza speranza», esplicito riferimento alla clonazione), la «Tecnofattoria», un'utopistica repubblica degli animali, assoluto opposto dell'orwelliana *Animal Farm*, il cui scopo è quello di salvare il mondo dalle mire di Capo Colby direttore della CIA («Chicken Investigation Agency», parodia della *Central Intelligence Agency*), che ha 'smaterializzato' Gino il pollo, lo ha 'intrappolato nella rete' e tenta costantemente di catturarlo con lo scopo di cucinarlo.

Suoi aiutanti 'umani' sono il ragazzino Andrea, meglio noto come «Cyber-boy», che alla parti di un «console cowboy» gibsoniano ha la capacità di 'smaterializzarsi temporaneamente' ed entrare nello spazio virtuale di *internet*, e suo nonno, l'anziano cieco Ringo, con i quali Gino collabora al fine, iperbolico e ironicamente ingenuo di 'salvare il mondo'.

Un cartone animato pieno di musica, di colore, di personaggi semplici e ben caratterizzati, sicuramente adatto alla visione dei giovanissimi ma portatore di un substrato culturale complesso, ricco di dotti richiami alla letteratura e all'attualità che ne rendono la visione gradevole e interessante anche per un adulto.

¹⁷⁷ Andrea Zingoni, *Gino The Chicken - Le mirabolanti avventure del primo Pollo perso in Internet*, Roma, Castelvechi, 1999.

Per quanto riguarda invece i *videoclip* musicali, un esempio molto recente e piuttosto interessante è costituito da *Stop me*, brano dei Planet Funk del 2005, tratto dall'album *The illogical consequences*¹⁷⁸.

I Planet Funk sono un gruppo musicale *electro-dance* italo-britannico (due napoletani, due fiorentini e due inglesi) nato dalla fusione della vecchia formazione dei Souled Out (nota negli anni Ottanta per il successo internazionale dell'album omonimo) e dei Kamasutra, Alex Neri e Marco Baroni, molto noti nell'ambiente italiano delle discoteche.

Il grande successo giunge per loro nel 2002, con l'album *Non Zero Sumness*, successo coronato dagli Italian Music Awards e dall'assegnazione del 'disco d'oro' per le vendite.

L'album *The illogical consequences*, secondo di tre (il più recente è il più 'rockeggiante' *Static*) è stato preceduto dal singolo *Stop me*, utilizzato addirittura come colonna sonora dello *spot* televisivo della Coca Cola.

Il video realizzato per il brano, a dispetto del suo potenziale commerciale e della sua larga circolazione, è un piccolo capolavoro, socialmente impegnato e assolutamente insolito per il panorama *pop-dance* italiano.

Il produttore è il regista italiano Maki Gherzi, che con quest'opera si aggiudica il 'Future Film Festival Digital Award' del 2006, ed è stato

¹⁷⁸ Planet Funk, *The illogical consequences*, realizzato presso lo studio Sun Recordings di Napoli, 2005.

interamente girato nella cittadina-discarica di Guiyu¹⁷⁹: esso affronta in modo diretto e privo di mediazioni lo scottante e poco divulgato problema dell'*e-waste*¹⁸⁰.

Lo scenario presentato è impressionante, squallido, degradante: uomini, donne e bambini che, senza alcuna precauzione protettiva, vivono e lavorano in mezzo a cumuli di rifiuti elettronici, circondati da fumi tossici, ceneri e sostanze pericolose, costantemente rilasciate nell'aria e nel suolo.

Tra gli esseri umani, sporchi, logori, che si muovono tra le montagne di vecchi circuiti e *monitor* con una naturalezza angosciante, si aggirano, anch'essi indifferenti verso ciò che li circonda, varie altre creature.

Alcune sono animali, come un gatto scuro che zampetta tra i rifiuti e una gallina che razzola nei frammenti di plastica della strada, l'altro, protagonista del video, è un piccolo *robot* (aggiunto alle immagini originali della discarica grazie a tecnologie digitali), grigio come il vecchio *hardware* informatico degli anni Novanta e dall'aria triste, malconcia, tutt'altro che avveniristica. Quasi familiare.

Quest'ultimo si aggira tra uomini e animali, che non lo degnano di una seconda occhiata, quasi fosse ormai tutto perfettamente indifferente ai loro

¹⁷⁹ Situata nella provincia meridionale del Guandong, Guiyu è il più grande centro per lo smantellamento e il riciclaggio di materiale tecnologico. In questa città arrivano infatti apparecchi elettrici ed elettronici da tutto il mondo: da telefonini a lavatrici, da frigoriferi a stampanti. Tutto l'*hardware* dismesso dei paesi più ricchi viene raccolto e 'lavorato' in questa remota zona della Cina, la cui intera popolazione lavora all'estrazione di rame e metalli pregiati e allo smaltimento della plastica, senza la più minima forma di protezione per la salute e la sicurezza.

¹⁸⁰ L'*e-waste*, neologismo inglese che sta per 'rifiuto digitale', rappresenta l'elemento più problematico del ciclo di vita dei prodotti elettronici. A causa del loro alto impatto ambientale e dell'alto costo per il loro smaltimento in condizioni di sicurezza, può essere considerato il lato oscuro della 'tecnologia a portata di tutti'.

occhi, e fruga insieme agli altri nei cumuli di rifiuti, alla ricerca di pezzi di ricambio per i suoi arti.

L'atmosfera resa dal regista è al contempo affascinante e inquietante, ci apre le porte di un mondo sconosciuto, insospettato, fino ad allora descritto soltanto dalla letteratura *cyberpunk* e immaginato solo come teatro di vicende romanzesche, fumettistiche e cinematografiche¹⁸¹.

Stop me è un lavoro che utilizza il *cyberpunk* e le sue immagini come un manifesto di denuncia, il suo maggior pregio è stato quello di utilizzare un linguaggio semplice e ormai affermato (il binomio fantascienza-musica) per raggiungere il grande pubblico con un importante spunto di riflessione sulle disparità sociali, sulle problematiche ecologiche e sull'impatto ambientale della tecnologia.

¹⁸¹ Cito tra tutti la landa desolata, inquinata da rifiuti tossici, di «Dog Solitude», descritta da William Gibson in *Mona Lisa Overdrive*.

Capitolo IV

Cyberpunk per immagini: fumetti e arti visive

Negli ultimi due decenni di fumetto e arti visive, in Italia non sono mancati esempi di personaggi e storie dedicati alla Nuova Fantascienza.

Prima ancora del fatidico 1984, e della relativa 'dichiarazione di nascita' del movimento, si può parlare di un importante precursore *cyberpunk* nelle strisce disegnate italiane.

Si tratta di *Ranxerox*, creato da Stefano Tamburini con la collaborazione di Andrea Pazienza e Tanino Liberatore, vero *cyberfumetto ante litteram*.

È stato pubblicato per la prima volta nel 1978 sul terzo numero della rivista «Cannibale», nel 1979 apparve brevemente nella rivista «Il Male». Successivamente, con la scomparsa di «Cannibale» e la nascita della nuova rivista «Frigidaire», *Ranxerox* trovò una nuova collocazione, fino alla scomparsa del suo creatore avvenuta nell'aprile 1986.

Sul nome del protagonista, bizzarro antieroe *robot* costruito con i pezzi di una fotocopiatrice e inizialmente chiamato Rank Xerox, pende una divertente disputa legale con le case produttrici. Rank e Xerox, indignate per il collegamento tra questo losco personaggio e i loro prestigiosi prodotti (e per l'utilizzo del loro nome in un fumetto in cui non mancano turpiloquio, oscenità e violenza) minacciarono azioni legali: da qui il nome fu cambiato nel, del tutto omofonico, *Ranxerox*.

Cyberfumetto

Nei pieni Ottanta, primissimi anni del *cyberpunk* (soprattutto considerando lo ‘scarto temporale’ italiano) nasce *Druuna Morbus Gravis*¹⁸², creazione di Paolo Eleuteri Serpieri che unisce in uno stretto intreccio fantascienza ed erotismo.

Gli albi sono stati pubblicati in Italia dalla casa editrice Alessando, in Francia dalla rivista «Métal Hurlant» e negli Stati Uniti da «Heavy Metal», a dimostrazione del consenso di pubblico incontrato.

Serpieri rappresenta Druuna, protagonista delle vicende, come una donna bella e sensuale, dalle fattezze mediterranee, dai lunghi capelli neri e la carnagione olivastra.

Nella maggior parte dei casi, il ruolo di Druuna è quello di mero oggetto sessuale, desideroso di essere tale e solitamente disposto a piegarsi a ogni genere di *avance*: l'intera serie è infatti caratterizzata da contenuti di sesso e violenza molto espliciti, compresa la rappresentazione di amplessi non censurati.

Per quanto riguarda i contenuti esplicitamente *cyberpunk*, la gran parte delle avventure di Druuna ha luogo nel più classico e imprecisato futuro postapocalittico, e numerosi dei *partner* della protagonista sono creature ibride quali *cyborg* e mutanti, elementi che secondo i ‘detrattori’ della serie servono soltanto da inutile contesto teso a giustificare i contenuti al limite della pornografia.

¹⁸² *Druuna Morbus Gravis*, Paolo Eleuteri Serpieri, Alessando, 1985.

A pochi anni dalla prima comparsa di *Druuna Morbus Gravis*, il fumetto *cyberpunk* è ancora strettamente legato all'ambito delle pubblicazioni 'per soli adulti', talvolta con produzioni di dubbia qualità.

È il caso di un numero di «Storie Blu», collana di fumetti erotici, anche se il termine più corretto sarebbe 'pornografici', intitolato *Cyborg*¹⁸³.

Autore e disegnatore sconosciuti, grafica essenziale e spesso trasandata, copertina a colori quasi scollegata dal contenuto e una vicenda piuttosto banale, puro sfondo di sesso e violenze, scene di sadomasochismo incluse.

Per usare le parole di Hendel, in un fumetto erotico come *Cyborg*, il *cyberpunk* è solo una giustificazione, una base di partenza per la ripetizione ossessiva di schemi pornografici, ma proprio questa 'banalizzazione' dimostra l'avvenuta e conclamata diffusione del genere anche nei territori editoriali più popolari:

I racconti si riferiscono prevalentemente [...] ai generi narrativi più conosciuti e praticati. [...] Il genere (quindi la somma dei racconti, delle trame e degli intrecci possibili) è dato come sfondo: su questo sfondo già conosciuto si collocano situazioni erotiche ripetute che

¹⁸³ *Cyborg*, Storie Blu serie 'Special', Internazionale Ediperiodici (Italia), Elvifrance (Francia), 1989.

propongono una rilettura, un riciclaggio del repertorio narrativo che il lettore conserva di ognuno i quei generi.¹⁸⁴

Il «cyborg» protagonista è, come da copione, il risultato dell'ennesimo esperimento scientifico, in tal caso malamente riuscito. All'interno di un corpo metallico da *robot* antropomorfo viene infatti racchiuso e collegato il cervello di un noto benefattore prematuramente scomparso, benefattore dalle segrete perversioni che, nella sua nuova veste d'acciaio, si libera dei vincoli della 'quotidiana normalità' e diviene apertamente un maniaco sadico e spietato.

Solo una coppia di prostitute, con cui il 'benefattore' aveva avuto a che fare in vita, conoscendo la verità sulle sue inclinazioni, sarà in grado di fermare il terribile mostro, soltanto dopo una lunga e gratuita descrizione di stupri e tremende torture.

Se per qualità grafica, intreccio, e sviluppo della storia questo fumetto risulta quanto mai banale, quando non disgustoso e disturbante, contiene altresì un aspetto che è indiscutibilmente presente nel *cyberpunk*, e spesso quasi 'tenuto nascosto': il concetto di artificializzazione del corpo e delle sue funzioni, dalla sua 'replicazione' nella realtà virtuale alla mutazione, rappresenta indiscutibilmente una potente chiave di liberazione degli istinti sessuali.

¹⁸⁴ Lorenzo Hendel, "Possibilità di confronto", in Alberto Abruzzese e Laura Barbiani (a cura di), *Pornograffiti. Trame e figure del fumetto per adulti*, Roma, Roberto Napoleone, 1980, p. 90.

A partire dagli anni Novanta, il fumetto *cyberpunk* abbandona il territorio erotico e raggiunge il grande pubblico della Bonelli, storica editrice di fumetti italiana, che ‘consacra’ l’ormai grande diffusione del genere con la pubblicazione di *Nathan Never*¹⁸⁵.

Nathan Never, ideato da Michele Medda, Antonio Serra e Bepi Vigna (soprannominati ‘la banda dei sardi’ o ‘il trio dei sardi’), è stato il primo fumetto Bonelli di genere fantascientifico e ha esordito in edicola nel 1991, con un albo intitolato *Agente Speciale Alfa* avente come argomento principale le tre leggi della robotica di Asimov¹⁸⁶.

Il protagonista delle vicende, da cui prende il nome il fumetto, è un agente speciale, personaggio esplicitamente ispirato al Rick Deckard di *Blade Runner*, del quale il fumetto condivide la visione cinica e pessimista del futuro e il cupo e degradato scenario urbano.

I personaggi principali, come in molti cartoni animati giapponesi trasmessi in Italia a partire dal 1979 (tra i vari, *Gundam*, *Astrorobot*, *Space Robot*, *Voltron*), presentano una struttura ‘classica’, strutturata su 5 stereotipi base: l’eroe (Nathan), il personaggio femminile (Legs), il ‘secondo’, che pur appoggiando l’eroe, a volte entra in competizione con lui

¹⁸⁵ *Nathan Never*, Michele Medda, Antonio Serra e Bepi Vigna, per Bonelli, 1991.

¹⁸⁶ «1. Un robot non può recare danno a un essere umano, né può permettere che a causa della sua negligenza un essere umano patisca danno.

2. Un robot deve obbedire agli ordini impartiti dagli esseri umani, purché tali ordini non contrastino con la Prima Legge.

3. Un robot deve proteggere la propria esistenza, purché questa autodifesa non contrasti con la Prima e/o la Seconda Legge.»

Asimov attribuì le tre leggi a John W. Campbell, a seguito di una conversazione fatta il 23 dicembre 1940. Comunque, Campbell sostiene che Asimov aveva già in testa le leggi, che avevano solamente bisogno di essere formulate esplicitamente.

(Andy Havilland), lo ‘smanettone’ esperto di computer (Sigmund Baginov) e il ‘forzuto’ (Branko).

Questi personaggi sono ‘statici’, non cambiano nel tempo (eccettuata una sorta di *restyling* per il numero 100), così come l’ambiente che li circonda ‘fatica’ a stare al passo coi tempi.

Lo stesso Michele Medda, in un articolo pubblicato su *Viaggi Straordinari tra spazio e tempo*¹⁸⁷, pone l’accento sui frequenti anacronismi cui spesso, quasi inevitabilmente, la fantascienza va incontro, fenomeno che non si limita alla sola fantascienza italiana (anche nella prima serie del noto anime *Ghost in the Shell*, ultramoderni *cyborg* dai corpi in titanio sono dotati di ingombranti e ‘preistorici’ telefoni cellulari, del tutto simili al famoso, e ormai obsoleto, modello ‘Star Tac’ della Motorola¹⁸⁸):

C’è un risvolto spiacevole nel realizzare una serie di fantascienza duratura [...]: la realtà ti lascia indietro. Coticchè, a dieci anni di distanza dal numero uno della serie, sfogli le pagine dei vecchi albi e non puoi fare a meno di notare che in una delle sue avventure l’eroico agente speciale del futuro cerca una cabina con un telefono pubblico; in un’altra avventura si fracassa in un incidente senza che spunti fuori un provvidenziale airbag; e in un’altra un assassino cerca di recuperare una videocassetta compromettente. Tutto ciò, ovviamente, non impedisce a Nathan e ai suoi amici di spostarsi su

¹⁸⁷ Claudio Gallo (a cura di), *Viaggi Straordinari tra spazio e tempo*, S. Martino Buon Albergo (VR), Grafiche AZ, 2001, catalogo dell’omonima mostra promossa dalla Biblioteca Civica di Verona 23 giugno – 29 settembre 2001.

un'automobile che è dotata di “piastre antigravitazionali” e di spostarsi su Marte con la stessa facilità con cui oggi si viaggia da Roma a New York.¹⁸⁹

La maggior parte delle avventure di Nathan Never si svolge nella «Città Est», identificabile con l'attuale New York, nota più semplicemente come Città, una delle due megalopoli presenti sul suolo americano, assieme alla Città Ovest.

La Città si sviluppa verticalmente su otto livelli, strettamente legati alla condizione sociale dei relativi abitanti (un classico delle ambientazioni *cyberpunk*, a partire da *Johnny Mnemonic*). Nei primi due livelli abitano i reietti della società (tra i quali i «mutati») e la ricchezza della popolazione cresce con il livello, fino ad arrivare all'ottavo, il cosiddetto «Empireo».

La novità principale portata da *Nathan Never* all'interno della produzione Bonelli, infatti, non riguarda le tematiche, bensì la struttura della serie e le interconnessioni tra gli episodi. Si può dunque parlare di una stretta *continuity*, un tipo di impostazione della serie noto nella produzione statunitense: l'insieme degli episodi è stato infatti pensato come qualcosa di organico e coerente (gli albi italiani, al contrario, presentano solitamente vicende autoconcludenti), in cui gli eventi narrati in un numero vanno a modificare l'intero universo narrativo di Nathan Never, e le cui conseguenze sono narrate nelle avventure successive.

¹⁸⁸ Il telefonino Star Tac, immesso in Italia, nel suo primo modello, nel 1997, era considerato come il più ricercato e conosciuto apparecchio cellulare all'epoca dell'uscita del primo film tratto dal *manga* di Masamune Shirow (1995).

¹⁸⁹ Claudio Gallo (a cura di), *Viaggi Straordinari tra spazio e tempo*, cit. p. 136.

Un supplemento annuale di *Nathan Never* da citare assolutamente, importantissimo per la diffusione del *cyberpunk* in Italia, è l'*Almanacco della Fantascienza 1993*, che unisce all'episodio a fumetti un ricco inserto con servizi di cinema e attualità.

Insieme alle pagine su Asimov, Star Trek e la profantascienza di Emilio Salgari, il volume dedica un lungo articolo al movimento, "Il Cyberpunk è tra noi!", affrontando tematiche quali la 'genesi' del termine, i suoi 'precedenti letterari', la narrativa di Gibson, il «cibercinema», la fusione uomo-macchina e le 'realità alternative', senza tralasciare consigli per le letture (dai più noti romanzi alla saggistica italiana) e per la cinematografia (da *Tetsuo* a *Terminator II*). Un vero e proprio *vademecum*, semplice ma completo, per l'appassionato di fantascienza, una vera testimonianza dell'ormai globale diffusione del genere.

La storia a fumetti contenuta nell'almanacco, inoltre, risulta essere un vero e proprio concentrato di citazioni gibsoniane trasposte in immagini, tra le quali spiccano gli occhi «nikon-zeiss con nervi ottici garantiti vent'anni» (occhi uguali a quelli di una star dell'olovisione, esattamente come per la giovane Nikki in *Burning Chrome*), la casa di tolleranza detta «casa dalle luci blu» (un tipo di prostituzione particolare, che utilizza sistemi neuro-sensoriali, già contenuto in *Burning Chrome* e *Neuromancer*), la storia d'infanzia di Kora, personaggio chiave della vicenda, un ricordo ricorrente in *Virtual Light* e *American Acropolis*:

Quando compii tredici anni mia madre mi vincolò con un contratto, a un'industria giapponese di componenti bioelettronici. / Era una vita impossibile... ci facevano cantare in continuazione l'inno aziendale e non ci permettevano di frequentare ragazzi. / Dopo due anni, prima ancora che avessi terminato il corso di formazione, fuggii scavalcando la recinzione del campo sportivo.

Nathan Never, con la sua celebrazione 'scoperta' del *cyberpunk* d'oltreoceano e la sua attitudine 'informativa' sulle novità della fantascienza è stato un vero 'pilastro' nella diffusione capillare e globale del Movimento in Italia.

Ma non mancarono, né mancano tutt'oggi, altri fortunati esperimenti di *cyberfumetto*, quali le serie *Cybersix*¹⁹⁰ e *Hammer*¹⁹¹, per rimanere nei Novanta e, negli ultimissimi anni, l'esperimento di *Donnell & Grace: Blue Lights*¹⁹² e il romanzo grafico *Sigma*¹⁹³.

Cybersix, lanciato nel 1991 dalla casa editrice italiana Eura Editoriale (proprietaria dei settimanali «Skorpio» e «Lanciostory»), fu ideato dall'argentino Carlos Trillo e disegnato dal connazionale Carlos Meglia.

La serie, incentrata sulla storia dell'omonima protagonista, nata dagli esperimenti genetici di un medico malvagio (e piuttosto prevedibile), fu pubblicata anche in lingua francese e spagnola e ottenne un discreto

¹⁹⁰ *Cybersix*, Carlos Trillo e Carlos Meglia, Eura Editoriale, 1991.

¹⁹¹ *Hammer*, Riccardo Borsoni, Giancarlo Olivares, Mario Rossi, Luigi Simeoni e Stefano Vietti, Edizioni Eden, 1994.

¹⁹² *Donnell & Grace: Blue Lights*, Massimo Dall'Oglio e Dany&Dany, IDEA Comics, 2007.

successo, al punto da essere trasposta in un cartone animato (interrotto dopo la messa in onda delle prime 13 puntate).

La serie *Hammer*, invece, iniziò a essere pubblicata nel 1994 (anno di uscita del numero zero, *Tradita*) e proseguì fino al 1996, concludendosi dopo soli tredici albi, per problemi di gestione del prodotto e un basso numero di vendite.

Hammer nacque dietro richiesta di Giovanni Bovini, editore della Star Comics, desideroso di creare un prodotto capace di contrapporsi al famoso *Nathan Never*, all'epoca unico esempio di fantascienza a fumetti italiana.

L'obiettivo del team *Hammer* era principalmente quello di spiazzare e coinvolgere il lettore operando scelte anticonvenzionali, possibili grazie all'estrema libertà che fu loro concessa dalla Star Comics e il risultato fu infatti un prodotto diverso, controcorrente, controllato nei minimi dettagli dai suoi creatori. La risposta del pubblico, tuttavia, non risultò altrettanto omogenea.

Protagonisti della serie sono tre tipici personaggi *cyberpunk*, Helena Svensson, immancabile *hacker*, Swan Barese, pilota contrabbandiere, e John Colter, irascibile delinquente di lunga data, evasi insieme da un carcere 'virtuale' e compagni di avventure in numerose, pericolosissime missioni.

La serie, nel panorama italiano, ha rappresentato un esperimento non privo di difetti ma probabilmente unico e irripetibile: oltre a ispirarsi e a sviluppare coerentemente l'immaginario *cyberpunk*, vi ha introdotto elementi narrativi insoliti che, se da un lato si sono rivelati un punto di forza, dall'altro ne hanno paradossalmente decretato l'insuccesso

¹⁹³ Paola Barbato e Stefano Casini, *Sigma*, Bonelli, 2008.

commerciale, confinandolo tra i prodotti di nicchia, destinati ai soli cultori della fantascienza.

Tra le caratteristiche più significative di *Hammer* vi è sicuramente la scelta di porre a capo della serie (il cui nome è tratto dall'astronave a bordo della quale viaggiano i protagonisti) non un singolo personaggio, ma tre individui differenti e ben tratteggiati, anti-eroi dalla discontinua moralità, a ciascuno dei quali è riservata eguale attenzione, e il costante uso di una sapiente ironia, che mitiga la struttura molto articolata delle storie e 'alleggerisce' molte tematiche di non facile trattazione.

L'ambientazione e il periodo storico scelti pescano direttamente nel *background* tradizionale del *cyberpunk*, e non manca nemmeno in questo caso l'omaggio all'opera di Gibson, nell'albo numero sei (episodio di novembre, 1995) intitolato *Invernomuto* (traduzione letterale di *Mutewinter*, una delle due intelligenze artificiali del romanzo *Neuromancer*).

Per quanto riguarda *Donnell & Grace. Blue Light*, l'influenza gibsoniana è esplicita e dichiarata.

Realizzato da IDEA Comics, ha visto la pubblicazione del numero zero nel 2007, ma la pubblicazione degli albi è stata, per ignote ragioni, bloccata.

L'ambientazione è il classico futuro prossimo, il 2048, per la precisione, e lo stile è il più classico *cyberpunk* e la protagonista, una «blue light», ovvero un 'controllore' della nuova rete informatica, risponde al nome di Grace Sterling.

Il sito *web* di IDEA Comics anticipa con dovizia di particolari il tipo di ambientazione in cui svolge la storia, un vero concentrato di tematiche *cyberpunk*:

Nell'anno 2020 Internet, la rete informatica che tutti noi conosciamo, viene sostituita da una nuova e rivoluzionaria concezione di Rete, che ne è la sua naturale evoluzione tecnologica: nasce INDRA. L'ormai obsoleto concetto di "connessione" viene sostituito da quello di "immersione", che consente agli utenti di vivere in un vero e proprio mondo virtuale. Per accedervi però, è necessario un impianto cerebrale attraverso il quale ogni individuo diventa parte del "tutto", esposto alla condivisione di ogni aspetto del proprio io. L'individualità tende quindi a svanire e ogni essere vivente finisce per essere sempre più controllato, sempre meno libero. La vecchia Internet, poco sorvegliata, ridiventa allora l'ambiente preferito dagli hacker, e INDRA il bersaglio primario dei loro assalti. Per contrastare le minacce e gli attacchi di questi ultimi, vengono quindi creati i Blue Lights, esseri umani concepiti in laboratorio specificamente per assumere il ruolo di guardiani della Nuova Rete, grazie alla loro capacità di "immergersi" sempre e ovunque.

All'utopia 'immersiva' di Donnel & Grace si contrappone il clima, spiccatamente distopico, della *graphic novel Sighma*.

Nato da una sceneggiatura della ben nota autrice Paola Barbato (milanese, già autrice di romanzi e fumetti, per Bonelli, fra i quali *Dylan Dog*) e dai disegni di Stefano Casini, *Sighma* ricorda il filone

fantascientifico che va da Orwell ai fratelli Wachosky, narrando vicende di un futuro remoto, in cui ciò che rimane della Terra è confinato in una città-grattacielo in cui ciascun abitante è, fin dalla nascita, ‘destinato’ a un determinato piano, e ciascun piano è strettamente vincolato a determinate attività e stili di vita.

I più noti *topoi cyberpunk* trovano degna rappresentazione in *Sigma*, dai personaggi (contrabbandieri, controllori, il protagonista ‘immemore’ dalle mille identità, la figura femminile surreale e quasi sovraumana che si ‘incarna’ nelle più svariate occupazioni dei ‘piani bassi’) alle *location* (il piano ‘zero’ della malavita, le distopie lavorative dell’‘uno’ e del ‘due’, il consumismo sfrenato del ‘piano commerciale’, gli eccessi sessuali del ‘quarto livello’ fino ad arrivare ai ‘piani alti’ della cultura, dell’eugenetica e dell’amministrazione) fino alle pratiche di controllo della popolazione (selezione dei bambini in base all’intelligenza, utilizzo di un *microchip* su ciascun abitante, ‘cancellazione e riprogrammazione’ del *microchip* dei cittadini ‘scomodi’).

L'arte del Professor Bad Trip

Gianluca Lerici, meglio conosciuto come 'Professor Bad Trip', è stato uno dei più impressionanti artisti sperimentali italiani nel campo dell'illustrazione.

Morto il 25 novembre del 2006, all'età di 43 anni, resta uno dei più solidi fenomeni artistici della scena controculturale e la sua opera continua a far parlare di lui.

La sua storia artistica comincia con la musica, con la partecipazione all'attività di due gruppi musicali *punk hardcore* e la fondazione di una *fanzine*, «Archeopteryx», un vero e proprio *imprinting* creativo destinato a influenzare tutta la sua produzione.

Poco più tardi, a completare il quadro del suo complesso e variegato mondo visuale, interverrà l'avvento italiano della scena *cyber* e l'immaginario della musica *techno*, suono emotivamente e politicamente legato alla 'nuova' controcultura, quella del *rave*, dello sballo chimico e dell'*hacking* come democratizzazione dell'informazione.

Pioniere della *mail-art* (si ricordino le serie di francobolli di sua invenzione, disegnate per l'immaginaria nazione 'Stato del Chaos') e versato in quelle che si possono definire delle vere 'allucinazioni creative', entrerà a far parte del movimento *cyberpunk* fin dai suoi albori e aderirà al progetto «Decoder» (per cui disegnerà numerose copertine e fumetti) divenendo un vero e proprio 'emblema' della Nuova Fantascienza italiana.

Tra le sue opere edite in volume si trovano *Il pasto nudo a fumetti*¹⁹⁴, interpretazione del romanzo di William S. Burroughs, *Almanacco Apocalittico*¹⁹⁵ e due ricche raccolte ‘postume’¹⁹⁶, curate dal Progetto www.profbadtrip.org, attualmente presente in internet, anche nella sede ‘Decoder Island’ su Second Life¹⁹⁷.

Lo stile di Bad Trip è acido, espressionista, ridondante, visionario, iperdecorativo e saturo di contenuto, a metà tra l'*horror vacui* bizantino e il vortice allucinogeno: le sue pagine non hanno un solo angolo privo d'inchiostro, la composizione delle sue tavole è caotica e geometrica al tempo stesso, le soluzioni grafiche sono sempre curate, precise e assolutamente affascinanti.

Quanto a tecniche, Bad Trip ha esplorato numerosissimi strumenti e sostanze, dalla china alla pittura a olio, dalla fotocopia al collage, cimentandosi nel fumetto come nel *design* di interni e di oggetti.

I suoi segni si sono diffusi, in uno stile che fonde contaminazione e riciclaggio, su qualsiasi tipo di supporto: carta, tela, cartoncino (da non dimenticare le cartoline e la modulistica delle istituzioni militari di leva),

¹⁹⁴ Professor Bad Trip, *Il pasto nudo a fumetti*, Milano, Shake, 1992; seconda ed. 2007.

¹⁹⁵ Professor Bad Trip, *Almanacco apocalittico*, Milano, Mondadori, 2002.

¹⁹⁶ Professor Bad Trip, *L'arte del prof. Bad Trip*, Milano, Shake, 2007 e Professor Bad Trip, *I fumetti del prof. Bad Trip*, Milano, Shake, 2008.

¹⁹⁷ Second Life è un mondo virtuale tridimensionale multi-utente online inventato nel 2003 dalla società americana Linden Lab. Il sistema fornisce ai suoi utenti (definiti ‘residenti’) gli strumenti per aggiungere e creare nel mondo di Second Life nuovi contenuti grafici: oggetti, fondali, fisionomie dei personaggi, contenuti audiovisivi, ecc. La peculiarità del mondo di Second Life è quella di lasciare agli utenti la libertà di usufruire dei diritti d'autore sugli oggetti che essi creano, che possono essere venduti e scambiati tra i ‘residenti’ utilizzando una moneta virtuale (il Linden Dollar) che può essere convertito in veri dollari statunitensi e anche in euro.

gesso, plastica, Lego, metallo, legno, giubbotti e borse di pelle, muri, televisori, frigoriferi, bambole, manichini e un'altra infinità di oggetti impensati.

I suoi soggetti preferiti, antieroi distopici persi in ambientazioni da incubo (o meglio, da *'trip cattivo'*, come ispira il suo nome d'arte) godono delle più svariate ispirazioni, da Dick a Ballard, dal *cyberpunk* classico agli eroi musicali, dagli slogan politicheggianti ai tormentoni delle pubblicità: mutanti, piante carnivore affamate di «carne trattata al THC», *hackers*, tossicodipendenti, alieni cannibali, musicisti *rock*, *cyborg* schizoidi, *robot* dalle forme allucinanti, prostitute androidi, politicanti immorali e ridicoli e un vero campionario di ministri del culto, dagli esponenti della «Chiesa di Elvis Presley» agli altri prelati della «Chiesa Catodica», dai «Tecnopapi» alle divinità extraterrestri.

Come si legge nella pagina di commemorazione a lui dedicata sul sito di Gomma TV, i suoi personaggi «sono *freak* futuribili, ex umani, forze del disordine, scenari e panorami di una Terra mutata e dai colori lisergici.»¹⁹⁸

Tra le tavole più indicative del *cyberpunk* di Bad Trip si può citare il breve fumetto dedicato al romanzo ballardiano *Crash*, le 'figurine collezionabili' della serie *Mondo Tecno*, l'allucinante serie di tavole realizzata in collaborazione con Marco Philopat, *Chiodo Spacciato*, la distopia di *Amo vivere in città* e il manifesto *techno/cyber* de *Tecnorebel song*.

¹⁹⁸ <http://www.gomma.tv/testi-e-materiali-vari/ricordiamo-il-professor-bad-trip-e-la-sua-arte/index.html>

In quest'ultima troviamo un vero e proprio 'manifesto' del movimento, una tavola che raffigura un giovane, presumibilmente un *hacker*, collegato alla rete con un tentacolare sistema comprendente un visore, una sorta di maschera antigas e un vero e proprio intrico di tubi e cavi giganteschi, degni di una pellicola di Tsukamoto.

Da una cassa acustica, sullo sfondo iperdecorato, in un fumetto a caratteri tremolanti, compare la scritta «i wanna a city riot now» (trad. 'voglio una rivolta urbana, adesso'), mentre dalle bocche impressionanti di un *robot* impazzito e di una pianta antropomorfa escono le parole:

La canzone del tecno-ribelle: / è la colonna sonora di tutti i punti di resistenza cyberpunk... / ...l'accompagnamento ideale per surfare nel cyberspazio.¹⁹⁹

¹⁹⁹ Professor Bad Trip, *I fumetti del prof. Bad Trip*, cit. p.190.

Capitolo V

***Cyberpunk is not dead*²⁰⁰: la musica italiana ispirata al movimento dalla fine degli anni Ottanta a oggi.**

Ad aprire le danze dell'esigua ma indicativa serie di produzioni musicali italiane dedicate alla musica *cyberpunk* troviamo un cantautore italiano assolutamente insospettabile.

È il 1989 e, mentre negli Stati Uniti già si annuncia l'imminente morte del *cyberpunk*, in Italia se ne vivono in pieno i primi fermenti, l'immaginario collettivo è catalizzato dal mondo di *Blade Runner*, appena apparso sul piccolo schermo, e dell'appena tradotto *Burning Chrome* e l'ancora emergente *rocker* Ligabue²⁰¹ scrive la sua *Anime in plexiglass*²⁰², in assoluto uno dei primi brani composti dall'artista.

Luciano Ligabue, con alle spalle un passato da bracciante, metalmeccanico e consigliere comunale, raggiunge il traguardo della sua prima produzione ufficiale nel 1990.

²⁰⁰ *Punk's Not Dead* è il primo album del gruppo *hardcore punk* The Exploited, pubblicato nel 1981 dall'etichetta Secret Records. Si è piazzato al primo posto della classifica inglese degli album indipendenti e ha venduto 150.000 copie, raggiungendo un successo da *mainstream*. Le canzoni presenti nell'album sono influenzate dallo stile musicale tipico di alcuni gruppi *punk* inglese degli anni ottanta, canzoni tipicamente veloci e con testi 'urlati' inneggianti all'anarchia.

²⁰¹ Luciano Ligabue è nato a Correggio nel 1960, è tuttora in attività come cantautore, romanziere, poeta e regista.

²⁰² Luciano Ligabue, *Anime in Plexiglass*, traccia numero 4 dell'album *Lambrusco, coltelli, rose e pop corn*, registrato al Medicina Blanche di Modena nel 1991, etichetta WEA, produttore Angelo Carrara.

Nel 1995 raggiunge la piena notorietà con l'album *Buon compleanno Elvis*²⁰³ e, da quel momento, seppur con alti e bassi e repentini cambiamenti nell'assetto della sua band, compie un cammino in costante ascesa nel panorama musicale italiano.

Sperimenta il cinema, la narrativa e la poesia e riceve prestigiosi premi per le sue svariate attività, tra cui la Targa Tenco e il Telegatto per la musica e il Nastro d'argento e il Ciak d'oro per il suo film *Radiofreccia*²⁰⁴.

Nel maggio 2004 viene insignito della laurea *honoris causa* dall'Università di Teramo in Editoria, Comunicazione Multimediale e Giornalismo.

Il musicista romagnolo sembra essersi lasciato da tempo alle spalle il suo passato *rocker* dalle tinte più trasgressive per approdare a una dimensione musicale affine alla più classica 'musica leggera' italiana, ma le sue radici affondano direttamente e profondamente nel più popolare immaginario dei suoi anni d'esordio.

Il testo della sua *Anime in plexiglass* recita:

Prende quota il ritmo della notte / fra tamburi e canti di guru / e
sotto, sotto, sotto, sotto, sotto, sotto / c'è quel movimento clandestino /
di cantine blues. / Una volta, qui c'era il Bar Mario: / l'han tirato giu'
tanti anni fa / e i vecchi, i vecchi, i vecchi, / i vecchi, i vecchi, i vecchi,
/ sono ancora lì che dicono / che senza non si fa. / E, su, il controllo
sembra un tempio, / non sanno che siamo quaggiù. / Il plexiglas sarà

²⁰³ Luciano Ligabue, *Buon Compleanno Elvis*, registrato nello studio Esagono di Rubiera nel 1995, etichetta WEA, produttore Luciano Ligabue e Fabrizio Barbacci.

l'esempio e noi rischiamo / molto, ma, qua proprio non se ne può piu'.
/ Le anime in plexiglas / stanno ballando un tango. / Le anime in
plexiglas / stan dimostrando come si fa uno show. / Le anime in
plexiglas / stan trasudando fango. / Le anime in plexiglas / stanno
insegnando: / sgarrare non si può, sgarrare non si può, / sgarrare non si
può. / Camminando nel condotto sette / si arriva nella New
Carboneria: / è qua, è qua, è qua, è qua, è qua, è qua / che si può far
l'amore / certi che la ronda non ci sia. / E poi c'è il capo che ci riempie
l'aria / con la Gibson che ha rubato lui / e sopra, sopra, sopra, / sopra,
sopra, sopra / vanno avanti con lo show / che è destinato pure a noi
ooh. / E su, il controllo, sono tranquilli, / che replicanti non ce n'è. / I
vigilantes sono svegli: / è dura stare al mondo nel 2123. / Le anime in
plexiglas / stanno ballando un tango. / Le anime in plexiglas / stan
dimostrando come si fa uno show. / Le anime in plexiglas / stan
trasudando fango. / Le anime in plexiglas / stanno insegnando: /
sgarrare non si può, sgarrare non si può, / sgarrare non si può. / Le
anime in plexiglas / stanno ballando un tango. / Le anime in plexiglas /
stan dimostrando come si fa uno show. / Le anime in plexiglas / stan
trasudando fango. / Le anime in plexiglas / stanno insegnando: /
sgarrare non si può. / Le anime in plexiglas / stanno ballando un
tango. / Le anime in plexiglas / stan dimostrando come si fa uno show.
/ Le anime in plexiglas / stan trasudando fango. / Le anime in
plexiglas / stanno insegnando: / sgarrare non si può.

²⁰⁴ *Radiofreccia*, 1998, Italia, diretto da Luciano Ligabue.

Il testo della canzone si apre con un'immagine degna della Night City di *Neuromancer*, descrizione di una tormentata notte urbana dell'anno 2123 in cui si mescolano, disarmonici e distanti, ma complementari in un futuristico *mélange* etnico-sociale, suoni di «tamburi e canti di guru».

È la descrizione di una notte in cui la società 'normale' balla il suo «tango» e si gode uno stereotipato e ben controllato «show» destinato anche a chi, invece, sfugge alle regole dei «vigilantes» e si nasconde nei condotti sotterranei per vivere al di fuori della giurisdizione soffocante e capillare di una società ormai distopica.

Le scelte lessicali e la struttura non lasciano dubbi sulla natura *cyberpunk* del testo. Spicca tra tutte la ripetizione del titolo «anime in *plexiglass*» che accosta all'idea spirituale e senza tempo dell'anima la praticità artificiale e a buon mercato di un prodotto sintetico, e non manca nemmeno un chiaro, esplicito rimando a *Blade Runner*, con il termine «replicanti».

A pochi anni dalle scorribande notturne delle *Anime in plexiglass* ci si imbatte nelle produzioni dei Timoria, *band* bresciana nata nel 1986, che annovera nella sua gavetta, tra le varie, proprio un'esperienza come *supporters* di Ligabue.

Realizzano il primo singolo nel 1987, ottengono un premio della critica a Sanremo nel 1991, ma raggiungono la piena notorietà solo nel

1995, proprio con l'album *2020 Speedball*²⁰⁵, lavoro interamente e pesantemente ispirato alle tematiche distopiche del *cyberpunk*.

Speedball, non a caso, è un termine inglese utilizzato per indicare una combinazione di eroina e cocaina (talvolta eroina e anfetamine) ed è inoltre anche il titolo di un noto videogame realizzato da Amiga nel 1988 (il termine richiama anche *motorball*, disciplina sportiva descritta nel 'cyberfumetto' *Gunnm*, meglio noto come *Battle Angel Alita*); *2020*, invece, oltre a dare l'idea di una data del prossimo futuro, ricorda *Cyberpunk 2020*²⁰⁶, un diffusissimo gioco di ruolo²⁰⁷ a sfondo fantascientifico: il solo titolo dell'album è dunque una perfetta sintesi di elementi tipici del *cyberpunk*, come la droga, la competitività e la virtualità del gioco.

L'album si apre con un testo breve, che mette in risalto il tipico interesse, quasi 'esotico', del *cyberpunk* nei confronti figure carismatiche delle religioni orientali, spesso utilizzate proprio per enfatizzare il contrasto tra il senso di 'spiritualità', la decadenza, urbana e morale, dilagante e l'astrazione dell'informatica. Tale contrasto si esplica chiaramente nella chiusura del brano «Dimmi, Guru / forse morirò / fermo ad aspettare? / Dimmi, Guru / se non lo sai tu / santo virtuale. »

²⁰⁵ Timoria, *2020 Speedball*, 1995, etichetta Polygram, registrato presso lo studio Avant Garde di Milano, produttore Angelo Carrara.

²⁰⁶ Mike Pondsmith, *Cyberpunk 2020*, 1988, edito da R. Talsorian Games (Stratelibri per l'Italia); è un gioco di ruolo di ambientazione *cyberpunk* basato principalmente sulle opere degli scrittori William Gibson e Bruce Sterling.

²⁰⁷ Un 'gioco di ruolo' o Gdr (Traduzione italiana dell'inglese *Role Playing Game*) è un gioco, da tavolo, da video o *live*, in cui i partecipanti fingono di essere i personaggi di una storia che essi stessi inventano mossa dopo mossa, sotto la guida di un *Master* (o 'Narratore'). Quest'ultimo espone una situazione e 'modera' l'andamento del gioco, mentre gli altri giocatori raccontano a turno le proprie vicende.

Speedball, invece, affronta la tematica dello strapotere televisivo, e con un testo breve e concitato auspica una «rivoluzione» in grado di spezzare la vuota prigione della «velocità artificiale» e della noia.

Se finirò un altro giorno seduto qui / a impazzire di televisione /
muore così la speranza, voce di chi / non si arrende mai: rivoluzione /
Vivere, / morire in fretta, / datemi / la via d'uscita / Speed - Speed Ball
/ corri veloce / Speed Ball / Quel vecchio che sputa rabbia e verità, /
non è pazzo, ma è il tempo reale / dice che qui moriremo in schiavitù,
/ in velocità artificiale / Soffoca, / il mio pianeta / guidano / la nostra
vita / Speed - Speed Ball / voglio sognare / Speed Ball / Speed - Speed
Ball / sei tu il futuro?

2020, invece, descrive un momento di solitudine, di isolamento dietro lo schermo di un computer, falsamente spezzato da un rapporto virtuale, «piacere industriale» che genera più una sorta di desiderio di violenza che una qualche forma di appagamento.

Voglio restare qui / chiuso nella mia stanza / dita abili per /
accarezzare i tasti / come corrono / più svelte che datemi un'illusione /
gode così / la mia generazione, ma / Voglio bruciare la voglia / che è
dentro di me / 2020 volte / finché avrò forza / per fare l'amore con te /
2020 stai con me / Basta l'immagine / solo così / piacere industriale /
muore con te / fantasma solitudine / Grida la carne / la furia del
demone / che / 2020 volte / feroce sangue / mi spingerà dentro di te /
2020 stai con me.

Per concludere, non è possibile non citare *Dancin' Queen*, brano ancora una volta dedicato alla descrizione di una notte, una notte in discoteca, popolata dai suoi più tipici ed eterogenei personaggi.

Il testo si apre con «dance, batte forte la *decadance*» e riunisce in un semplice neologismo l'idea molto 'contemporanea' di ballo e divertimento notturno con quella più *retrò* di sottile decadenza²⁰⁸.

Non mancano i ben noti elementi delle religioni orientali e riferimenti al cristianesimo come «harekrishna» e «nel tempio, alla messa», talvolta dissacrati in ossimori quali «orgia zen» ed espressioni come «io guardo il tuo corpo, son risorto / e lascio il deserto a un altro». Non manca nemmeno la diretta citazione dei «cyberpunk».

Infine, compare la presentazione di un personaggio che può essere considerato il vero 'musicante' dell'era *cyber*, ovvero il dj, postmoderna e dissacrante creatura notturna che passa dal ruolo di puro 'intrattenitore' a quello di artista («Lascio fuori da qui D. J. un tempo DEE / mettevano i dischi, ora fanno gli artisti [...] ecco i nuovi profeti, impegnati lo so»).

Questo il testo completo:

Dance, batte forte la *decadance*, / ma quando balli tu resta
niente di me, / per me solo il presente, il futuro non c'è, / cos'è il

²⁰⁸ Il termine *decadance*, anche nella sua più semplice variante *decadence*, avrà grande fortuna sul versante commerciale degli eventi musicali *cyberpunk* (popolare anche per la traduzione 'occidentale' del noto libro-manifesto sulle perversioni sessuali di Ryu Murakami *Topazu, Tokyo Decadence*): porto a esempio su tutti le serate giapponesi di musica *ebm*, *Tokyo Decadence*, quelle belghe di elettronica e industrial, *Industrial Decadance* e quelle bolognesi di *darkwave* e fenomeni *fetish*, *Decadence*.

passato, non ricordo, sono nato qua / cyberpunk, harekrishna, /
primitivi come un'orgia zen, / un thrasher che incontra la dance questa
notte / nel tempio, alla messa che c'è / E io guardo il tuo corpo, son
risorto / e lascio il deserto a un altro, / te lo dico sai, ora lo vedrai, /
non c'è inferno che può fermare me, / tu sei la vita quotidiana, non per
noi / moralisti che sudano in jeans, / stan strisciando per la dancin'
queen / Wait for me... to be / You're my dancin'queen / Lascio fuori da
qui D. J. un tempo DEE / mettevano i dischi, ora fanno gli artisti / un
paio di occhiali però, / ecco i nuovi profeti, impegnati lo so, / sento
che morirà / e che mai nessuno mi giudichi, no / se tu mi balli davanti,
il piacere unirà / i due mondi distanti [...]

Un anno più tardi, nel 1996, all'interno dell'emergente, ma ancora
alquanto oscura, scena dell'*hip-hop*²⁰⁹ italiano si verifica un nuovo incontro
tra musica *pop* e cultura *cyberpunk*.

Si tratta di un brano degli Articolo 31²¹⁰, duo d'ispirazione *rap*
composto dall'*mc*²¹¹ J. Ax e dal dj Jad, un brano che descrive un'ipotetica
Italia del prossimo futuro, intitolato, per l'appunto, *2030*.

²⁰⁹ L'*hip-hop* è un movimento culturale e un noto genere musicale nato in prevalenza nelle comunità afroamericane e latine del Bronx, negli anni Settanta. Il movimento ha mosso i primi passi con il lavoro di DJ Kool Herc, colui che per primo ha usato il termine per descrivere la propria cultura. Cuore del movimento è stato il fenomeno dei *Block Party*: feste di strada, in cui i giovani afroamericani e sudamericani interagivano suonando, ballando e cantando. Parallelamente vi si sviluppò il fenomeno del *graffiti writing* e della *break-dance*. Negli anni Ottanta, gli aspetti di questa cultura hanno subito una forte esposizione mediatica, varcando i confini americani ed espandendosi in tutto il mondo. Il riflesso di questa cultura urbana ha generato oggi un imponente fenomeno commerciale e sociale, rivoluzionando il mondo della musica, della danza, dell'abbigliamento e del *design*.

²¹⁰ J Ax (il cui vero nome è Alessandro Aleotti, Cologno Monzese (MI), 1972) e Dj Jad (alias Vito Luca Perrini, Bollate (MI), 1966), inizialmente avrebbero voluto chiamarsi Articolo 41 (da un articolo di legge che prevede la possibilità di essere esentati dal servizio militare per sindromi nervose). Su suggerimento di un professore universitario, lo cambiarono in Articolo 31, in riferimento alla famigerata *Section 31* del *Broadcasting act*

Dall'inquinamento atmosferico alle più pericolose e paventate interconnessioni politica-televisione, dallo strapotere di internet e del sesso virtuale alla netta separazione delle classi sociali, dalla 'brandizzazione' globale all'avvento di nuove malattie causate da esperimenti militari sfuggiti al controllo fino all'istituzione di un comitato di censura e alle più varie manifestazioni di una religiosità ormai distorta: in 2030 gli Articolo 31, con ironia e leggerezza, ci presentano tutti i principali *topoi* della più classica narrativa *cyberpunk* in un affresco di un'Italia futuribile ma quantomai verosimile.

Corre l'anno 2030 / E mi ritrovo che di anni quasi ne ho 60 / Il mio pizzetto è grigio, e di capelli sono senza / E Ambra è il primo presidente donna / Il cielo quasi non si vede più / Si esce con la maschera anti-gas / Sull'autobus c'è la business class / E per entrare in chiesa, ci vuole il pass / Ormai si parla solo tramite internet / E il parlamento c' ha la sede ad Hammamet / Ci si spara nella metropolitana / Tra il nord e il sud c'è la dogana / Però tutti si veste Dolce&Gabbana / E la mia mente indietro vola, veloce fila / A prima del 2000 tanti anni fa / Quando si era in tempo, adesso no / E oltre i contro c'è la riprò, perciò / Tanta nostalgia degli anni Novanta /

del 1960, una legge emanata dal parlamento irlandese che costituiva una vera minaccia alla libertà di espressione, poiché affermava che solo i partiti politici espressamente autorizzati dal governo irlandese, avrebbero potuto parlare in TV, radio e altri mezzi di comunicazione. Il loro album d'esordio è *Strade di città*, del 1993, e la 'consacrazione' al successo –che comporta la rottura tra la band e la cultura underground- giunge solo un anno più tardi, con la pubblicazione di *Messa di vesperi*. Noti per aver fatto familiarizzare il *pop* italiano con il fenomeno *hip-hop*, sono successivamente passati ad altri esperimenti musicali, più vicini al *funke* attualmente a sonorità *rock*.

²¹¹ La sigla *mc* indica il *Master of Ceremony*, che nell'ambito della cultura *hip-hop* è colui che canta il *rap*, testo composto da sequenze rimate e ritmate di frasi.

Quando il mondo era l'arca e noi eravamo Noè / Era difficile ma
possibile / Non si sapeva dove e come ma si sapeva ancora perché /
C'era chi aveva voglia, c'era chi stava insieme / C'era chi amava
ancora nonostante il male / La musica, c'era la musica, ricordo / La
musica, la musica, c'era la musica, la musica / Siamo nell'anno 2030 /
Loro controllano televisione e radio / C'è un comitato di censura audio
/ Valutano, decidono quello che sì, quello che no, ci danno / Musica
innocua dopo il collaudo / Ci danno Sanremo, presenta ancora Baudo /
Con i fiori e la scenografia spettacolare / Quest'anno ha vinto Bossi,
che è tornato ancora / Corre l'anno 2030 / L'Italia ha venduto il
Colosseo alla Francia, Venezia affonda / 2030, e un giorno sieuno si
scoppia una bomba / 2030, e siamo senza aria / Ma odio ce ne
abbiamo in abbondanza / Prima divisero nord e sud, poi città e città e
pensa / Adesso ognuno è chiuso nella propria stanza / L'intolleranza
danza, non c'è speranza no / Tanta nostalgia degli anni Novanta /
Quando il mondo era l'arca e noi eravamo Noè / Era difficile ma
possibile / Non si sapeva dove e come ma si sapeva ancora perché /
C'era chi aveva voglia, c'era chi stava insieme / C'era chi amava
ancora nonostante il male / La musica, c'era la musica, ricordo / La
musica, la musica, c'era la musica, la musica / Questo è l'anno 2030 /
Qui chi pensa è in minoranza / Ma non ha importanza non serve più /
2030, l'indifferenza è una virtù / I cyber-nazi fanno uno show in tivù /
I liberatori picchiano barboni in nome di Gesù / L'inno nazionale
suona tipo marcia funebre / Il sesso virtuale è più salubre in quanto
che c'è / Un virus che si prende tramite il sudore / E in 90 ore si muore
/ La HIV in confronto sembra un raffreddore / E' un esperimento
bellico sfuggito / E il risultato è che nessuno fa l'amore / E io sono

fuorilegge in quanto di questo parlo / In quanto penso a quando questo
potevamo anche fermarlo / Adesso è tardi / Per un poeta pirata che
spera in dei ricordi [...]

Sempre nel 1996, a Torino nascono i Subsonica, un gruppo musicale di genere *synth rock* che tre anni più tardi avrebbe dato vita a un vero ‘manifesto della musica *cyberpunk*’ italiana.

Nei loro 12 anni di carriera i Subsonica hanno pubblicato 5 album e venduto complessivamente circa 400 mila copie di dischi oltre ad aver ricevuto numerosi premi e riconoscimenti quali Premio Amnesty Italia, MTV Europe Music Award, Premio Italiano della Musica, Italian Music Awards, Premio Grinzane Cavour e ad avere all’attivo una partecipazione al Festival di Sanremo.

Il debutto è nel 1997, con la realizzazione dell’omonimo *SubsOnica*²¹², e il 1999 è l’anno di pubblicazione di *Microchip Emozionale*²¹³, lavoro interamente permeato dalla cultura *cyberpunk* e che ne ha letteralmente diffuso tematiche e stereotipi tra il grande pubblico.

L’album contiene 14 tracce, tra cui, insieme alle ben conosciute *Disco labirinto* e *Il cielo su Torino*, compaiono *Depre*, *Il mio dj* e *Aurora Sogna*.

La prima, sperimentale e provocatoria, è una lista di farmaci antidepressivi e sostanze psicoattive, terminologia medica snocciolata con un andamento ritmico in grado di comunicare il disagio mentale.

²¹² Subsonica, *SubsOnica*, 1997, Torino, etichetta e produzione Mescal.

²¹³ Subsonica, *Microchip Emozionale*, 1999, Torino, etichetta Mescal, produzione Casasonica.

La seconda, è un testo in cui ricompare la figura del dj, iconoclasta musicale che crea musica rimescolando idee, ritmi, canzoni, «tagli[ando] le icone con le forbici».

Il brano, intitolato *Il mio dj*, è una voluta miscellanea di scelte lessicali che accostano filosofia e lirica («estetica», «ermetico», «vortice stilistico»), terminologia tecnica del *djing* («battute per minuto», «dentro quei solchi», i solchi dei dischi in vinile) ed espressioni che richiamano esplicitamente lo stile di Gibson («ti connetterei alla mia assenza di gravità», «la mia innocenza è tossica», «non ho sensori diplomatici»).

Il testo completo recita:

Non c'è pazienza per l'estetico / né più passione per l'ermetico /
quaggiù se credi in un contatto / qualcosa atterrerà / cerco il suono a
occhio nudo / dentro battute per minuto / viaggio nel vortice stilistico /
io sono il mio deejay / e ti connetterei alla mia assenza di gravità. / Io
sono il mio deejay / passo la notte in questa città / io sono il mio
deejay / dentro quei solchi c'è l'anima / io sono il mio deejay / la
selezione è ruvida / io sono il mio deejay / la mia innocenza è tossica /
io so plasmare con la musica / io so sporcarmi con la plastica /
quaggiù lo shock adrenalinico / Non ti abbandonerà / non ho sensori
diplomatici / taglio le icone con le forbici / certo che può
scandalizzarti / io sono il mio deejay / e ti connetterei alla mia assenza
di gravità [...]

Il terzo brano, *Aurora Sogna*, nel cui testo compare l'espressione «microchip emozionale» che dà il nome all'intero album, potrebbe essere definito una sorta di versione italiana di 'manifesto *cyborg*'.

La protagonista del testo, Aurora, è una creatura che ha sostituito la veglia col sonno («si sveglia che fa buio ormai d'abitudine»), che non si cura di tutto ciò che fa parte delle necessità 'biologiche' del suo organismo («lei senza più mangiare, / lei senza più dormire») e che passa il tempo rapita da un desiderio tanto forte e bruciante quanto inquietante e inappagabile, quello di trasformarsi in una creatura artificiale.

Il suo sogno è quello fuggire dal «vuoto dei rumori della realtà», di fare di se stessa «qualcosa fuori dal normale», sogno che, nel nome della ricerca di «un'esclusiva felicità» la condanna a uno stato di perenne solitudine, di perenne senso d'incompletezza.

Preferendo «il volume a stecca» al rumore del mare e auspicando «un bisturi amico», Aurora «difende il rumore e invoca l'inquinamento, godendo della fusione illegittima tra animale e macchina» usando i termini di Donna Haraway²¹⁴.

Aurora è la rappresentazione di una mancanza che trova soluzione soltanto in una tecnologia sempre più, citando Bruce Sterling, «viscerale [...] pervasiva e terribilmente intima»²¹⁵, dell'inadeguatezza dei limiti di un

²¹⁴ Donna Haraway, «Cyborg Manifesto» (1985), in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York, Routledge, 1991; tr. it. «Un manifesto per cyborg», in *Manifesto Cyborg. Donne, tecnologie e bipolitiche del corpo*, Milano, Feltrinelli, 1995, p. 84.

²¹⁵ *Mirrorshades*, a cura di Bruce Sterling (1986); tr. it. *Mirrorshades. L'antologia della fantascienza cyberpunk*, p. 20.

corpo obsoleto, «da espandere», del «collasso dell'immaginario sul reale», per dirla con i termini di Baudrillard.

Le parole di questa canzone sono dei veri e propri omaggi al lessico *cyberpunk* più classico, tra le quali spiccano «carne sintetica» (che evoca il titolo della nota antologia *Sangue Sintetico* ma anche la «*new flesh*», la «nuova carne» di *Videodrome*), «occhi bionici», «sensori e cibernetica neurale», e «labbra cromate, ricordi seriali».

Il testo del brano:

Si sveglia che fa buio ormai d'abitudine / La notte le regala
un'aria più complice / Detesta il vuoto dei rumori della realtà (Aurora
sogna) / Ma col volume a stecca può sopravvivere (Aurora sogna) /
Sogna una carne sintetica / Nuovi attributi e un microchip emozionale
/ Sogna di un bisturi amico che faccia di lei / Qualcosa fuori dal
normale / Qualche gelato al giorno forse la nutrirà / Non crede
nell'amore in ciò è molto semplice / Come si chiama questa voglia di
vivere (aurora sogna) / Che nel suo corpo ha bisogno di espandere
(aurora sogna) / Sogna una carne sintetica / Nuovi attributi e un
microchip emozionale / Occhi bionici più adrenalina / Sensori e
cibernetica neurale / Sogna una carne sintetica / Nuovi attributi e un
microchip emozionale / Labbra cromate, ricordi seriali / Emozioni e
un nuovo impianto sessuale / Lei senza più mangiare lei senza più
dormire / Lei senza più mangiare lei senza più dormire / Sogna una
carne sintetica / Nuovi attributi e un microchip emozionale / Sogna di
un bisturi amico / Che faccia di lei qualcosa fuori dal normale / Sogna
una carne sintetica / Nuovi attributi e un microchip emozionale /

Occhi bionici più adrenalina / Sensori e cibernetica neurale / Le stesse
facce che ogni giorno fanno male / Le stesse voci recitanti giudicare /
Posa l'orecchio sul bicchiere e sente il mare / Ma non il suono della
musica che piace a lei / La solitudine che indossa è più normale / Di
una prudente saggia e isterica morale / Aurora sogna e nei suoi sogni
sa cercare / Senza paura un'esclusiva felicità [...]

A due anni di distanza dal 'manifesto' *Microchip Emozionale*, nel 2001, viene pubblicato *Cyberclown*, penultimo album di Alberto Camerini, variopinto e controverso personaggio nato musicalmente alla fine degli anni Settanta e già autore di brani *italo-disco* di successo riconducibili alle tematiche della 'nuova fantascienza', quali *Rock'n Roll Robot e Tanz bambolina*.

Cyberclown, che mescola sonorità *techno* e *punk*, contiene brani che 'seguono' il *cyberpunk* non solo nelle tematiche, ma anche nella forma stilistica, decostruita, nella sintassi frammentata e ricomposta in versi oscuri, concitati, nell'alternanza di lingue differenti e terminologia strettamente tecnico-informatica: concitati e disomogenei *mélange* che risultano autoironici nella loro 'sbandierata' volontà di descrivere un mondo futuribile, computerizzato, globalizzato.

Un chiaro esempio è costituito da *Cyberclone*²¹⁶, caotico accostamento di diverse lingue e linguaggi, in cui vengono immagini e realtà incredibilmente differenti le une dalle altre: un «videoclone» di tale «dj Starlovsky» (ancora una volta è citata la figura del dj, il suo nome,

²¹⁶Alberto Camerini, *Cyberclown*, etichetta discografica 316 Records, 2001

simil-russo, è una palese contrazione delle più ricorrenti e banali parole inglesi delle canzoni *pop*, ovvero *star*, *love* e *sky*) un esplicito «Techno CyberPunk», un sistema «JesusTVconnected» (come già notato in altri testi, non mancano riferimenti religiosi) e l'espressione franco-mediorientale che richiama la *banlieue*²¹⁷ «Mohammed Kammellini Al Kaffè».

Questo il testo completo:

Sono Cyberklown tipo x3 Logos. Dj Starlovsky I'm a videoclone / Accessi consentiti official clone use your user name: I'm the one / Je suis Mohammed Kammellini Al Kaffè. / Rocky Marziano RnRRobot. Sono Jungle Banana. I'm Techno CyberPunk, / I'm Skidsoplastix soundmass. I'm Johnny boom boom / Ho una scheda audio modificata modulare modello Gtr/Rocknrollrobot / Sampled audio parzialmente artificiali optical illusions clonazioni digitali. / Uso un monitor tower totem fast food tipo big machine freezer automaticFood / Digisat plus. JesusTVconnected compact Althare mono multiUse. / I got a shower a totem monitor machine. I got a chemicalBed model heroParadise [...] Je suis Mohammed Kammellini Al Kaffè. Sono protoZombie / Rocky Marziano RnRRobot. Sono Jungle Banana. I'm Techno CyberPunk [...]

²¹⁷ Il termine *banlieue* (francese, traduzione italiana 'periferia' o 'sobborgo'), dalla controversa etimologia (la radice *ban* può essere intesa come 'potere amministrativo' o come 'messa al bando') indica alcune aree periferiche dei grandi agglomerati urbani francesi. Inizialmente nate come 'città di transito', cioè residenze provvisorie per la nuova manodopera che affluiva nelle città, queste aree sono poi diventate dimora definitiva. Il degrado, la mancanza di infrastrutture e il sovraffollamento hanno fatto sì che negli anni sia cresciuta la criminalità, in particolare il traffico di droga, di armi e la microcriminalità soprattutto fra i più giovani. La *banlieue* è così divenuta, nella percezione comune, sinonimo di insicurezza e precarietà sociale.

Da notare anche testi 'più tradizionali', ma sempre ben collegati alle scelte *cyberpunk* di Camerini, come *Vivo*, breve ballata dalle scelte lessicali gibsoniane quali «vivo dentro il mio programma», «nebbie chimiche» e «memoria onirica nutritiva» e la classica tematica antitelevisiva di *Subtelevision Punx*.

Di seguito i testi:

Vivo, Nelle nebbie chimiche, nelle arie fantastiche / Tra le linfe oniriche e le ninfe eroiche, Vivo! / Vivo! Dentro il mio programma, nelle pagine di un melodramma / Vivo in una memoria onirica nutritiva, in un ologramma. [...]

In un futuro che non c'è, artificiale come te / siamo tutti già clonati, tutti telecomandati ed adoriamo la tv. / Anche noi! anche noi! Siamo oggetti perfetti! / Anche noi! Anche noi! già clonati e protetti. / Anche noi! Anche noi! Dentro i nuovi progetti. / Anche noi! Anche noi! Siamo Insetti Perfetti... Anche noi! / Ti bacio sulla bocca blu, mentre ti guardi alla tv / ci sono bambole catodiche, sono perfette e ipnotiche, assomigliano a te. / Anche noi, anche noi! Siamo oggetti perfetti [...] Guardiamo avanti e siamo tanti, clonazioni, insetti e robot / ma stiamo attenti agli ingredienti ed all'identità che vuoi e che avrai. / E non si fidano di te, una ragione adesso c'è. / Arresto di sistema, adesso c'è un problema, computer non s'impalla più. / Anche noi, anche noi! Siamo oggetti perfetti. / Anche noi, anche noi! già clonati e protetti / Anche noi, anche noi! Dentro i nuovi progetti. / Anche noi, anche noi! Siamo insetti perfetti. / Anche noi...

A conclusione di questa breve presentazione della ‘cybermusica’ italiana si pone in evidenza una delle sue più recenti testimonianze, la coppia di dj e produttori milanesi, Fabio Liuzzi e Massi Arena, che nel 2006 ha dato vita al progetto Cyberpunks.

Nato dalla passione per la cultura *cyberpunk*, il format punta a dare una nuova interpretazione a questo stile, a restituirlo al grande pubblico giovanile tramite l'ausilio di differenti forme d'arte interconnesse, come la musica elettronica, la moda, il design, la fotografia.

In breve, potremmo definire tale progetto come una rappresentazione contemporanea del più classico stile *cyberpunk* adattata e rivisitata per le esigenze della cultura *clubbing* odierna.

Le produzioni discografiche del duo sono state inaugurate da brani come *Sex Machine* e *Cyberpunks*, pubblicate dall'etichetta discografica francese Excess Music e da subito inserite nelle *playlist*²¹⁸ di molti dj internazionali del calibro di Pete Tong, Carl Cox ed Eric Prydz.

Fin dal primo momento, la musica e ‘l’attitudine’ dei Cyberpunks ha attirato attorno a sé attenzione e curiosità e ha riportato l'estetica *cyberpunk* in auge tra i giovani appassionati di musica elettronica grazie anche alla scelta del loro particolare abbigliamento (durante le esibizioni indossano grosse maschere in plastica scura e ampie tute in tessuto nero lucido) e

²¹⁸ Il termine *playlist* può essere tradotto con l'italiano ‘palinsesto’, nell'ambito del *djing* indica la lista e l'ordine con cui le canzoni vengono proposte durante un programma radio o una serata in discoteca.

all'originalità delle loro *performances*, caratterizzate dall'utilizzo di due intere *console*²¹⁹ e svariati macchinari audio.

²¹⁹ Nel linguaggio dei dj, per *console* si intende l'insieme della strumentazione necessaria alla diffusione e al mixaggio della musica, essa solitamente consta di un *mixer* (macchinario per la miscelazione delle tracce audio) collegato a due giradischi e/o due lettori cd speciali.

Conclusion

Il *cyberpunk*, nato come risposta ‘rivoluzionaria’ alla situazione stagnante della fantascienza americana, ha abbandonato ben presto la sua ‘rivoluzione’ e il suo spirito ‘alternativo’.

È diventato *mainstream*, alla faccia del ‘purista’ circolo di intellettuali ‘dagli occhiali a specchio’ che tante volte ha tentato di decretarne la morte, seppellendolo sotto l’ennesimo articolo.

Il suo stretto legame con le più mirabolanti novità della scienza, dalla cibernetica militare alla pirateria informatica, la sua estetica tesa verso il post-apocalittico e il post-umano e la carica innovativa stilistico-linguistica hanno fatto di questa corrente una vera e propria rivoluzione, sì, ma una ‘rivoluzione *pop*’, che ha penetrato ogni campo mediatico, dal cinema alla musica, dalle arti visive all’intrattenimento, fino ad arrivare alle sfilate di moda.

Il *cyberpunk* è uscito dal chiuso delle stanze di *hackers* e oscuri scrittori visionari per finire nelle sale giochi, nelle decorazioni dei *luna park*, nei giocattoli, nei *videoclip* più gettonati.

E in Italia?

Che ruolo occupa nel panorama letterario e quali sono le sue implicazioni al di fuori degli specialismi da appassionati di *videogames* e nuove tecnologie?

Il Movimento, nel nostro paese, si pone al centro di un crocevia stilistico e coinvolge più di un genere letterario. Come negli Stati Uniti è profondamente legato al poliziesco (in tutte le sue declinazioni) e ne sfrutta

archetipi narrativi, ambientazioni e personaggi. E non è raro che per alcuni autori il *cyberpunk* rappresenti una ‘parentesi fantascientifica’ in una più ampia produzione consacrata al giallo: è il caso di Nicoletta Vallorani, ma anche di Sandrone Dazieri, estraneo alle pubblicazioni di *cybernarrativa*, ma autore di articoli e brevi saggi dedicati alla Nuova Fantascienza.

Il fattore ‘innovazione scientifica’ del *cyberpunk* ha pesato sul poliziesco italiano più di quanto possa sembrare, sdoganando in un genere ‘classico’ e quasi rigido nei suoi *topoi* la descrizione e il gusto della nuova tecnologia.

Se il debito verso *noir*, *hardboiled* e *detective stories* è palese – e apertamente dichiarato dai ‘padri’ del Mirrorshades Movement – nella caratterizzazione del *cyberpunk* italiano pesa anche l’influenza stilistica dei ‘Misteri’. La descrizione dei sottoboschi urbani degradati e oscuri di De Matteo, nella loro insistenza sulla degenerazione e sul crimine, per esempio, contengono un’indubbia eco dei *Misteri di Napoli* di Francesco Mastriani (1869)²²⁰.

²²⁰ Sui ‘Misteri’, in ordine cronologico, cfr. Antonio Palermo, *Da Mastriani a Di Giacomo. Aspetti del discorso narrativo post-unitario*, Napoli, Edizioni Scientifiche Italiane, 1972; Antonio Palermo, *Da Mastriani a Viviani. Per una storia della letteratura a Napoli fra Otto e Novecento*, Napoli, Liguori, 1972; Giuseppe Zaccaria (a cura di), *Il romanzo d’appendice. Aspetti della narrativa «popolare» nei secoli XIX e XX*, Torino, Paravia, 1977; Enrico Ghidetti, *Per una storia del romanzo popolare in Italia: i «misteri» di Toscana*, in Id., *Il sogno della ragione. Dal racconto fantastico al romanzo popolare*, Roma, Editori Riuniti, 1987, pp. 85-117; Riccardo Reim (a cura di), *L’Italia dei misteri. Storie di vita e malavita nei romanzi d’appendice*, Roma, Editori Riuniti, 1989; Eugène Sue, Francesco Mastriani, *Sangue e orrore*, a cura di Quinto Marini, Pisa, ETS, 1994; Quinto Marini, *I «misteri» d’Italia*, Pisa, ETS, 1993; Claudio Gallo, *I fabbricatori di storie che trafficavano con le anime dei morti. Paura ed orrore tra appendice, Scapigliatura e spiritismo: da Francesco Mastriani a Carolina Invernizio*, in Id. (a cura di), *Paure ovvero: di come le apparizioni degli spiriti, dei vampiri o redivivi, etc., gli esseri, i personaggi, i fatti, le cose mostruose, orrifiche o demoniache, nonché gli assassini e le morti apparenti furono trattati nei libri e nelle immagini; e in particolare in Dylan Dog*, Verona, Colpo di fulmine, 1998 (catalogo dell’omonima mostra promossa dalla Biblioteca Civica di Verona, 4 luglio-10 ottobre del medesimo anno), pp. 79-119; Brian Moloney, Gillian Ania, «Analoghi vituperi»: la bibliografia del romanzo dei misteri in Italia, «La Bibliofilia.

Nel *cyberpunk* italiano sono inoltre presenti insistiti rimandi al gotico e alla letteratura fantastica e orrorifica, dimostrazione di una contaminazione di generi profonda e variegata, note di mistero e oscurità quali l'Eymerich di Valerio Evangelisti e le leggende dei 'beneandanti' di Guido Mascagni.

Non manca neppure una strizzata d'occhio verso la letteratura erotica, come nel caso di Alessandra C, esempio di come le atmosfere futuribili, fumose e caotiche del *cyberpunk* se da una parte 'sfruttano' i più usati ed abusati archetipi dei generi con cui si contaminano, dall'altra offrono loro un'occasione di rivitalizzazione e ricontestualizzazione.

Se è dunque esistito un *cyberpunk* italiano – ed esistono tutti gli elementi necessari a dichiararlo ancora, se non 'vivo e vegeto', perlomeno 'sopravvissuto' – cosa ha rappresentato nella realtà sociale del nostro Paese?

Intempestivo e troppo spesso vivo di una mera imitazione da sogno americano, il *cyberpunk* italiano è un fenomeno complesso e ambiguo: se da una parte ci appare come un carrozzone 'modaiolo' su cui sono saliti (e rapidamente scesi) autori, editoria, moda e pubblicità, dall'altra rivela il suo *côté* contro culturale, più duraturo e solido, quello dei centri sociali, quello della scena *punk* e *techno*, quello dell'arte antagonista. E nel mezzo degli estremi, hanno circolato, e circolano tuttora, individui e fenomeni 'isolati', autori o creativi 'indipendenti', spesso dilettanti, puramente legati al

Rivista di storia del libro e di bibliografia», CVI, 2004, pp. 173-213; Riccardo Reim (a cura di), *Il cuore oscuro dell'Ottocento*, Roma, Avagliano, 2008.

cyberpunk come a un serbatoio di idee e suggestioni, un immaginario cui attingere artisticamente.

Il *cyberpunk* italiano, per quanto sembri a un primo sguardo un esercizio, spesso malriuscito, di imitazione dei classici d'oltreoceano o un tentativo di rivitalizzazione del genere tramite i più o meno arguti artifici retorico-narrativi, a un'analisi più attenta ci appare come una chiara espressione politica e sociale.

Qualcosa che usa il futuro per denunciare il presente, ma nel modo più semplice possibile, per mezzo di metafore scoperte, restando coi piedi per terra. Parlando di Milano o di Napoli. Parlando del problema dello smaltimento dei rifiuti e delle difficoltà di integrazione tra immigrati di fede islamica e cittadini locali.

La nostra Nuova Fantascienza ha ben definiti davanti a sé i suoi limiti e le sue piccolezze, le sue periferie grigie da Nord Italia industriale, da una parte, le sue spiagge da *Festivalbar*, dall'altra. Perfettamente in bilico tra il *punk* intimistico, se non filosofico, di un Giovanni Lindo Ferretti e i tormentoni estivi *dance* alla Claudio Cecchetto, usa i suoi stereotipi americani per raccontare il 'nostro' futuro, già imminente.

Questa 'doppia corrente' sembra avere un collegamento più o meno diretto con le tematiche affrontate, se da una parte, infatti, il versante 'controculturale' sembra insistere maggiormente sulle tematiche legate all'*hacking*, al degrado urbano, al disagio sociale e alla multiculturalità, non mancano altresì le questioni sull'identità umana, sulla modificazione del corpo e sull'immagine 'mediatica' dell'individuo, tematiche intrinsecamente

legate al mondo più ‘televisivo’ degli anni Novanta, regno indiscusso della *top-model*, e delle sue più estreme derive di disturbo alimentare ed eccessivo culto della forma fisica.

L’ultimo decennio del XX secolo ha visto l’avvento italiano della telefonia cellulare, il sorgere dell’informatizzazione, la connessione alla Rete, ma non ha fatto i conti con l’impatto tra questa ‘accelerazione tecnologica’ e la ‘fisicità’ del corpo, nella sua ‘percezione’ reale e mediatica: ha creato una schiera di artisti elettronici di ogni genere, un dilagare di *nerd* aspiranti *hackers* così come una generazione di anoressiche assortite nel sogno catodico di ‘Non è la Rai’²²¹.

Ed è di questo che parlano, in fondo, al disotto di ogni patina americaneggiante, tutti i romanzi *cyberpunk* italiani. Di un *gap* che si apre non solo tra futuro letterario e presente reale, ma anche tra modelli mediatici e quotidianità, tra arretratezza locale e meraviglie, spesso solo millantate, di un altrove che è l’America, la Tokyo di Gibson o semplicemente il lusso commerciale del centro città.

Tutto questo è «la fantascienza radicale degli anni Novanta»²²², per citare Sandrone Dazieri, un indiscusso prodotto delle

²²¹ Programma televisivo di Canale 5 iniziato nel settembre del 1991, firmato da Gianni Boncompagni, coadiuvato da Irene Ghergo e dal maestro Paolo Ormi per la parte musicale. Lo *show* ha rappresentato una tappa essenziale per le reti Mediaset, allora Fininvest: è stato il primo programma in diretta quotidiana, diretta ottenuta quell’anno dalle reti private. La conduzione era affidata a Enrica Bonaccorti, contornata dalle vere *star* della situazione, un’ottantina di ragazze, giovanissime, carine (e poco vestite), impegnate in semplici *quiz* telefonici, danze, canti e tuffi in piscina. Le ‘ragazze di Non è la Rai’, amatissime dal pubblico, hanno costituito un vero fenomeno mediatico e di costume del decennio.

²²² Sandrone Dazieri, “Cyberpunk”, in «Decoder» n.5, Milano, 1990.

nuove ipotesi della biotecnologia avanzata, della nuova ossessione fisica del fitness, della psicosi viratica, del nomadismo sempre più condizionante del soggetto, dell'incandescenza con cui la tecnocrazia multinazionale riformula consumismi e cannibalismi, la velocità con cui i media ricatturano nella loro rete pseudo-informativa l'immaginario collettivo [...]²²³

ed è tutte queste cose insieme, 'nonostante' l'arretratezza tecnologica e la complessità del nostro sociale.

Ancora oggi, nelle metafore, allucinate e brillanti o di seconda mano, della sua narrativa, il *cyberpunk* italiano racconta le nostre paure e le nostre ossessioni, offre uno sguardo 'virtuale' ma 'consapevole' sulla nostra realtà e 'fotografa' con la precisione astratta della lente fantascientifica le mutevoli imprecisioni del cambiamento del reale, e di tutte le incerte conseguenze che esso comporta.

²²³ Teresa Macrì, *Il corpo postorganico*, Genova, Costa & Nolan, 1996, p. 50.

Appendice

Cosa resterà di questi anni Ottanta²²⁴: l'eredità del *cyberpunk* nelle nuove tribù urbane.

Figlia più o meno legittima della cultura *cyberpunk* è la cosiddetta 'scena *cyber*', subcultura che si articola su più piani di analisi (arte, musica, estetica, intrattenimento) e che dichiara come propria simbologia centrale la ricerca di una simbiosi fra umano e tecnologia.

Dal punto di vista estetico-musicale, spesso viene considerata a metà strada fra l'oscura scena *gothic* e gli eccessi lisergici di quella *raver*, e tra le due fioriscono ulteriori contaminazioni e specialismi (tra le varie, la cosiddetta 'scena *cybergoth*').

Le origini della sottocultura *cyber*, sia in termini storici, sia in termini geografici, sono tutt'oggi dubbie e vivamente dibattute, mentre i fattori che ne hanno influenzato la nascita e sviluppo sono ben conosciuti: il movimento *cyberpunk* degli anni Ottanta, la cultura *acid* e *techno* dei primi Novanta, la produzione *manga*, le derive elettroniche delle sonorità *dark*.

La scena *cyber* assume i connotati attuali nella seconda metà degli anni Novanta, e continua a rafforzarsi di anno in anno, al punto essersi ormai autodichiarata, e piuttosto fermamente, in molti Paesi, come qualcosa di nettamente estraneo alla scena *gothic*, eleggendo come propria colonna sonora generi come l'*hardtrance*, l'*hardhouse*, l'*EBM*, l'*industrial* e sottogeneri quali la *happy hardcore*, la *psytrance*.

²²⁴ Citazione dal brano *Cosa resterà degli anni Ottanta* del cantante Raf, 1989.

Particolarmente caratteristico e facilmente identificabile è l'abbigliamento usato dagli 'affiliati'. È caratterizzato dalla preferenza di materiali fluorescenti o reattivi alle luci ultraviolette (in gergo, 'UV') e da una sorta di 'culto estetico' per tutto ciò che splende nel buio, come i *glowsticks*, bastoncini pieghevoli fosforescenti utilizzati come bracciali o come accessori da ballo, in grado di creare effetti luminosi, molto scenici, nel buio della discoteca.

Ai colori fluorescenti, si associa un largo uso di abiti neri, indumenti in PVC, pantaloni *extralarge*, *platform shoes* (calzature con soles imponenti, alte molti centimetri), *fluffies* (scaldamuscoli con folto pelo artificiale) e *goggles* (occhiali simili a quelli usati dagli aviatori).

Infine, sono comuni acconciature elaborate e coloratissime, costituite da capelli sintetici in plastica, lana, feltro, crinolina tubolare.

A fianco della più larga maggioranza di giovani *cyber* principalmente legati all'estetica e all'intrattenimento musicale, possiamo individuare un livello di 'adepti' più alto, anche se meno seguito, livello che assume aspetti socio-filosofici circa la visione del futuro, il rapporto con la tecnologia, la concezione della società e un auspicato avvento del 'postumano'.

La 'scena *cyber*', tipicamente composta da giovani fra i 15 e i 30 anni, ha avuto, e ha, una diffusione 'discontinua' nel mondo, attualmente ricopre zone quali il Regno Unito, l'Australia, la Scandinavia, il Benelux, l'America Settentrionale, il Sud Africa e il Giappone.

L'Italia, per quanto anche in questo caso non si possa decisamente definire un Paese 'pioniere', conta attualmente eventi e *communities*

specifici, dedicati al fenomeno, quali la romana Massive (www.myspace.com/massiveit) e Wintermute (www.wintermute.it, nome di esplicita gibsoniana memoria), che conta iscritti in tutto il Nord Italia, dal Piemonte al Triveneto (e numerosi utenti anche delle vicine Slovenia e Croazia).

Proprio su quest'ultimo portale, il moderatore Rei Toei (*nickname* chiaramente tratto dalla protagonista di *Idoru* di Gibson), in data 7 gennaio 2008 sente la necessità di precisare (estratto da un lungo *post*):

Ritengo giusto affrontare il cuore della faccenda.

Cosa sia la scena cyber. Quale sia il rapporto con Wintermute.

Cos'è in generale una tribù urbana.

Iniziamo da quest'ultimo elemento...

Quando parlo di tribù urbana (per inciso non un mio neologismo) intendo in linea di massima quel che viene altrimenti definito "scena" o "subcultura". Usando il termine tribù urbana però intendo dare un'accezione leggermente diversa. Più contemporanea forse.

Una tribù urbana è un insieme di individui con queste caratteristiche:

- interesse musicale in comune
- look abbastanza codificato
- patrimonio culturale (film, libri, manga..) comune
- determinati club prescelti per le serate
- mentalità urbana

Questo ultimo elemento va inteso come differenziazione dalla tipica "compagnia di paese", più antica e diffusa. Una vera tribù urbana si evolve in contesti metropolitani, su base di interesse comune e non semplice vicinanza di domicilio.

Già si potrebbe argomentare: allora metà degli utenti di questo forum non può far parte di una tribù urbana, poiché vive in un paese di provincia?

No, qui sta la differenza fra "domicilio" e "mentalità". A permetterci di conoscere la scena cyber è INTERNET.

Internet, se utilizzato in un modo attivo e con attitudine curiosa, livella la differenza storica fra metropoli e provincia. La conoscenza da qualche anno a questa parte (ADSL e fibra ottica sono determinanti) proviene dal pc, non più dal bar sotto casa.

Il *cyberpunk* come attività ludica di improvvisazione teatrale.

Nulla smentisce l'affermazione 'il *cyberpunk* è morto' quanto la continuativa ed entusiasta attività del gruppo romano protagonista del GRV Terra_2075.

Con l'acronimo GRV si intende il 'Gioco di Ruolo dal Vivo', una forma di intrattenimento collettivo in cui ciascun partecipante inventa e interpreta un proprio personaggio e prende parte a una sorta di 'performance' estemporanea sulla base di un regolamento, un'ambientazione e un canovaccio della vicenda appositamente preparati.

Terra_2075, progetto tutto italiano poco conosciuto ma assolutamente indicativo nel suo genere, è un GRV di ambientazione *cyberpunk*.

Il sito *web* a esso dedicato, accessibile all'indirizzo <http://terra2075.altervista.org>, descrive con dovizia di particolari lo 'scenario', ambientale e sociale, previsto per le sessioni di gioco e lo presenta come:

[...] un mondo *cyberpunk*, futuribile ma non fantascientifico.

Un'ipotesi distopica di cosa potrebbe diventare il nostro mondo tra alcune decine di anni.

E' un mondo nel quale gli attriti tra stati, gruppi politici e multinazionali, sviluppatasi nei primi anni del 2000, hanno dato vita a federazioni totalitaristiche, gruppi terroristici pronti a tutto e spietate megacorporazioni.

La società è mutata, e così l'ecosistema: l'ultima guerra [...] detta la "Grande Guerra Confederale", ha devastato il pianeta, creando distese di arido deserto radioattivo e mostruose giungle post-atomiche. In questo inferno, gli uomini sono stati costretti a riorganizzare le proprie capitali, schermandole con imponenti scudi energetici in grado di respingere le radiazioni. Tutte le più grandi città sono state così "schermate" e riorganizzate in Settori.

Le tecnologie biomeccaniche si sono sviluppate a tale punto da consentire il libero utilizzo di dispositivi cibernetici, detti 'innesti', interfacciati direttamente con il corpo, al fine di potenziare le naturali capacità umane. Il vecchio Internet è decaduto, cedendo il passo a una sterminata rete virtuale interattiva, detta 'Cyberspazio'.

Il gruppo, che si riunisce una volta al mese in una *location* sempre facilmente raggiungibile dalla Capitale ed è aperto anche a neofiti del GRV e semplici 'spettatori', cura in modo particolare la 'qualità' delle 'giocate' sia dal punto di vista organizzativo, sia dal punto di vista estetico, offrendo sul suo sito *web* curiosi quanto interessanti consigli per la 'progettazione' di un personaggio e l'invenzione del relativo e adeguato abbigliamento (dal 'riciclo' di abiti di uso comune alla costruzione di accessori).

Le performance di questo progetto, delle quali sul sito sono disponibili fotografie e relativi stralci narrativi, sono decisamente 'amatoriali' (e talvolta esilaranti), ma nella loro spontaneità e nella tensione verso un coinvolgimento di mezzi e persone sempre più ampio dimostrano come non mai che in qualche modo il *cyberpunk*, in Italia, esiste. Ed è ancora vivo.

Interviste ad autori, artisti e ‘personalità’ del *cyberpunk*: Francesco Arca, Giovanni De Matteo, Valerio Evangelisti.

Francesco Arca

Qual è stato il tuo iter scolastico/accademico e in quale misura ha influito sulla tua “vocazione letteraria”?

Ho frequentato il liceo scientifico, alla fine del quale l’odio profondo per la matematica maturato mi ha portato a iscrivermi alla facoltà di Lettere, con indirizzo antropologico. Dopo il conseguimento della laurea, ho continuato a bazzicare all’interno della facoltà appoggiando/aiutando un docente antropologo in un progetto di studio sulle ‘zone depresse’: in buona sostanza, mi occupavo di reperire ‘materiale umano’ indagando ‘dal didentro’ la situazione di piccoli e medi agglomerati urbani che per posizione geografica svantaggiata ed economia poco florida stavano scomparendo. Dopo circa un anno, causa ‘contingenza della vita’ (mi davano veramente poco... dovevo andare via dalla casa dei miei per andare a vivere con la mia attuale compagna e l’affitto costava, ahimè, molto caro) ho abbandonato la ricerca e cercato lavoro altrove... e diavolo, se mi dispiace non lavorare all’interno dell’università!

Sinceramente non so dire se il mio corso di studi abbia influito sulla mia vocazione letteraria. Ho amato i grandi classici, e per classici intendo ‘davvero classici’ tipo: Eneide, Iliade, Divina commedia. Se hai pazienza di andare oltre le difficoltà di lettura, ti rendi conto che sono veramente

avvincenti. Quelle opere sono le *prime* opere di genere fantastico. E quanto pare, a quei tempi, chi scriveva aveva più voglia di adesso di parlare di cose inverosimili, e chi lo faceva sembrava pure godere di una certa credibilità.

Mi dava troppo fastidio quando al liceo chiedevo al mio professore di leggere qualcosa che piaceva a me e venivo ignorato. Va be', c'erano i programmi ministeriali... ma penso che già la scuola piace poco ai *teenagers* e se non indori un po' la pillola con qualcosa di più stimolante...

All'università invece è stato diverso: col mio relatore si parlava ogni tanto di fantascienza, un giorno ho scoperto che amava Ray Bradbury e mi disse che quello che scrivevo io glielo ricordava. Riporto sempre questo aneddoto con mal celato orgoglio, e la dinamica/modalità del racconto cambia a seconda del numero di boccali di birra ingurgitati al momento in cui il discorso viene fuori!

Comunque la mia vocazione letteraria viene fuori da una serie di letture iniziali di Isac Asimov, primo fra tutti un volume che trovai per caso a otto anni a casa di un mio amico, nella busta dei suoi giochi e che conservo tuttora (non la busta, il libro). Si trattava di *I robot* e *L'impero*. Forse al tempo non ci capii molto, ma a ogni modo mi instradò.

Quali sono le tue opere e i tuoi autori di riferimento?

Come accennato prima, ho amato, e amo tuttora, Asimov... benché trovi il suo stile alla volte troppo 'lento', troppo 'da poemone'.

Senza ombra di dubbio, ovviamente, il mio autore preferito è Gibson. Ricordo ancora quando lessi *Neuromante*...

Mi sento un po' stupido a dirlo, ma è stata la prima volta che leggendo un libro mi sono sentito il cervello completamente intossicato (che il libro fosse impregnato di qualche stupefacente?!).

No, forse ero io a essere particolarmente suggestionabile. A prescindere dalla trama, la 'magia' viene da *come* è scritto. Lo stile estremamente criptico, che magari ti porta a leggere la stessa frase più volte per riuscire a capirla, è una vera e propria arma. Ti entra nel cervello, ti trovi immerso in un mondo nebuloso, descritto solo da pochi, sottili, indispensabili e taglienti accenni. Per non parlare poi degli innumerevoli riferimenti a ipotetici avvenimenti futuri di cui l'autore dà solo vaghi accenni e di cui non offre spiegazioni, aumentando l'interesse del lettore.

Bene, dopo il mio elogio a Gibson da cui si evince la mia venerazione per lui, ritorniamo al punto.

Un altro *grande* che venero è Rudy Rucker. Completamente differente da Gibson. Uno stile tutto suo, iperrealistico nelle descrizioni dei fattori tecnici al punto tale da farti sembrare tutto vero. Niente ambienti nebulosi con Rudy Rucker: tutto è chiaro, alla luce del sole ed estremamente verosimile al punto che potresti dire: Diavolo! Ma questa roba può succedere veramente? Come *Le formiche nel computer*, o *Su e giù per lo spazio tempo*, o la serie *Wired*.

Rucker è un fisico all'università di non mi ricordo dove, e si vede. Riesce a miscelare sogno e realtà in una maniera tale che non sai dove inizia uno e finisce l'altro.

Infine, leggo anche con un certo piacere Philip K. Dick: alcune opere/racconti mi esaltano, come *Ubik*. Altre, come *Cacciatore di androidi*, mi hanno lasciato un po' interdetto. Sarà che prima ho visto il film e non sono riuscito a trovare nel libro la stessa grandezza. Insomma, (tenendo presente *de gustibus non es res disputandum* e che troverò per quello che sto dicendo una testa di cavallo mozzata sul mio cuscino) la storia delle pecore elettriche non mi ha convinto!

Infine Sterling. Mi piace e non mi piace. Grande per certi versi, abbastanza criptico e geniale in certe opere. Quasi epico direi, alla maniera di Asimov (a esempio la più conosciuta: *La matrice spezzata*)... forse, però, ormai troppo lontano dal *cyberpunk* e troppo 'acido' e realista.

Ah, dimenticavo un caposaldo delle mie letture: K. W. Jeter. Non so se si possa considerare *cyberpunk*. Ha iniziato a scrivere prima che il *cyberpunk* fosse tale. Ora, dicono sia l'erede di P. K. Dick. Per me è cento volte meglio. In certe cose è pure più forte di Gibson. E' veramente oltre, 'trasgressivo'. E' un vero genio. Immagina uno scrittore *pulp-punk* con un po' di *cyber*. *Dr. Adder* è la sua opera migliore (e anche la prima). Un esempio da seguire ammesso di riuscire ad avere tutti i suoi lampi di genio.

Qual è stato il tuo primo contatto con il cyberpunk e come si è evoluto questo interesse?

Il primo assoluto? Per il *cyberpunk* in senso stretto ho iniziato con un vecchio film, non ricordo quanti anni avevo. Forse era a metà anni Ottanta... quindi una decina. Si trattava di *Tron*. Ora fa un po' ridere, però

io e molti miei coetanei ne rimanemmo affascinati. Dopo che lo vidi, iniziai a cercare informazioni sulle tematiche *cyber*: al tempo internet non c'era... e se c'era, io non lo avevo. Solo dopo qualche anno entrai in contatto con la letteratura *cyberpunk*. Insomma, non mi ci avvicinai dalla letteratura vera e propria, ma iniziai dal cinema.

Senza contare che fu il periodo dei vari *Mad Max*, *Fuga da New York* e via discorrendo... che di *cyber* avevano poco, ma certamente molto di *punk*. Ricordo soprattutto *Blade Runner*... ricordo che subito dopo il film cercai *Cacciatore di Andoroidi*, incredibile a dirsi, passarono anni prima che riuscissi a venire in possesso di una copia del libro.

Come ti poni nei confronti del "fenomeno cyberpunk" italiano e quelle che sono state le sue principali espressioni (pubblicazioni Shake, rivista Decoder, ecc.)?

Questa è una domanda seria. Da prendere con le pinze. Di cui parlo seriamente e liberamente solo con poche persone. Ricordo che molto tempo fa, forse 2 anni, ci fu una discussione a riguardo su *eracyberpunk*.

Risultato: l'amministratore si vide costretto a chiudere il forum per un lungo periodo, alcuni utenti furono bannati, altri tra cui io, continuarono a parlare in altri spazi *web* in cui continuarono le *flamme* da due opposte fazioni di pensiero: quelli estremisti, legati a un'idea rigida del *cyberpunk* (e forse anche più razionale) che in effetti documentavano ciò che dicevano con cose reali e quelli più 'morbidi' (tra i quali c'ero io), che avevano un

idea meno estrema del *cyberpunk*, quasi più 'poetica' e forse meno legata a precisi dogmi.

Successe un casino. Io non tornavo sui miei passi e loro neanche. E per la cronaca mi rendo conto che in parte è stata anche colpa mia. Ero troppo: *no death for cyberpunk!*

Tornando al punto, non ti risponderò facendo l'analisi del pensiero di Gomma & co. e spiegandoti quello che condivido e quello che no.

Penso solo che il *cyberpunk* italiano, quello di Decoder per intenderci, sia un po' alle volte estremizzato.

Alcuni possono vedere il *cyberpunk* come uno stile di vita, altri possono vederlo quasi come un sorta di movimento politico. Altri, però, lo vedono solo come un modo di interpretare un gioco di ruolo, o come un modo particolare di vestire, o magari, focalizzando sul termine *cyber*, certi possono pensare a un genere musicale. Se poi viene visto da fuori (parlo per esperienza personale perché da qualche settimana sono venuto a contatto con appassionati *fantasy*, quelli che si ritrovano tutti insieme in una stanza vestiti da *troll*, elfi e maghi) il *cyberpunk* è un mondo immaginario come tanti altri. Alla fine, se vogliamo essere precisi, è nato solo come un sottogenere letterario.

Certo, è innegabile che, date le tematiche, si presti più di altri mondi immaginari ad avere implicazioni col reale, ma a ogni modo è nato come letteratura queste sono le sue origini... e questo è.

Poi ognuno può darne le sue personali interpretazioni, e farne scaturire determinati rami. Io stesso sono stato criticato da un importante emergente

autore della letteratura di fantascienza italiana sia per quello che ho detto, sia per qualche idea espressa nelle mie storie non del tutto coerenti con il 'cyberpunk base'.

La caratteristica del *cyberpunk* italiano è quella di legare troppo la fantascienza a un movimento politico... facendo (mi correggo, avendo fatto) così un'azione un po' subdola: attraverso la chiave della fantascienza, si portano (o si sono portate) nelle menti, soprattutto dei più giovani, ideologie politiche che tendono a diventare estremizzazioni, data la caratteristica di doppio neofita sia di *sci-fi* che di politica dei ragazzi di qualche anno fa.

Insomma, se il *cyberpunk* è ribellione al sistema, droga, sesso, *phone phreak*... bisogna fare attenzione a come proporlo ai giovani per non istigarli a riversare tutto ciò nella realtà!

Concludendo: massimo rispetto per Shake, Gomma e Decoder che hanno avuto il merito di portarci tutta questa bella cultura. Però, tutto quello che viene professato come ideologia, liberalizzazione dell'informazione, cultura dell'*hacking*, e 'occhio gente, il sistema c'è lo mette nel didietro!' benché sia indubbiamente affascinante, va trattato con estrema cautela. Inoltre, un modo di professare così 'estremo', può tendere alla ghettizzazione di una cultura già di per sé non diffusissima.

Come definiresti il tuo rapporto con la rete, i nuovi media e la tecnologia?

Ottimo. Amo la tecnologia. Al punto tale che alle volte mi chiedo se non ne sono diventato dipendente. Rielaborando un luogo comune, direi che

l'uomo è un animale sociale e tecnologico. Non so come mi troverei se mi ritrovassi catapultato in un mondo senza tecnologia, senza internet e senza le diavolerie di ogni giorno.

E' una cosa che mi affascina e mi terrorizza. Ormai siamo tutti degli uomini bionici. Alcuni di noi vedono perché usano 'dispositivi correttivi della vista' (chiamarli semplicemente 'occhiali' fa poco *cyberpunk*). Altri continuano a vivere grazie ad altri dispositivi impiantati nel loro corpo o hanno subito degli interventi che ne hanno corretto un difetto e migliorato la qualità della vita.

Ogni giorno usiamo 'esoscheletri d'acciaio' (mi ripeto, chiamarle 'automobili' non è abbastanza *cyberpunk*) per muoverci e coprire distanze prima impensabili. Io e te comunichiamo, e in una certa misura ci conosciamo, eppure distiamo migliaia di chilometri. Certo, non siamo ancora agli ologrammi, ma le nostre essenze comunicano.

Col passare del tempo, l'uomo ha migliorato le sue prospettive di vita in parte attraverso la tecnologia e soprattutto essa ha centuplicato la densità e l'intensità dell'esperienza.

Sì, mi piace la tecnologia. Anche se è ovvio. Tutto quello che va su, prima o poi scende. Questo stato attuale delle cose non durerà in eterno. Prima o poi il nostro mondo imploderà, per quanto ci sbattiamo col riciclare, e cercare fonti di energia rinnovabili. È probabile che già adesso siamo vicini all'apice... e forse la fantascienza che tanto sogniamo forse non arriverà mai.

Come definiresti la tua posizione nei confronti delle questioni utopiche/distopiche poste dal movimento cyberpunk (ambiente, corpo, società, ecc.)?

Ecco, con questa mi riallaccio alla risposta di prima. Penso che il *cyberpunk* sia la migliore fantascienza plausibile.

Spero di sbagliarmi, ma non credo che esisterà mai un futuro pulito, con corpi perfetti, con pianeti legati in una unica federazione di pace e tranquillità. Penso che prima o poi la nostra evoluzione come specie seguirà un parabola discendente, a prescindere dalla quantità di tempo per cui noi riusciremo a preservare le nostre esistenze e la vivibilità dei nostri *habitat*.

Con la tecnologia e la conoscenza abbiamo migliorato i nostri corpi ma abbiamo anche rovinato parte del nostro pianeta: ora stiamo cercando di rimediare. Abbiamo, come già detto, più intensità nella nostra vita. Ma la candela che brucia da ambo i lati si spegne prima.

Ci batteremo per rendere il nostro mondo più vivibile, ma sempre da questo mondo andiamo a prendere le risorse. Il nostro pianeta è la candela.

Come è nato Tesla N.7 e in quale terreno affonda le sue radici?

Tesla è nato dopo vari tentativi. E dopo aver scritto delle cose illeggibili. In origine non riuscivo a trovare la strada. Volevo scrivere qualcosa di *cyberpunk* con tutte le caratteristiche del genere e in più volevo esaltare la delicatezza femminile.

La femminilità. Una cosa che a mio avviso non sta nel fatto che una donna sia brutta o bella, o che abbia un certo corpo piuttosto che un altro, ma è una cosa che le donne hanno nell'animo.

Oltretutto volevo scrivere qualcosa di 'isterico frenetico'. Che doveva trasmettere fretta, ansia, velocità al lettore.

All'inizio seguendo questa pista ho scritto qualcosa. Una sorta di mezzo romanzo erotico/fantascientifico... pesantemente erotico.

Nonostante questo non abbia mai visto l'editore, amici, amiche e persino la mia ragazza lo trovavano interessante.

Però non era quello che volevo. Facile far leggere una cosa così!

Cioè, vuoi vendere un libro? Intitolalo *Sesso* metti due - tre accoppiamenti ogni cinque/sei pagine ed è probabile che ti facciano pure gli *audiobook* per non vedenti...

Alla fine, dopo notti insonni di fronte al *pc* (chissà perché si debba scrivere sempre di notte?) ho partorito *Tesla*.

Non so quantificare il tempo preciso, però ci ho lavorato su ogni giorno... e quando ero per strada, al cinema e facevo sport ci pensavo. Ci ho messo forse due anni, compresi tentativi.

Alla fine era pronto: *sci-fi* unita a un modo di raccontare svelto, con molti discorsi diretti e poco in terza persona...più una figura femminile che a prescindere da grossi 'problemi fisici' trasudava quella tanto sospirata femminilità che volevo darle. Anche la trama mi è riuscita abbastanza incasinata. E in più era rimasto anche qualche accenno di tipo erotico... ma

non gratuito, funzionale alla storia (il protagonista, dopotutto, si impasticca con frequenza).

Ah... comunque *Tesla* è nata perché mi chiedevo come sarebbe stato scrivere un libro.

Vi sono diretti elementi autobiografici, questioni di analisi sociale?

E' tutta una autobiografia dall'inizio alla fine. Non riesco a scrivere diversamente. Tutti quelli che conosco, io compreso, finiscono prima o poi in quello che scrivo. Sono sempre stato attirato dalle droghe benché le tema da morire. Ho visto morire delle persone a me vicine per questi motivi. Questa cosa l'ho riportata nel libro. Molti miei amici si ritrovano nelle descrizioni di alcuni personaggi.

La compagna del protagonista è identica alla mia compagna.

Ti dirò di più. Ho scritto altre cose. Un piccolo racconto, *Atlon*, che è pubblicato su un sito di Cyberpunk2020, il gioco di ruolo. E poi *Conto alla rovescia* e *Eracyberpunk* entrambe ispirate al sito eracyberpunk.org. Tutte queste piccole storie fanno riferimento a cose che realmente ho visto e che mi sono successe davvero, ovviamente variate per poterne fare un qualcosa di *sci-fi* interessante.

Per *Eracyberpunk*, ad esempio, ho preso ispirazione esaminando il sistema di rimborso e fatturazione che utilizza la mia azienda e ho tratto l'idea di base da quella che è stata la mia vita subito dopo la laurea.

Anche il fatto che nei miei racconti ci siano sempre delle persone con delle menomazioni è dato dalla mia esperienza diretta: in una maniera o

nell'altra ho sempre avuto a che fare con persone con problemi, come alcuni miei familiari, e inoltre, per un anno, ho lavorato come autista del 118.

Ho visto cose che vorrei non succedessero a nessuno, nemmeno al peggiore dei miei nemici.

E spesso dunque, scrivendo, esorcizzo queste paure descrivendo nel più classico dei modi *cyberpunk* la tecnologia che risolve ogni problema e sostituisce ogni cosa che madre natura ci ha dato.

Dire che faccio 'analisi sociale' mi sembra esagerato. Diciamo che ogni tanto lancio della 'frecciatine', ma niente di più. Una cosa che cerco sempre di evidenziare è la dicotomia natura/tecnologia. E' luogo comune pensare 'natura buona, tecnologia cattiva'.

E se invece nessuna delle due fosse di per se buona o cattiva?

E se invece fossero solo due opposti fattori di una stessa equazione che cercano di bilanciarsi vicendevolmente?

Un mio personaggio nasce come una forma di carne indistinta senza arti né organi. La sua vita sarebbe stata uno schifo, ma lui vive perennemente connesso in rete e in essa vive e interagisce con altri. La tecnologia ha bilanciato l'equazione.

Un altro mio personaggio nasce fisicamente sano, ma a causa di un esperimento la sua testa sin dalla nascita è connessa con la rete facendo sì che sviluppi particolari poteri, come la telecinesia e una sua seconda 'essenza indipendente' in rete. Alla fine, il personaggio si rivela profondamente malvagio: dal momento che tutti vivono connessi, egli sfrutta il suo potere per condizionarli. Le energie che necessita sono troppe e il suo corpo cede:

infatti muore mentre cerca di sovrascrivere la sua personalità sul personaggio principale.

La natura questa volta ha bilanciato l'equazione.

Altra cosa metto sempre delle allusioni ad altri testi/autori: termini 'storpiati', citazioni, nomi di personaggi ricavati da autori importanti. Sono stato pesantemente criticato per questo.

Questo mio tipo di ironia non è gradita.

Giovanni De Matteo

Qual è stato il tuo iter scolastico/accademico e in quale misura ha influito sulla tua 'vocazione letteraria'?

Laureato in ingegneria elettronica. Non proprio il titolo di studio più indicato per tentare il mestiere dello scrittore... Ma tant'è: nella vita come nella scrittura, a volte, è bene seguire certe aspirazioni. Attualmente lavoro nel settore energetico, nell'ambito delle fonti rinnovabili. Così, alla fine, nel lavoro come nella scrittura finisco sempre per occuparmi di futuro.

Quali sono le tue opere e i tuoi autori di riferimento?

Gibson, in primis. Forse lo scrittore che è stato per me più influente. Direttamente, perché le sue opere mi hanno fatto innamorare del *cyberpunk* (portandomi da Sterling, Shirley, Shiner, Rucker, Maddox, ecc.) e della fantascienza. E indirettamente, perché attraverso di lui sono giunto a scoprire autori poco celebrati ma che rappresentano i veri titani della letteratura del Novecento: Thomas Pynchon, William S. Burroughs, Samuel R. Delany. In ambito fantascientifico sicuramente Philip K. Dick, Alfred Bester, Kurt Vonnegut. Spostandoci nell'*hard-boiled*: Raymond Chandler. Tra gli italiani citerei Alan D. Altieri, Valerio Evangelisti e Franco Ricciardiello. Quanto all'ultima generazione: Richard K. Morgan.

Qual è stato il tuo primo contatto con il cyberpunk e come si è evoluto questo interesse?

Un fumetto Bonelli. Nella fattispecie il *primo Almanacco della Fantascienza*. Correva l'anno 1993, e quel volumetto acquistato in un'estate non particolarmente felice della mia adolescenza mi fece scoprire il movimento *cyberpunk* attraverso un fumetto di Nathan Never sceneggiato da Bepi Vigna e disegnato dal grande Roberto De Angelis (*Vendetta Yakuza*, il titolo) e un *dossier* su questa recente (per l'epoca) corrente letteraria. Lì scoccò il classico colpo di fulmine, confermato poi dalla visione di *Blade Runner*. Quando a sedici anni lessi per la prima volta *Neuromante* ero ormai spacciato. Penso di aver letto molto del *cyberpunk* pubblicato in Italia, anche recuperandolo di seconda mano. Spesso ho trovato cose altrettanto valide nella stagione *postcyberpunk*, grazie a veterani come Vernor Vinge, M. John Harrison o K. W. Jeter, che già avevano condizionato i primi scrittori *cyberpunk*, o alle giovani leve: Ken MacLeod, Michael Marshall Smith, Morgan, Charles Stross.

Come ti poni nei confronti del 'fenomeno cyberpunk' italiano e quelle che sono state le sue principali espressioni (pubblicazioni Shake, rivista Decoder, ecc.)?

Purtroppo non ho mai messo le mani su Decoder. Ma la Shake è stata fondamentale, andando a conquistarsi una nicchia quando il fenomeno letterario era ancora vivo: penso a tutta la collana Cyberpunkline, al suo spaziare a 360 gradi dalla letteratura alla saggistica. Personalmente credo che al *cyberpunk* italiano abbia particolarmente giovato l'avvento della Rete. È stato laggiù che la sensibilità *cyberpunk* è venuta finalmente a

maturare, sul campo di battaglia virtuale di Internet, sui siti letterari, nelle reti di *blog*, nei bollettini di controinformazione (esemplare l'esperienza di «Carmilla», la rivista fondata da Evangelisti). Ed è stato da lì che noi 'connettivisti' abbiamo voluto partire per il nostro personale viaggio nell'immaginario.

Come definiresti il tuo rapporto con la rete, i nuovi media e la tecnologia?

Lo definirei 'arrembante'. La Rete è una palestra non meno dura del mondo là fuori, solo che permette di fare le stesse cose a velocità molto maggiore. Documentarsi, scambiarsi idee, confrontarsi su temi di attualità, sono tutte attività che hanno ricevuto un notevole impulso dall'avvento di Internet, ed è un peccato che non tutti – sia tra i più giovani, attratti come falene solo dal lato più esibizionista del mezzo, sia tra i più anziani, diffidenti per limiti anagrafici – siano ancora riusciti ad afferrarne le potenzialità. La tecnologia deve diventare un'opportunità di sviluppo e di progresso. Ma per riuscirci occorre la sensibilità e la pazienza richiesta da qualsiasi rigorosa disciplina, sia essa artistica oppure scientifica.

Come definiresti la tua posizione nei confronti delle questioni utopiche/distopiche poste dal movimento cyberpunk (ambiente, corpo, società, ecc..)?

La mia posizione è molto chiara. Si attesta in linea con il fronte più critico e, se vogliamo, 'politicizzato' del movimento. Provo indignazione di

fronte all'indifferenza dei governi e della popolazione per i grandi temi che hanno a che fare con la sostenibilità ecologica e l'integrazione: mi sento preso in giro quando scattano le ricorrenti ondate di allarmismo indiscriminato, e vorrei un approccio più serio, sistematico e consapevole ai problemi che riguardano non solo la nostra società, ma il futuro dell'intero pianeta e degli altri suoi inquilini. E sono altrettanto preoccupato dal potere crescente dei grandi conglomerati economici, e dagli assalti portati da queste compagnie nei paesi in più rapido sviluppo: nazioni in preda a un progresso tumultuoso come l'India e la Cina vengono guardati dall'Occidente solo come mercati in cui investire, in termini di *trend* di crescita da cui attingere profitti. Non è così che dovrebbe funzionare il mondo. Sogno un futuro orientato verso l'uomo. Auspico la riconquista (individuale e collettiva) di spazi di libertà e autonomia che dovrebbero essere inalienabili, ma che purtroppo non è più così. Per questo confido in un utilizzo sempre più consapevole delle nuove tecnologie, e qui mi riallaccio a quanto dicevo sopra, in un cortocircuito ideale.

Come è nato Sezione PiQuadro e in quale terreno affonda le sue radici?

Sezione PiQuadro nasce da un moto di indignazione per lo stato delle cose. Affonda le radici nell'attualità del nostro paese, e non solo per quel che concerne il Meridione. Ho voluto trasfigurare nella scrittura quelle che sono alcune delle piaghe che più mi preoccupano del mondo in cui viviamo. Il Kipple non è altro che un'estremizzazione dell'emergenza rifiuti, che da

mesi tiene sotto scacco Napoli e la Campania e che i mezzi di comunicazione erroneamente credono risolta (forse perché il pubblico aveva sviluppato la classica tolleranza da assuefazione sull'argomento, chissà...). E la corruzione dilagante a Napoli non è altro che il riflesso del degrado politico e istituzionale che sta vivendo l'Italia, e che al Sud si avverte con forza maggiore. Scrivendo questo libro confidavo forse nel potere catartico della scrittura. Ma quando ti accorgi che alla fine non è scrivendo che le cose cambiano, non c'è illusione o proposito che regga.

Vi sono diretti elementi autobiografici, questioni di analisi sociale?

Sono nato in Basilicata. Cresciuto tra la Basilicata e l'Irpinia. Un certo disagio credo di avere avuto modo di maturarlo negli anni. E quando ho dovuto lasciare forzatamente quella terra, prima per ragioni di studio e poi di lavoro, il disagio non si è affatto attenuato. Ma è continuato a crescere e cresce tuttora.

Valerio Evangelisti

Qual è stato il tuo iter scolastico/accademico e in quale misura ha influito sulla tua 'vocazione letteraria'?

Liceo classico, laurea in Scienze Politiche con indirizzo storico-politico. Varie mansioni universitarie, tutte precarie, salvo una biennale, di professore a contratto.

Sebbene il mio rapporto con l'università non sia stato tra i più felici, la formazione in scienze sociali ha profondamente condizionato ciò che ho scritto in seguito, in campo narrativo.

Quali sono le tue opere e i tuoi autori di riferimento?

Non ho opere o autori di riferimento.

Ho letto sempre di tutto, dai classici della letteratura alla narrativa di genere, fino ai fumetti.

Quando ho cominciato a scrivere libri non saggistici, mi sono semplicemente ispirato a ciò che mi era piaciuto quando ero adolescente, tentandone un amalgama.

Qual è stato il tuo primo contatto con il cyberpunk e come si è evoluto questo interesse?

Credo che la mia prima lettura *cyberpunk* fosse l'antologia di William Gibson *La notte che bruciammo Chrome*, apparsa su Urania. Seguì

Neuromante della Editrice Nord, in una traduzione purtroppo pessima (come seppi dopo).

Non c'è stata nessuna evoluzione perché il *cyberpunk* non mi è mai piaciuto troppo.

Come ti poni nei confronti del 'fenomeno cyberpunk' italiano e quelle che sono state le sue principali espressioni (pubblicazioni Shake, rivista Decoder, ecc.)?

Non ho nulla a che fare con tutto ciò. Se si considera il mio *Metallo urlante* come libro *cyberpunk*, malgrado lo stile diverso, il taglio diverso, le intenzioni diverse, va considerato che nacque al di fuori del filone di cui parli. Ammesso che si possa parlare di 'filone', in presenza di pochissimi romanzi e di un pugno di racconti di valore incerto.

Puro fenomeno imitativo.

Se dovessi salvare qualcosa, del cosiddetto *cyberpunk* italiano, sarebbe forse il romanzo *Milano 2019: linea di confine*, di Roberto Perego. Tutto il resto non è destinato a lasciare traccia. D'altra parte va tenuto presente che il *cyberpunk* approdò in Italia dieci anni dopo che il fenomeno, negli Usa, si era esaurito.

Fantasma imitavano un fantasma.

Come definiresti il tuo rapporto con la rete, i nuovi media e la tecnologia?

E' un rapporto, più che stretto, organico. Ero già attivo sulle BBS prima che Internet si affermasse, mantengo vincoli stretti, via *e-mail*, con i miei lettori. I miei siti sono molto visitati.

Non sono un idolatra della tecnologia, però ci convivo con grande piacere e ne sono attraversato. Nella serie televisiva *Battlestar Galactica* sarei indubbiamente uno dei «Cylons».

Come definiresti la tua posizione nei confronti delle questioni utopiche/distopiche poste dal movimento cyberpunk (ambiente, corpo, società, ecc.)?

Il *cyberpunk*, discutibile dal punto di vista strettamente letterario (specie nelle sue imitazioni), ha indubbiamente inciso nella società e nella cultura. Per esempio ha imposto all'uso comune termini quali 'la Rete' e il 'cyberspazio'.

Il suo tasso di critica sociale ha coinvolto chi l'ha saputo cogliere e se ne è appropriato, senza che ciò comportasse modificazioni significative nell'assetto del sistema, o nell'opposizione a esso.

Come è nato Metallo Urlante e in quale terreno affonda le sue radici?

Nasce da un duplice amore. Quello per la musica *heavy metal* (specie per il filone più prossimo al *punk*) e quello per i fumetti della rivista «*Métal Hurlant*», opera di artisti come Philippe Druillet, Moebius, ecc.

Da queste fonti ispiratrici, confessate nei titoli dei capitoli (“Venom”, “Pantera”, “Sepultura”, “Metallica”), è nato il progetto. Non da finalità imitative verso il *cyberpunk* anglosassone.

Vi sono diretti elementi autobiografici, questioni di analisi sociale?

Di autobiografico c'è poco, mentre sono numerosi gli elementi che hanno a che vedere col sociale. La sostituzione della carne con il metallo è la metafora di una progressiva freddezza che si instaura nei rapporti umani. Temo molto che una personalità come la mia, tendenzialmente schizoide, finisca col predominare.

Purtroppo, attorno a me, vedo i segni del suo trionfo.

Bibliografia

Saggistica

ABRUZZESE Alberto e BARBIANI Laura (a cura di), *Pornograffiti. Trame e figure del fumetto per adulti*, Roma, Roberto Napoleone, 1980.

BARBIERI Daniele e MANCINI Riccardo, *Di futuri ce n'è tanti*, Roma, Avverbi, 2006.

BERARDI Franco, *Politiche della mutazione. Immaginario cyberpunk nel paesaggio paradigmatico*, Bologna, Synergon, 1991.

BERARDI Franco, *Mutazione e cyberpunk*, Milano, Costa & Nolan, 1994.

BERARDI Franco, CARONIA Antonio e ZUCHELLA Fabio, *Cyborg. La carne e il metallo*, Bologna, Comma 22, 2005.

CARONIA Antonio, *Il cyborg*, Roma, Theoria, 1991.

CARONIA Antonio e GALLO Domenico, *Houdini e Faust: breve storia del cyberpunk*, Milano, Baldini e Castoldi, 1992.

CARONIA Antonio, *Cyberpunk: istruzioni per l'uso*, Viterbo, Stampe Alternative, 1995.

CARONIA Antonio, *Il corpo virtuale: dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Padova, Franco Muzzio Editore, 1997.

CONCATO Giorgio, *L'angelo e la marionetta : il mito del mondo artificiale da Baudelaire al cyberspazio*, Bergamo, Moretti & Vitali, 2001.

GALLO Claudio (a cura di), *Viaggi Straordinari tra spazio e tempo*, S. Martino Buon Albergo (VR), Grafiche AZ, 2001.

- GIOVANNINI Fabio, *Cyberpunk e splatterpunk*, Roma, Datanews, 2001.
- GUIDOTTI Francesca, *Cyborg e dintorni: le formule della fantascienza*, Bergamo, Sestante, 2003.
- HARAWAY Donna, *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York, Routledge, 1991; tr. it. *Manifesto Cyborg. Donne, tecnologie e bipolitiche del corpo*, Milano, Feltrinelli, 1995.
- JAMESON Fredric, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham, NC, 1991.
- KILLJOY F. C. Margaret, *A Steampunk's Guide to the Apocalypse*, New Book Pamphlet, 2008.
- LEARY Timothy, *Chaos and Cyberculture*, Berkeley, Ronin Pub, 1994; I ed. it. *Caos e Cibercultura*, Milano, Apogeo, 1995.
- LONGO Giuseppe. O., *Homo technologicus*, Roma, Meltemi, 2001.
- MACRÌ Teresa, *Il corpo postorganico*, Genova, Costa & Nolan, 1996.
- MARINI Quinto, *I «misteri» d'Italia*, Pisa, ETS, 1993.
- Maldonado TOMÀS, *REALE E VIRTUALE*, MILANO, FELTRINELLI, 1992.
- MONTANARI Gianni, *La fantascienza*, Milano, Longanesi, 1978.
- PALERMO Antonio, *Da Mastriani a Di Giacomo. Aspetti del discorso narrativo post-unitario*, Napoli, Edizioni Scientifiche Italiane, 1972.
- PERNIOLA Mario, *Il sex-appeal dell'inorganico*, Torino, Einaudi, 1994.
- PIREDDU Mario e TURSÌ Antonio (a cura di), *Post-umano*, Milano, Angelo Guerini, 2006.
- SCELSI Raf 'Valvola', *Cyberpunk. Antologia di scritti politici*, Milano, Shake, 1990.

SOMIGLI Luca, *Valerio Evangelisti*, Fiesole, Cadmo, 2007.

TURSI Antonio, *Mediazioni. Spazi, linguaggi e soggettività delle reti*, Milano, Costa & Nolan, 2005.

YEHYA Naef, *El cuerpo transformado*, Paídos Mexicana, 2001, tr. it. *Homo Cyborg*, Milano, Elèuthera, 2004.

Narrativa

- ARCA Francesco, *Tesla n.7*, Cagliari, Zedda - La Riflessione, 2005.
- BALLARD James G., *Crash*, Londra, Jonathan Cape, 1973.
- BARBATO Paola e CASINI Stefano, *Sigma*, Bonelli, 2008.
- BARSACCHI Andrea, *2044*, Roma, Valter Casini Editore, 2006.
- BIANCHI Paolo e RIVA Alessandro (a cura di), *Sesso alieno*, Milano, ES, 1998.
- BRADBURY Ray, *Fahrenheit 451*, New York, Random House, 1953.
- BROLI Daniele (a cura di), *Gioventù cannibale*, Torino, Einaudi, 1996.
- BROLI Daniele (a cura di), *Cuori elettrici*, Torino, Einaudi 'Stile Libero', 1996.
- BROLI Daniele (a cura di), *Cavalieri elettrici*, Roma, Theoria, 1994.
- C. (Contin) Alessandra, *Webmaster*, Milano, Addictions, 2000.
- C. (Contin) Alessandra, *Skill*, Torino, Einaudi, 2004.
- CATANI Vittorio, *L'eternità e i mostri*, Piacenza, la Tribuna 'Galassia', 1972.
- CATANI Vittorio, *L'uomo centenario*, Milano, Mondadori 'Urania', 1991.
- DE MATTEO Giovanni, *Sezione PiQuadro*, Milano, Mondadori 'Urania', 2007.
- DE MATTEO Giovanni e ZOLIN Marco (a cura di), *Supernova Express*, Ferrara, Ferrara Edizioni collana 'FantaNET', 2007.
- DICK Philip K., *Do Androids Dream of Electric Sheeps?*, New York, Doubleday, 1968.

EVANGELISTI Valerio, *Metallo Urlante*, Torino, Einaudi Tascabili, 1998.

EVANGELISTI Valerio, *Nicholas Eymerich, inquisitore*, Milano, Mondadori 'Urania', 1994.

EVANGELISTI Valerio, *La catene di Eymerich*, Milano, Mondadori, 1995.

EVANGELISTI Valerio, *Il corpo e il sangue di Eymerich*, Milano, Mondadori, 1996.

EVANGELISTI Valerio, *Il mistero dell'inquisitore Eymerich*, Milano, Mondadori, 1996.

EVANGELISTI Valerio, *Picatrix, la scala per l'inferno*, Milano, Mondadori, 1998.

EVANGELISTI Valerio, *Magus*, Milano, Mondadori, 1999.

EVANGELISTI Valerio, *Picatrix, la scala per l'inferno*, Torino, Einaudi, 2002.

FORTE Franco (a cura di), *Cyberpunk*, Milano, Stampa alternativa, 'Raccolta speciale Millelire' n. 4, 1995.

FORTE Franco (a cura di), *Fantasia*, Viterbo, Stampa Alternativa, 1995.

FORTE Franco (a cura di), *Horror erotico*, Viterbo, Stampa Alternativa, 1995.

FORTE Franco e LIPPI Giuseppe (a cura di), *Strani giorni*, Milano, Mondadori 'Urania Millemondi', 1998.

FORTE Franco, UBIK (a cura di), *I mondi di Delos*, Milano, Nuovo Millennio Garden Editoriale, 1999.

GIBSON William, *Neuromancer*, New York, Ace Books, 1984; I ed. it. *Neuromante*, Milano, Editrice Nord, 1986, traduzione italiana di Giampaolo Cossato e Sandro Sandrelli.

GIBSON William, *Burning Chrome*, New York, Harbor House, 1986; I ed. it. *La notte che bruciammo Chrome*, Milano, Mondadori Urania n. 1110, 1989, traduzione di Delio Zinoni.

GIBSON William, *Count Zero*, New York, Arbor House, 1986; I ed. it. *Giù nel cyberspazio*, Milano, Mondadori Urania 1179, 1992, traduzione di Delio Zinoni.

GIBSON William, *Mona Lisa Overdrive*, New York, Bantam Books, 1988; I ed. it. *Monna Lisa cyberpunk*, Milano, Mondadori Altri Mondi, 1991, traduzione di Marco Pensante.

GIBSON William e STERLING Bruce, *The Difference Engine*, Victoria, Grafton, 1988 : I ed. it. *La macchina della realtà*, Milano, Mondadori 'Altri Mondi', 1992, traduzione di Delio Zinoni.

GIBSON William, *Virtual Light*, New York, Bantam Books, 1993; I ed. it. *Luce Virtuale*, Milano, Mondadori IperFiction 'Interno giallo', 1994, traduzione di Delio Zinoni.

GIBSON William, *Idoru*, New York, Penguin Putnam, 1996; I ed. it. *Aidoru*, Milano, Mondadori, 1999, traduzione di Delio Zinoni.

GIBSON William, *All tomorrow's Parties*, New York, Penguin Putnam, 1999; I ed. it. *American Acropolis*, Milano, Mondadori, 2000, traduzione di Daniele Brolli.

GIBSON William e STERLING Bruce, *Parco giochi con pena di morte* Milano, Arnoldo Mondadori Editore, 2001

GIBSON William, *Pattern recognition*, New York, Penguin Putnam, 2003; I ed. it. *L'accademia dei Sogni*, Milano, Mondadori, 2005, traduzione di Daniele Brolli.

GIBSON William, *Spook Country*, New York, Penguin Putnam, 2007; I ed. it. *Guerreros*, Milano, Mondadori, 2008, traduzione di Daniele Brolli.

GRASSO Francesco, *Ai due lati del muro*, Milano, Mondadori 'Urania' n. 1189, 1992.

HUXLEY Aldous, *Brave New World*, Londra, Chatto and Windus, 1932.

LERICI Gianluca (Professor Bad Trip), *Il pasto nudo a fumetti*, Milano, Shake, 1992; seconda ed. 2007.

LERICI Gianluca (Professor Bad Trip), *Almanacco apocalittico*, Milano, Mondadori, 2002.

LERICI Gianluca (Professor Bad Trip), *L'arte del prof. Bad Trip*, Milano, Shake, 2007.

LERICI Gianluca (Professor Bad Trip), *I fumetti del prof. Bad Trip*, Milano, Shake, 2008.

MARCHISIO Oscar, *La stanza mnemonica*, Bologna, Synergon, 1995.

MASCAGNI Guido, *La chiave della peste*, Bologna, Alberto Perdisa Editore, collana Bologna città del giallo, 2005.

MASSARON Stefano, *Graffiti*, Milano, ADN Kronos Libri, 1998.

MOTOR (Angelo Comino), *Il sogno di Eliza. Nulla è come vuole sembrare*, Milano, Addictions, 2001.

ORWELL George, *1984*, Londra, Secker & Warburg, 1948.

PEREGO Roberto, *Milano 2019: linea di confine*, Milano, Shake 'Cyberpunkline', 1999.

PIETROSELLI Massimo, *Miraggi di Silicio*, Milano, Mondadori, Urania n. 1267, 1995.

STERLING Bruce, *Involution Ocean*, New York, Jove, 1977; I ed. it. *Oceano*, Perseo libri Biblioteca di Nova SF n. 6, 1991, traduzione di Stefano Gadducci e Ugo Malaguti.

STERLING Bruce, *The Artificial Kid*, Harper & Row, 1980; I ed. it. *Artificial Kid*, Fanucci 'Il libro d'oro' n. 88, 1996, traduzione di Daniele Brolli e Giancarlo Carlotti.

STERLING Bruce, *Schismatrix*, New York, Harbor House, 1985; I ed. it. *La matrice spezzata*, Editrice Nord 'Cosmo argento' n. 171, 1986, traduzione di Giampaolo Cossato e Sandro Sandrelli.

STERLING Bruce (a cura di), *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology* New York City, Arbor House, 1986; I ed. it. *Mirrorshades. L'antologia della fantascienza cyberpunk* a cura di Daniele Brolli e Antonio Caronia, Milano, Bompiani 'I grandi tascabili' n. 323, 1994.

STERLING Bruce, *Island in the net*, New York, Harbor House, 1989; I ed. it. *Isole nella rete*, Roma, Fanucci 'Il libro d'oro' n. 76, 1994, traduzione di Bernardo Cicchetti. Il romanzo è stato finalista ai premi Hugo, Nebula e Locus del 1989.

STERLING Bruce, *The Hacker Crackdown: Law and Disorder on the Electronic Frontier*, New York, Bantam Books, 1992; I ed. it. *Giro di vite*

contro gli hacker, Milano, ShaKe 'Cyberpunkline' n. 9, 1993, traduzione di Mirko Tavosanis.

STERLING Bruce, *Holy Fire*, Londra, Orion, 1996; I ed. it. *Fuoco Sacro*, Roma, Fanucci, 2000.

STURM Roberto (a cura di), *Sangue Sintetico – Antologia del Cyberpunk italiano*, Ancona, PeQuod, 1999.

TONANI Dario, *Infect@*, Milano, Mondadori 'Urania', 2007.

ZINGONI Andrea, *Gino The Chicken - Le mirabolanti avventure del primo Pollo perso in Internet*, Roma, Castelvevchi, 1999.

VALLORANI Nicoletta, *Il cuore finto di DR*, Milano, Mondadori 'Urania' n. 1215, 1993; edizione francese Gallimard.

VALLORANI Nicoletta, *DReam Box*, Milano, Mondadori 'Urania' n. 1308, 1997.

VIETTI Alessandro, *Cyberworld*, Milano, Nord, 1995.

Filmografia

20 Minutes Into the Future, Rocky Morton e Annabel Jankel, Gran Bretagna, 1985.

Accion mutante, Alex de la Iglesia, Spagna – Francia, 1993.

Akira, Katsuhiro Otomo, Giappone, 1988.

American Cyborg: Steel Warrior, Boaz Davidson, Stati Uniti, 1994.

A Scanner Darkly, Richard Linklater, Stati Uniti, 2006.

Blade Runner, Ridley Scott, Stati Uniti – Singapore – Hong Kong, 1982.

Brazil, Terry Gilliam, Gran Bretagna, 1985.

Circuitry Man, Steven Lovy, Stati Uniti, 1993.

Cyborg. Il guerriero d'acciaio, Giannetto De Rossi, Italia, 1989.

Doomsday, Neil Marshall, Stati Uniti – Gran Bretagna – Sudafrica – Germania, 2008.

eXistenZ, David Cronenberg, Canada – Gran Bretagna, 1999.

Freejack, Geoff Murphy, Stati Uniti, 1992.

Gattaca, Andrew Niccol, Stati Uniti, 1997.

Ghost Busters, Ivan Reitman, Stati Uniti, 1984.

Ghost in the machine, Rachel Talalay, Stati Uniti, 1993.

Hackers, Ian Softley, Stati Uniti, 1996.

Hardware, Richard Stanley, Gran Bretagna, 1990.

I, Robot, Alex Proyas, Germania – Stati Uniti, 2004.

Johnny Mnemonic, Robert Longo, Canada – Stati Uniti, 1995.

Kôkaku kidôtai (Ghost in the Shell), Mamoru Oshii, Giappone, 1995.

La Cité des enfants perdus, Marc Caro e Jean-Pierre Jeunet, Francia – Germania – Spagna, 1995.

Metropolis, Fritz Lang, Germany, 1927.

Mindwarp, Steve Barnett, Stati Uniti, 1992.

Minority Report, Steven Spielberg, Stati Uniti, 2002.

Natural City, Byung-chun Min, Corea del Sud, 2003.

Nikita, Luc Besson, Italia - Francia, 1990.

Nirvana, Gabriele Salvatores, Italia – Francia – Gran Bretagna, 1997.

Paycheck, John Woo, Stati Uniti, 2003.

Shocking Dark (Terminator II), Bruno Mattei (aka Vincent Dawn), Italia, 1990.

Robocop, Paul Verhoeven, Stati Uniti, 1987.

Robocop 2, Irvin Kershner, Stati Uniti, 1990.

Suchîmubôi (Steamboy), Katsuhiro Otomo, Giappone, 2004.

Terminal Justice, Rick King, Stati Uniti, 1995.

Terminator, James Cameron, Gran Bretagna – Stati Uniti, 1984.

Tetsuo, Shinya Tsukamoto, Giappone, 1989.

The Crow, Alex Proyas, Stati Uniti, 1994.

The Island, Michael Bay, Stati Uniti, 2005.

The Lawnmowerman, Brett Leonard, Gran Bretagna – Stati Uniti – Giappone, 1992.

The Matrix, Andy e Larry Wachowski, Stati Uniti, 1999.

The Net, Irwin Winkler, Stati Uniti, 1996.

The Thirteenth Floor, Josef Rusnak, Germania – Stati Uniti, 1999.

Timothy Leary's Dead, Paul Davids, Stati Uniti, 1996.

Total Recall, Paul Verhoeven, Stati Uniti, 1990.

TRON, Steven Lisberger, Stati Uniti – Taiwan, 1982.

Split, Chris Shaw, Stati Uniti, 1989.

Strange Days, Kathryn Bigelow, Stati Uniti, 1995.

Videodrome, David Cronenberg, Canada, 1982.

Sitografia

<https://noblogs.org>

<http://pdo.teq.org/gibson/aiwwg.txt>

www.eracyberpunk.altervista.org

www.eymerich.com

www.fantascienza.com

www.gomma.tv

www.ilsognodieliza.com

www.imdb.com

www.intercom.publinet.it

www.myspace.com/cyberzone1

www.neural.it

www.next-station.org

www.shake.it

www.wintermute.it