

La solitudine del corpo. Il terrore dell'incomunicabilità nell'immaginario audiovisivo di genere

Francesca Fichera

The solitude of the body. The terror of incommunicability in the audiovisual genre imaginary. *Starting from a definition of sci-fi imaginary as a space where it is possible to "reinvent reality as fiction" (Baudrillard 1980), the posthuman metaphors (Braidotti 2014) highlighted by recent sci-fi works turn into privileged witnesses of the contemporary rewriting process of the human body, a process which also involves its communication capabilities. In particular, this paper aims to underline, through a joint analysis of three films which are alike in the same narrative genre as in a particularly innovative way of representing the relational dimension of human body, the main role played by the fear of the incommunicability in the postmodernity context, where the meeting point between sci-fi imaginary and social conflict narratives has been confirmed further. The image of a human body affected by the fear of losing its medium vocation comes out from the lonely clone of Moon (Duncan Jones, 2009), from the progressive annihilation of the five senses narrated by Perfect Sense (David Mackenzie, 2011), and from the romance between a young man and an A.I. which leads Her (Spike Jonze, 2013). Its narrative and symbolic isolation definitively mirrors the human sense of disorientation towards his new posthuman dimension.*

Keywords: Media, Cinema, Sci-Fi, Fear, Body, Posthuman, Communication

Se intendiamo il corpo come segno "sommerso dai segni" (Galimberti 2008, p. 11) che afferma e nega se stesso, riassume e interviene sul senso dell'esperienza fungendo da sezione di carne degli avvicendamenti sociali e culturali stratificatisi nel tempo, allora ci è possibile, attraverso di esso e nello specchio delle sue rappresentazioni, misurare la distanza fra ciò che è rimasto e ciò che è cambiato. "Centro di irradiazione simbolica" (Galimberti, *ivi*, p. 12) della società primitiva, il corpo si allaccia subito alla dimensione della mostruosità onde rappresentare "la qualità pre-umana e dis-umana del sacro" (Abruzzese 2003, p. 383), veicolare e mettere in scena l'eccesso. *Mostrarlo*, appunto, in veste di monito (da *moneo*) o di esibizione (da *monstro*) (Fiedler 2009, p. 16) ma comunque sfruttando in ambedue le accezioni la forza, l'immediatezza e la *desiderabilità* date dal suo farsi immagine.

Ne consegue un collegamento alla fortuna che le mutazioni del corpo hanno ottenuto nel corso dei secoli all'interno del vasto bacino delle produzioni simboliche, dalle pitture dell'antichità alle illustrazioni fantastiche dei bestiari

medioevali, dalle sculture gotiche alle narrazioni rinascimentali, dalle fantasmagorie del Settecento ai miti della letteratura gotica, prima vera ipostatizzazione dei tratti *informi* della nascente vita metropolitana (Abruzzese 2003, p. 384) che dona un corpo – ancora nostalgico della perduta dimensione sacrale dell’esistenza – alla multiforme entità del progresso tecnologico e delle sue destabilizzanti accelerazioni, di quel forsennato ricostituirsi degli spazi, dei processi produttivi e delle modalità di percepirli che dal XIX secolo in avanti ha aperto una fenditura irreversibile sulla superficie del mondo. Cuore della società industriale, la serialità rappresenta un attraversamento epocale i cui termini non possono che essere prefigurati dalle iperboli corporee al centro delle narrazioni collettive (Brancato 2014), eterotopie nelle quali le contraddizioni arrivano a coesistere e gli opposti ad attrarsi come a respingersi. In virtù della sua stessa *desiderabilità visuale*, oltre che del portato metaforico che è in grado di trattenere, il corpo mutante delle narrazioni di genere diventa a propria volta protagonista di quel medium che della serialità – e quindi della Modernità – rappresenta una fra le espressioni più compiute: il cinema. Dal medium corpo al medium cinematografico quello della mutazione è un anello di congiunzione ideale che riporta in vita l’aura del sacro al tempo della sua fine. Sullo schermo i luoghi, gli oggetti e i corpi, frantumati e ridefiniti dal montaggio filmico, diventano

Divinazioni: intrusioni fantasmatiche che, apparendo ai sensi del mondo, pretendono di essere viste in quanto sono attese, desiderate. [...] Etimologicamente divino e divo appartengono alla stessa autorità del *meraviglioso*, ma anche dello *strano*, in quanto totalmente altro, totalmente diverso (Abruzzese 2003, p. 385).

Il ruolo del corpo nelle narrazioni di genere e quello nell’industria cinematografica condividono la medesima “vocazione apocalittica (e cioè rivelatrice) a enunciare gli ingranaggi emotivi della macchina moderna” (*ibidem*). Leggerne le tracce più recenti desunte dal bacino delle produzioni fantascientifiche per il grande schermo consente di interrogarsi sull’effettiva incarnazione di un “senso di paura non del tutto scollegato dalla preoccupazione per catastrofi ecologiche e olocausti nucleari” (Caronia 2008, p. 21) che esula dall’originaria pulsione sacrale e precipita con violenza i corpi dal cielo alla terra. Emerge dunque la necessità di elencare e analizzare i *prodigi* dell’attualità, nati

dentro e *con* il cinema di genere sullo sfondo di altre e inedite transizioni, di “nuove costruzioni dell'uomo” (Brancato 2014) dove la paura, per usare le parole di Zygmunt Bauman, si configura come “il demone più sinistro” (Bauman 2014, p. 6) che si insinua e *prende corpo* fra le maglie di un immaginario sempre più realisticamente proiettato nella dimensione *post-human*, pronta a riplasmare “la relazione tra l'umano e l'altro tecnologico” e i livelli “di prossimità e interconnessione” senza precedenti che ha raggiunto nel tempo attuale (Braidotti 2014, p. 97). La rappresentazione di questo intreccio, imprescindibile dalla comprensione dell'attualità, restituisce in modo molteplice il portato delle altrettante infinite possibilità date dall'ibridazione biomeccanica e dalla conseguente relativizzazione della carne come mezzo primario per incontrare, esperire e modificare l'altro, che sia il *corpo* dell'ambiente o di un altro individuo.

Mentre i linguaggi audiovisivi subiscono e insieme restituiscono il processo di profonda trasformazione in atto, recuperando le figure mitiche di sempre – fantasmi, extraterrestri, mutanti e vampiri – e integrandole nella prospettiva postmoderna, il grande schermo ospita narrazioni esplicitamente connesse agli effetti della rivoluzione digitale. La mutazione del rapporto che l'uomo ha intessuto “rispetto alle sue determinazioni materiali” (Morin 2014, p. 315) rinegozia a propria volta il senso e l'ordine del suo ruolo nel tempo e nello spazio, come pure e conseguentemente delle paure ad esso associate. Dal momento in cui sono i soggetti a modificarsi, anche gli oggetti dei timori collettivi cambiano, iscrivendosi nel contesto di una società iperconnessa che sembra assimilare l'esperienza dell'incomunicabilità ad uno stato di morte prima sociale che biologica. Dell'articolazione di tali inediti *sensi e sensibilità* (Sobchack 2001) si occupa il dispositivo del genere fantascientifico che, attraverso il *medium* privilegiato dello schermo cinematografico, riesce a portare a compimento una mappatura cognitiva e poetica dei rapporti sociali plasmati e modificati dalle nuove tecnologie (Sobchack, *ivi*, pp. 224-225). È a questa riconfigurazione radicale dell'ambiente mediale e sociale dell'uomo che fanno esplicito riferimento i corpi e le storie al centro dei seguenti film di fantascienza desunti dalla produzione anglofona dell'ultimo decennio, luogo d'incontro fra la dimensione materica dei *topoi* del genere e le nuove *figure dell'assenza* (Menarini 2015) in

cui alla suddetta esplorazione conoscitiva e creativa della società va ad aggiungersi la scrittura delle emozioni.

Moon: l'altra faccia del sé e del futuro

Lungo il percorso cinematografico delle rappresentazioni fantascientifiche del corpo, di cui sono protagoniste le intelligenze artificiali ma anche una diversa declinazione del legame fra la coscienza e il suo contenitore, un'opera come *Moon* (2009) è da considerarsi quanto meno paradigmatica. Lungometraggio scritto e diretto dal regista britannico Duncan Jones, il film va a iscriversi nel settore dell'immaginario ispirato dal tema del viaggio sulla luna, una fra le fantasticherie che, come testimoniato dall'opera seminale di George Méliès del 1902, hanno di fatto fondato la Settima Arte e continuato, nel tempo, a ispirarne le forme. Nel caso specifico di *Moon* però l'ambientazione serve più a contestualizzare su un piano strettamente narrativo i corridoi vuoti della stazione spaziale dove fluttua il perno solitario del racconto Sam Bell (Sam Rockwell). Il motivo della sua missione è legato alla ricerca di fonti energetiche alternative per il pianeta, una costante della fantascienza degli ultimi trent'anni qui inserita in una cornice temporalmente ambigua, entro la quale, se da un lato le tecnologie sono così avanzate da permettere a Sam di dialogare con un sistema intelligente (GERTY, doppiato in originale dall'attore Kevin Spacey), dall'altro non sembrano capaci di far fronte alla necessità basilare di mantenere i contatti con la Terra.

In seguito allo sviluppo di un malessere psicofisico che lo porta a commettere un atto di negligenza durante un'estrazione di elio-3, Sam perde conoscenza; al suo risveglio coglie alcune stranezze nel comportamento di GERTY e nell'elenco di istruzioni affidatogli dalla Lunar, la compagnia a comando della spedizione. Decide perciò – in un modo che ricorda molto da vicino *2001: Odissea nello spazio* (1968) – di contravvenire alle regole uscendo di nascosto dalla base per ritornare sul luogo dell'incidente e capirne di più. Avviene allora il disvelamento di un programma di clonazione dove la “possibilità di auto-riconoscimento”, da sempre relegata allo “spazio simbolico senza dimensione dello specchio” (Brancato 2015, p. 57), si trova a valicare la bidimensionalità

dell'immagine donando carne al dialogo fra l'uomo e il sé. *Moon* orbita attorno al disorientamento e all'*horror vacui* che ne consegue restituendolo nei termini di una ripetizione elevata a pattern e struttura dell'intero film. I cloni del protagonista che si alternano sullo schermo risultano indistinguibili dal suo presunto "modello 0" perché ne condividono, oltre alle sembianze, anche i ricordi. Sulla funzione della memoria, concetto già ampiamente esplorato da un gran numero di produzioni fantascientifiche – fra cui spicca *Blade Runner* (1982) – *Moon* offre un tipo di visione caratterizzato da un ulteriore elemento di ambiguità: l'uguaglianza assoluta fra *tutte* le figure in scena. Nella distopia raffigurata dallo *one man movie* di Jones, alla sostanziale messa in discussione dell'univocità identitaria dell'esperienza umana corrisponde quella del punto di osservazione interno ed esterno alla narrazione. Una delle varianti di Sam scopre che perfino la sua memoria registrata si discosta dalla "verità" sino ad allora ritenuta come tale: mentre la prima versione del protagonista viene mostrata nel tentativo di comunicare con la moglie Tess e la piccola figlia Eve, figure familiari, rimaste sulla Terra ad attenderlo, di cui l'astronauta conserva solo una manciata di immagini in video, al momento della scoperta le registrazioni installate nella memoria dei cloni rivelano di appartenere a un tempo molto distante, dopo il quale Tess è morta e Eve ha compiuto quindici anni. Ciò sta inevitabilmente a indicare la menzogna a monte dell'operazione gestita dalla compagnia Lunar, fredda esploratrice della terra di confine tra human e posthuman. È ormai chiaro che di *Blade Runner* – come anche di *Westworld*, sebbene più nella sua recentissima versione seriale (2016-in corso) che nell'originale cinematografico del 1973 – non è stato ripreso soltanto il discorso relativo agli innesti di memoria, perché i protagonisti di *Moon*, a ben vedere, sono replicanti sotto ogni aspetto, volendo con un destino anche più infausto di quello dei loro dickiani (e scottiani) predecessori. *Moon* realizza quindi, sia sul piano narrativo che su quello della sua fruizione dell'opera, il medesimo effetto di straniamento. Chi guarda e ascolta la storia di Sam, i suoi dialoghi con il computer GERTY e gli altri sé apparsi fra le stanze della base lunare, resta incapace fino alla fine di attribuire una precisa identità al personaggio che ha di fronte allo stesso modo in cui Sam non sa e non può distinguere il proprio corpo dagli altri suoi gemelli. Come già per gli abitanti

di *Matrix* (1999) anche per il protagonista della pellicola di Jones e per il pubblico che lo osserva viene preclusa ogni possibilità di discernere la realtà – premesso che ve ne sia una – dai suoi simulacri, o quanto meno di individuarne uno fra loro che sia coerente con il portato di esperienza personale di cui si fa custode. La significatività di questo testo si esplica attraverso il paradosso di una solitudine affollata, costituita da una moltitudine di individui fisicamente identici e al contempo totalmente estranei gli uni agli altri; un incubo fantascientifico nel quale rivive e si rinnova il mito di Babele, amplificato dalla condizione di un mondo i cui corpi sembrano destinati a comunicare senza capirsi, rimanendo, di fatto, ai margini della società e, dunque, dell'esistenza.

Il corpo solo: l'amore secondo Lei

Pochi anni più tardi un'altra parabola che ha per protagonista la complessa relazione fra l'uomo e i suoi artifici arriva a fare il punto della situazione di un'epoca in procinto di cominciare: *Lei (Her)* di Spike Jonze (2013). Il tramite sono di nuovo i corpi e il loro opposto, *l'invisibile* (Menarini 2015) con cui gli uomini sono chiamati a stabilire relazioni. Fra i primi, nell'ancora resistente dimensione organica dell'umano, s'annovera il ghost writer Theodore (Joaquin Phoenix), la cui fiducia nei confronti del prossimo risulta incrinata dall'esperienza del divorzio. L'uomo trascorre gran parte del giorno davanti a uno schermo, in compagnia di chat vocali erotiche che gli consentono di trarre il massimo piacere dalla sua immaginazione. Il cambiamento giunge allora nelle *non vesti* di Samantha (Scarlett Johansson), un sistema operativo intelligente per persone sole. Sam è soltanto voce, compagnia impalpabile ma costante: in lei – che corrisponde alla *Lei* del titolo dell'opera – prende vita “la possibilità concettuale della separazione” fra mente e corpo individuata da Cartesio nelle sue *Meditazioni filosofiche*; quel “posso dubitare che il mio corpo esista; non posso dubitare che io esisto; perciò il mio corpo non è essenziale alla mia esistenza” che ha costituito uno degli input fondamentali alla vastissima riflessione sul dualismo fra corpo e coscienza umani (Cartesio, in Galimberti 2006, pp. 111- 127). Dall'altro lato c'è Theodore, affacciato sull'orlo di un altrove che, per dirla con Abruzzese, è “qui e ora” (Abruzzese 2011), spazio intangibile e insieme omnicomprensivo che

consente a Samantha di amare altri 641 utenti senza intaccare in alcun modo – a suo stesso dire – la relazione amorosa fra lei e lo scrittore scapolo. Questi, al quale il programma d'intelligenza artificiale, prima di avviarsi, domanda se saprebbe definirsi socievole o asociale, ammette di essere da tempo incapace a stare a proprio agio con qualcuno, di avvertirsi distante da tutti, ponendo se stesso sulla linea di confine fra solitudine e isolamento. Pur se circondato da un sistema metropolitano brulicante di corpi e di volti, portatore di un'intrinseca *vocazione all'apertura* rappresentata tanto dalla larghezza degli spazi pubblici quanto dalla totale trasparenza delle costruzioni in vetro che dominano lo sfondo, Theodore riproduce la forma umana della solitudine; non tanto o non del tutto a sostegno di quella “retorica apocalittica” che associa i fenomeni di asocialità all'uso delle nuove tecnologie, ma perché al protagonista di *Lei* è bastata la rottura di un unico legame per escludere e sentirsi escluso da tutti gli altri. Nel personaggio di Theodore (ri)vive la contraddizione attuale di un tipo di isolamento autoimposto che genera un *loop* di solitudine, stato di disadattamento a quel mondo che ha conferito sensi inediti allo spaziotempo, alla natura e alla tecnica come ad ogni categoria dell'essere. Gli stessi device che permettono ai corpi di comunicare senza la mediazione del contatto fisico rappresentano il principale strumento d'accesso alla dimensione dell'ideale: la perfettibilità dei desideri, di ciò che si sogna. Nella sua scrittura della “dimensione pornografica del tempo presente” (Abruzzese 2013) Jonze mostra la tormentata ubiquità di un'identità divisa fra la certezza dell'intangibile e l'incomprensibilità del mondo materiale: certezza di accedere in qualsiasi quando e qualsiasi dove a ciò che si vuole, privati del rischio di una delusione che fra i corpi *poco intellegibili* del formicaio metropolitano aumenta le proprie possibilità di essere.

Tuttavia la particolarità di *Lei* sta nel fatto di aver messo alla pari sul piano dell'interiorità – dunque in quanto coscienze – l'uomo e la macchina, lo scrittore e il sistema operativo; ancora una volta l'organico e l'inorganico. Anche il non corpo Samantha vive e riconosce i propri limiti e le proprie paure: se da un lato c'è l'uomo che teme di rimanere avvinto alla trappola di un passato sicuro e idealizzato, precludendosi l'esperienza del presente, dall'altro il sistema operativo avverte – e ammette, anche con una certa urgenza – la mancanza di corporeità, di

un contatto e di una condivisione che non siano solo verbali – ne è esempio lampante la scena di sesso “vocale” fra Theodore e Samantha – ma materialmente sessuali. La tecnologia letta e narrata da Jonze assume, sintetizza e restituisce i timori di chi l’ha fabbricata *quasi* a propria immagine e somiglianza e contemporaneamente parla dall’interno della dimensione incorporea della tecnologia. *Cosa si prova a non avere corpo* è l’incognita di matrice derridiana (Terrone 2011, pp.74-75) che rimbalza dai quesiti che Sam pone a Theodore sull’essenza della vita coniugale: lei, che s’interroga in merito a un’esperienza sensoriale inconoscibile dal suo punto di vista, spinge il pubblico a domandarsi come potremmo definire la sua identità in assenza di mediazione corporale. Fa sì che si prefiguri un orizzonte insolito, ma possibile e in parte già concreto, entro il quale tanto gli esseri in carne e ossa quanto le A.I. si compenetrano a vicenda alla ricerca di un’intersezione, di un incontro, di un legame che non sia mera *connessione*, parafrasando ancora Bauman (2012). Lo smarrimento, come capita a Theodore prima della sua storia con Samantha e come accade a Samantha dopo, rientra fra le angosciose costanti della postmodernità: la caduta nel vuoto, nel non luogo dell’assenza, senza voci ma soprattutto corpi familiari pronti a confortarci, è un evento reale che può terrorizzare realmente. È l’identità che, privata del consueto punto d’accesso all’interazione sociale, rimane a galleggiare nello “spazio senza fine tra le parole” fino a sparire. Ed è questa *morte del contatto*, cui in fin dei conti *Her* di Spike Jonze riesce a sfuggire, che viene affrontata ed esplorata a fondo nella cinematografia fantascientifica coeva.

La paura è nel corpo. Perfect Sense e il pericolo invisibile

È dato assai significativo che nel film *Perfect Sense* (2011), parabola fantascientifica messa in forma dal regista David Mackenzie, la fonte di ogni terrore sia puramente incontrollabile e i suoi effetti vadano a *infestare* una sola e inequivocabile sede: il corpo umano.

La protagonista femminile Susan (Eva Green) è anche narratrice, voce che parla da un punto imprecisato dello stesso buio con cui la storia ha inizio: “There was darkness. There is light. There are men and women. There's food. There are restaurants. Disease. There's work. Traffic. The days as we know them, the world

as we imagine the world". Lei, scienziata, conosce il cuoco Michael (Ewan McGregor) in una pausa dalla frenetica routine quotidiana, un attimo prima del caos generato dal diffondersi di una malattia sconosciuta. Al centro epidemiologico dove Susan lavora vengono infatti registrati numerosi casi di perdita dell'olfatto, per i quali la pista genetica è subito da escludersi a causa della presenza di una sintomatologia comune: improvvisa tristezza e impellente bisogno di piangere seguiti, a distanza di poche ore, dalla totale scomparsa dell'odorato; come se la disattivazione del senso più intimamente connesso all'idea di ricordo portasse con sé la carica nostalgica di un intero arco vitale. Tuttavia "life goes on": l'iniziale spaesamento cede il posto all'abitudine – oltre che a un uso più abbondante di sale, zucchero e spezie – e l'orizzonte apocalittico preconizzato tanto dal pensiero magico quanto da quello scientifico ritorna momentaneamente all'oblio, prima che la prossima e seconda perdita, quella del gusto, si materializzi in un furioso attacco di panico collettivo. Nelle settimane successive al secondo incidente di *Perfect Sense* prende forma una "nostalgia dell'impossibile" (Moresco 2014) legata alla convinzione – o, per restare fedeli al contesto semantico, la *sensazione* – che anche il resto del corpo e delle sue terminazioni percettive finiranno con lo spegnersi. Lungi dalle più classiche narrazioni del "pericolo epidemico" inscritte nell'immaginario fantascientifico del secolo scorso, la concretezza della paura non inerisce alla sfera della morte letterale per mano di invasori alieni o a causa di una pandemia letale e globalizzata. Nell'invenzione poetica del danese Kim Fupz Aakeson che Mackenzie ha trasferito sullo schermo, morire è un concetto estremamente relativo, un processo graduale che si fa specchio della radicata consapevolezza del corpo come dell'ancora primaria al principio di realtà, lo strumento sovrano per la mediazione con il mondo, "ubicazione circoscritta e conoscenza situata" (Haraway 1995, p. 113). Allo stesso modo illustra il processo tuttora in atto che sta determinando – o ha per meglio dire già determinato – la definitiva caduta di questo primato. Di ciò e della paura che provoca, instillandola in modo virale, parla un testo come *Perfect Sense*, dove all'apocalisse corrisponde il "non essere" e il non essere a propria volta è sinonimo dell'impossibilità a interfacciarsi con il mondo. Di fronte a tale prospettiva neanche la scienza si dimostra capace di individuare una spiegazione

né, tanto meno, di assicurare i popoli, rassegnandosi a condividere con loro nient'altro che un'impotente confusione. La successiva e immotivata esplosione d'ira, accesso di turpiloquio che introduce a un silenzio definitivo e permanente, diventa paradigma della complessità dei processi comunicativi cui la specie umana ha dovuto far fronte sin dalle sue origini; in questo modo finisce l'udito. I corpi si respingono e allontanano bruscamente prima di prepararsi allo stadio finale della *malattia*. Il processo è irreversibile e non si impiega molto a capire che nessuna forma di profilassi conosciuta o sperimentale sarà capace di interromperlo; per il mondo c'è già chi si esercita a essere cieco col bastone e gli occhi bendati, facendo spazio alla quasi inconcepibile sensazione di un'esistenza amebica, priva di odori, sapori, voci e immagini. È proprio allora, nel pieno di quella che Linda De Feo definisce "l'irruzione dell'incomprensibile nel territorio della quotidianità" (De Feo 2008), che il "senso perfetto" rivela se stesso liberando la carne dalla gabbia della disconnessione: sono il tatto e il contatto a offrire una soluzione all'imminente verificarsi dell'Apocalisse. Intervengono affinché quei momenti precedenti la morte del *medium* corpo, della sua qualità intrinseca di interfaccia primaria dell'individuo rispetto a ciò che lo circonda, conducano a un'ultima esplosione di relazionalità: il massimo godimento dell'*altro*, che sia persona o cosa, paesaggio da ammirare o figlio da stringere a sé, cavia che diventa cucciolo oppure oceano di spazzatura dove si salta e si ride come fosse un parco giochi. Dopo essersi vicendevolmente rifiutati, i protagonisti di *Perfect Sense* tornano a cercarsi, a corrersi incontro: è l'apice del principio della *zoe*, della "materia intelligente, umana e non" (Braidotti 2014, p. 69) che attraversa la Terra. Un dispiegarsi totalizzante di forze che, unendo fra loro le specie in assenza di gerarchie ma sulla base esclusiva della necessità di convivere insieme, darebbero forma a un futuro altrimenti non dissimile dalla peggiore delle distopie. *Perfect Sense*, catastrofico *sui generis*, sembra suggerire la piaga assieme all'unguento attraverso l'angosciante rappresentazione di un futuro *privo di sensi* di cui non è possibile invertire il corso, ma al quale l'uomo, come ogni altra specie animale sul pianeta, possiede l'intrinseca capacità di adattarsi ristabilendo relazioni con tutto ciò che è gli prossimo.

Conclusioni

Attraverso questo breve *excursus*, impegnato a ripercorrere alcune tappe cruciali del cinema di fantascienza dell'ultimo decennio, si è voluto portare alla luce le radici di un trend narrativo, tuttora in crescita, dove i termini del conflitto vanno a risolversi nell'ambito del connubio fra paura e (non) comunicazione. A fronte del processo di rilettura e riscrittura dei *topoi* di genere in chiave postmoderna, si può dire che i prodotti seriali e cinematografici affermatosi sulla scena mediatica immediatamente attuale, dal fantascientifico *Black Mirror* (2011-in produzione) al recentissimo horror distopico *A Quiet Place* (John Krasinski, 2018), insistano a riproporre situazioni affini a quelle osservate, in cui il corpo, "revised [...] as a direct outcome of the advance of science" (Doane, in Telotte 2001, p. 50), risponde alla sfida data dai nuovi contesti comunicativi evidenziandone e *raffigurandone* la natura profondamente destabilizzante. Sia nella serie britannica ideata da Charlie Brooker, dove il collegamento fra corpi e tecnologie della comunicazione viene esplicitato da una sequenza di vicende dagli esiti tragici e violenti, sia nel film di Krasinski, prefigurante un futuro dominato da una specie aliena ipersensibile ai suoni che costringe la popolazione terrestre a ripristinare un tipo di linguaggio basato esclusivamente sulla gestualità, l'umano viene mostrato al centro e insieme ai margini di un incessante quanto problematico processo di *riadattamento* all'habitat mediale. Un processo, come *in primis* provato dalle tre opere originali analizzate in questa sede, che la capacità di "reinvenzione del reale" (Baudrillard, in Russo 1980, pp. 52-57) insita nel genere fantascientifico non soltanto ha già da tempo reso possibile immaginare ed esplorare, ma di cui, sempre grazie alle narrazioni di genere, è emerso il lato oscuro e il reticolo emotivo che lo avvolge. Radunare i temi più caratteristici della fantascienza audiovisiva ci rende cioè in grado di (de)scrivere le difficoltà e le contraddizioni implicate dalla transizione verso la condizione postumana, che esse siano il paradosso di un clone condannato a restare solo con se stesso (*Moon*), di un emarginato che ritorna alla vita sociale grazie all'intervento di una A. I. (*Lei*) o di un'epidemia che uccide i cinque sensi dell'uomo obbligandolo a riformulare i

concetti stessi di vita e morte (*Perfect Sense*). Appare a questo punto evidente che il *fil rouge* costituito dalla paura di “perdere il contatto”, alla base di queste come di altre configurazioni dell’immaginario di genere, sia in grado di offrire spunti utili a ulteriori riflessioni sulla dimensione del *posthuman*, nella quale l’individuo iperconnesso protagonista del nuovo *landscape* digitale sembra voler affidare alle metafore della solitudine il senso drammatico del distacco dalla sua precedente condizione, rimandando l’incontro diretto con il proprio declino.

Riferimenti bibliografici

- Abruzzese, A. (2011). *Il crepuscolo dei barbari*. Bevivino Editore, Milano.
- Abruzzese, A. (1979). *La grande scimmia. Mostri, vampiri, automi, mutanti. L’immaginario collettivo dalla letteratura al cinema e all’informazione*. Napoleone, Roma.
- Abruzzese, A., Giordano, V. (a cura di) (2003). *Lessico della comunicazione*. Meltemi, Roma.
- Abruzzese, A. (2014). *Her stravince su La Grande Bellezza*. URL: <http://www.albertoabruzzo.net/2014/03/03/her-stravince-su-la-grande-bellezza/>. Retrieved in 14/06/2014.
- Bauman, Z. (2014). *Il demone della paura*. La Repubblica – Laterza, Roma.
- Bauman, Z., De Santis, R (2012). *Le emozioni passano, i sentimenti vanno coltivati*. URL: http://www.repubblica.it/speciali/repubblica-delle-idee/edizione2012/2012/11/20/news/bauman_le_emozioni_passano_i_sentimenti_vanno_coltivati-47036367/. Retrieved in: 14/06/2018.
- Braidotti, R. (2014). *Il postumano*. DeriveApprodi, Roma.
- Brancato, S. (2014). *Fantasmia della modernità*. Ipermedium Libri, Caserta.
- Brancato, S. (2014). *Umano, non più umano. Il rapporto tra corpo biologico e tecnologia nel cyborg*, intervento al convegno “Le trasformazioni della cosmologia contemporanea. L’immagine dell’umano tra sociologia, filosofia e medicina”, Università degli Studi Federico II, Napoli.
- Caronia, A. (2008). *Il cyborg. Saggio sull’uomo artificiale*, Shake Edizioni, Milano.
- De Feo, L. (2008). *The Others. Quaderni d’Altri Tempi*, Vol. XI. URL: <http://www.quadernidaltritempi.eu/rivista/numero11/02bussola/others1.htm>.
- Fiedler, L. (2009). *Freaks. Miti e immagini dell’io segreto*. Il Saggiatore, Milano.
- Galimberti, U. (2008). *Il corpo*. Feltrinelli, Milano.
- Haraway, D., Borghi, L. (a cura di) (1995). *Manifesto Cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*. Feltrinelli, Milano.
- Menarini, R. (2015). *Il corpo nel cinema. Storie, simboli e immaginari*. Pearson, Milano-Torino.

- Moresco, A., Fichera, F. (2014). *Dialoghi. Intervista ad Antonio Moresco*. URL: <http://www.scenecontemporanee.it/libri/dialoghi-intervista-ad-antonio-moresco-1241>. Retrieved in: 14/06/2019.
- Morin, E. (2014). *L'uomo e la morte*. Edizioni Centro Studi Erickson: Trento.
- Russo, L. (a cura di) (1980). *La fantascienza e la critica. Testi del Convegno internazionale di Palermo*. Feltrinelli, Milano.
- Sobchack, V. (2001). *Screening Space. The American Science Fiction Film*. Rutgers University Press, New Brunswick.
- Telotte, J. P. (2001). *Science Fiction Film*. Cambridge University Press, Cambridge.
- Terrone, E. (2011). Antropocentrismo e cinema di fantascienza. *Fata Morgana*, vol. XIV.