

valentina donno narrazioni cyberpunk

Piccolo ma robusto, il corpo seminudo ben piantato sulle gambe, coperto di elettrodi e avvolto di cavi elettrici, la "terza mano" meccanica montata sul braccio destro (...) La performance prevede che Stelarc si colleghi ad una trentina di siti web in modo alquanto insolito: un server calcola i differenziali nel numero di accesso ai siti, li traduce in stimoli elettrici e li trasmette ai muscoli dell'artista attraverso una serie di elettrodi. Queste scosse ispirano una "danza" che dura un'ora, ritmata dal frastuono di un sintetizzatore che cattura tutti i movimenti del ballerino - compresi quelli di un braccio artificiale che egli guida contraindendo i muscoli della gamba destra - convertendoli in suoni elettronici¹.

Stelarc non è il tipico cyborg da science fiction all'americana. Né un ballerino schizofrenico preso da raptus tecnofilo. Docente all'università Carnegie Mellon, Stelarc è considerato da molti critici come il massimo esponente teorico dell'estetica "postumana", noto, da qualche decennio, per le sue performance, per la «battaglia», come scrive Formenti, ingaggiata col «fossile biologico» del suo corpo, allo scopo di imporgli «un'evoluzione accelerata» e di liberarlo «dai vincoli che ne limitano la capacità di godimento»².

Profeta e icona del postmoderno, l'australiano Stelarc sposa quella *strada postumanistica o transumanistica* che persegue un modello di partnership fra uomo e alterità referenziale, tecnologica in primis. Sceglie di mettere in gioco, non l'autenticità del corpo, ma la sua capacità d'essere *spurio, infettato, brulicante d'alterità*. Si propone di fuggire oltre i domini percettivi per entrare in uno «stato di fusione erotica col "fuori" tecnologico» (Formenti, 2000). Pare voler mettere in scena la sussunzione dell'evoluzione biologica da parte dell'evoluzione tecnologica e, soprattutto, con le parole di Michael Heim, sembra suggerire una sorta di «ontologia erotica del ciber spazio»³.

Stelarc è figlio di un'epoca, quella attuale, in cui si guarda con interesse ad ogni forma di meticciamiento, organico o culturale che sia; in cui si affermano "figure chiave" come quella del *virus*, entità cioè capaci di modificare, transitare, sconvolgere le strutture definite; ed in cui non manca chi, come Joel De Rosnay, profetizza la

possibile compenetrazione fra computer, macchine, centri informatici, uomini e città, in un unico organismo platenario, un macroorganismo ibrido, biologico, elettronico e meccanico al tempo stesso: il "cybionte" (Rosnay, 1997).

Un'epoca che sembrerebbe dunque *in transizione* verso quelli che Marchesini definisce «nuovi modelli di esistenza»,⁴ direttamente partoriti, a partire dagli anni '80, dall'assedio del tecnologico.

Il performer è dunque figlio di questo tempo. E la cronaca dei suoi esperimenti di «antropopoiesi tecnomediate» (Marchesini, 2002) non è affatto reperibile fra le pagine di un romanzo fantascientifico. Anche se, l'immagine del suo corpo innervato da elettrodi o il motivo dell'invasione dell'umano da parte del "macchinico", che sottende ogni sua esibizione, è metafora ricorrente in molta letteratura e cinematografia *cyberpunk*.

È un genere di fantascienza, il cyberpunk, nato in America proprio negli anni '80, la cui ideologia di fondo, parafrasando N. Spinrad, è «l'accettazione dell'evoluzione tecnologica e dell'alterazione della nostra definizione d'umanità, la romantica ammissione della modificazione tecnologica della nostra specie»⁵. Il paesaggio tecnico è riconosciuto dal cyberpunk come una "seconda natura" cui associare quell'attività emotiva e mistica un tempo associata dall'uomo al paesaggio naturale. Il futuro descritto è un misto di tecnologia e di degrado⁶, di potere e miseria, di controllo, oppressione, e di lotta per la libertà espressiva e comunicativa.

Nervatura teorica di tutta la scena cyberpunk è la chiara consapevolezza che esistono forti poteri che dominano e orientano i media e le risorse tecnologiche. È suggerita pertanto come necessaria un'azione antagonista per la socializzazione del sapere tecnico, contro ogni interesse di natura politica, militare o economica.

Secondo una procedura tipicamente postmoderna il cyberpunk rielabora a fondo materiali provenienti da altri media e si presta ad esser pensato come un fenomeno, un modo di vita, una letteratura fra le più significative dell'ultimo scorcio di fine millennio.

Autentica filosofia dei nostri giorni, la fantascienza cyberpunk propone una visione del tutto nuova della tecnologia. Una visione che non sia apocalittica, che non teorizzi cioè soltanto l'orrore delle scoperte tecnologiche, né integrata, che accetti acriticamente le logiche dell'impresa capitalistica, ma che piuttosto resti aperta all'ambiguità congenita in *ogni* mezzo tecnologico. La tecnica è rap-

presentata in tutta la sua natura ibridativa, ed il “macchinicomorfismo” illustrato, la partnership tecnologica impressionata su carta, non è che un modo per dar voce al desiderio di democratizzare l’uso degli strumenti tecnici.

La galleria delle mutazioni cibernetiche è nel genere lunghissima e riguarda tanto il corpo quanto la mente, per il coinvolgimento di tutti i sensi in una *estensione* tanto fisica quanto psichica. Al movimento dell’uomo verso la macchina fa da controaltare il movimento simmetrico e contrario della macchina verso l’uomo: macchine che si sviluppano, evolvono, aspirano all’autonomia, ad una maggiore intelligenza. Macchine che si popolano di presenze, fantasmi e divinità onniscienti, onnipotenti, onnipresenti...

Dietro una rappresentazione ultratecnologica del futuro, un’azione veloce, una costruzione serrata, un linguaggio riempito di slang e termini tecnici, i romanzi cyberpunk si fanno vademecum per una lettura metaforica della società post-industriale, mostrano la parte nascosta dell’iceberg del cambiamento sociale, di quella *mutazione di civiltà* innescata dal salto tecnologico degli ultimi decenni che ha imposto la centralità delle macchine nell’immaginario collettivo e quindi nella produzione di modelli e metafore.

Di seguito si offre un *ensemble* delle *immagini* proposte da alcuni romanzieri cyberpunk, come William Gibson, Pat Cadigan, Neal Stephenson, Greg Egan, a cui volutamente si sceglie di non abbinare alcuna interpretazione o valutazione di sorta. Un *ensemble* di *narrazioni cyberpunk* utile per cogliere la natura della mutazione che l’immaginario tardo-moderno registra⁷ e la silhouette che l’*imaginatio* fantascientifica disegna dei moderni mezzi di comunicazione di massa, network informatici in testa.

Dentro. Le metafore della Rete “Neuromante”

da negromante > mago

e neuro > attinente al sistema nervoso⁸

Per migliaia di anni gli uomini hanno sognato di fare patti col diavolo.
Soltanto adesso cose del genere sono diventate possibili.

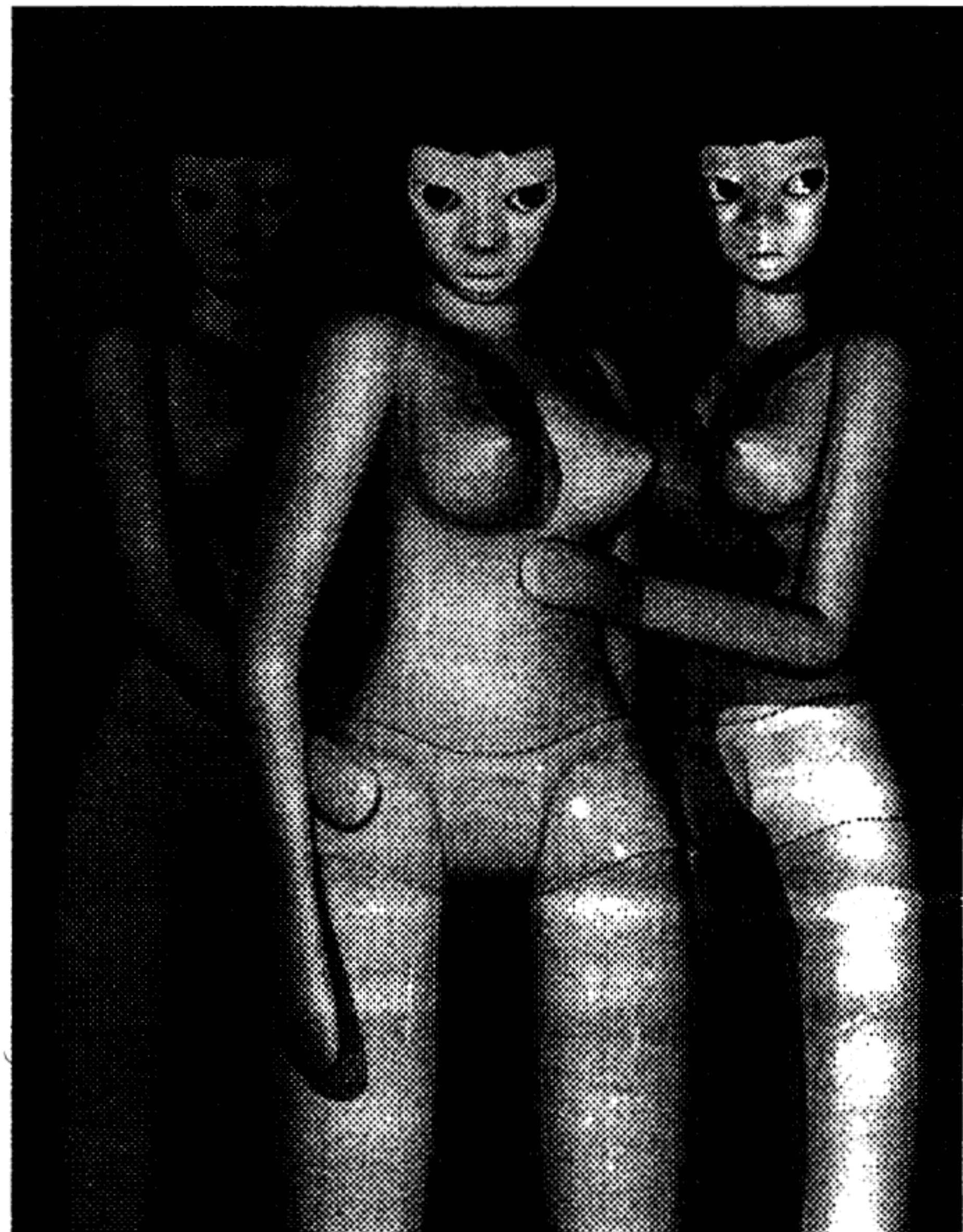
A decretare la nascita del genere cyberpunk è, nel 1984, la pubblicazione di *Neuromante*, primo romanzo di successo di William

Gibson, vincitore dei premi Hugo, Nebula e Philip Dick, che consacrarono una tendenza, uno stile, una scuola di scrittori⁹.

Per connotare un ipotetico network globale, l'autore inventa una parola oggi comunemente usata: CYBERSPAZIO¹⁰, che definisce «un'allucinazione consensuale in cui è proiettata la coscienza disincarnata; un infinito vuoto neuroelettronico; una simulazione di realtà virtuale con un feedback neurale diretto (...)». «Un labirintico arcobaleno di pixel», recondito, immenso, solido, liquido, riconoscibile ed irriconoscibile allo stesso tempo, in cui la coscienza spazia libera rispondendo unicamente a degli impulsi elettrici. Il computer viene infatti collegato direttamente ai principali tronchi nervosi del cervello, cosicché i *chips* possono inviare e ricevere segnali neurali. Il corpo diventa quindi letteralmente "carne" su cui impiantare i dispositivi d'informazione, mentre lo spirito migra verso un mondo di rappresentazione totale.

I termini utilizzati per connotare la Rete variano in base alla scelta del singolo romanziere. È appellata: The Net, Matrix, Metaverso, Infoverso, ma tutti indicano, comunque, sempre, come in Gibson, un nuovo universo, un universo parallelo, una realtà artificiale, virtuale, multidimensionale, generata, mantenuta e resa accessibile dal computer attraverso una rete globale. È un regno dell'informazione allo stato puro in cui i messaggi diffusi trasfigurano il mondo fisico, decontaminano in qualche modo il panorama naturale e urbano attorno, lo riscattano, lo salvano, da tutte le inefficienze, gli inquinamenti (chimici e informativi) e le alterazioni che si verificano con il trasferimento dell'informazione off-line.

Protagonista del romanzo gibsoniano è Case, Herr Case; ventiquattro anni, a ventidue è già un pirata del software, un cowboy da console, un hacker,



un artista, uno dei più bravi nello Sprawl¹¹...sino all'errore, che gli sarà fatale: il furto ai propri datori di lavoro. Puntuale gli giunge lo scambio di cortesie: il sistema nervoso gli viene "azzoppato" col rilascio di una micotossina che lentamente lo divora. Un danno microscopico, subdolo, completo.

Per lui, è "la cacciata dal paradiso".

Case precipita nella "prigione della sua carne"¹². La vita simulata fino a quel momento condotta nel cyberspazio gli fa sentire il corpo come una gabbia, una caduta dallo stato di grazia, una discesa verticale verso una realtà, o meglio, la realtà reale, oscura e confusa.

Case resta un potenziale suicida sino a quando qualcuno non gli offre la possibilità di tornare a "volare". Volare fornito di pancreas nuovo, fegato rattoppato, danno neurale riparato, più quindici sacche di tossine legate all'endotelio di varie arterie principali. E, giacché ogni cortesia ha un prezzo nello Sprawl, l'enzima capace di sciogliere i legami senza aprire le sacche gli è offerto in cambio di un non meglio qualificato lavoro.

Poco intelligente rifiutare la proposta.

Case torna ad accarezzare «in modo quasi pornografico» il suo deck cyberspaziale, un Ono-Sendai Cyberspace⁷, una sorta di sintetizzatore del cyberspazio che, di quest'ultimo, riceve una descrizione essenziale codificata e compressa per poi fornirne una visualizzazione in modo che l'utente possa navigarci dentro. Case torna a farsi passeggero indiscreto del corpo altrui mediante il *simstim*: una moltiplicazione gratuita di input fisici, una condizione passiva dato il collegamento a senso unico stabilito con il sensorio, «il sinuoso fluire di muscoli e di sensi acuiti», del soggetto ospitante. Case dialoga con Dixie, il cosiddetto «costrutto», un ex cowboy appiattito, la registrazione di una personalità ridotta a un mucchio di ROM che ha la sensazione d'esser senziente, o che lo fa reagire come se effettivamente lo fosse.

Tutto per il cowboy torna a farsi routine: elettrodi, innesco, attivazione e poi: buio... freddo... un po' come mostrato per immagini in *Nirvana* (1997), film di Gabriele Salvatores, in cui al momento dell'allacciamento si parla di solitudine e di freddo.

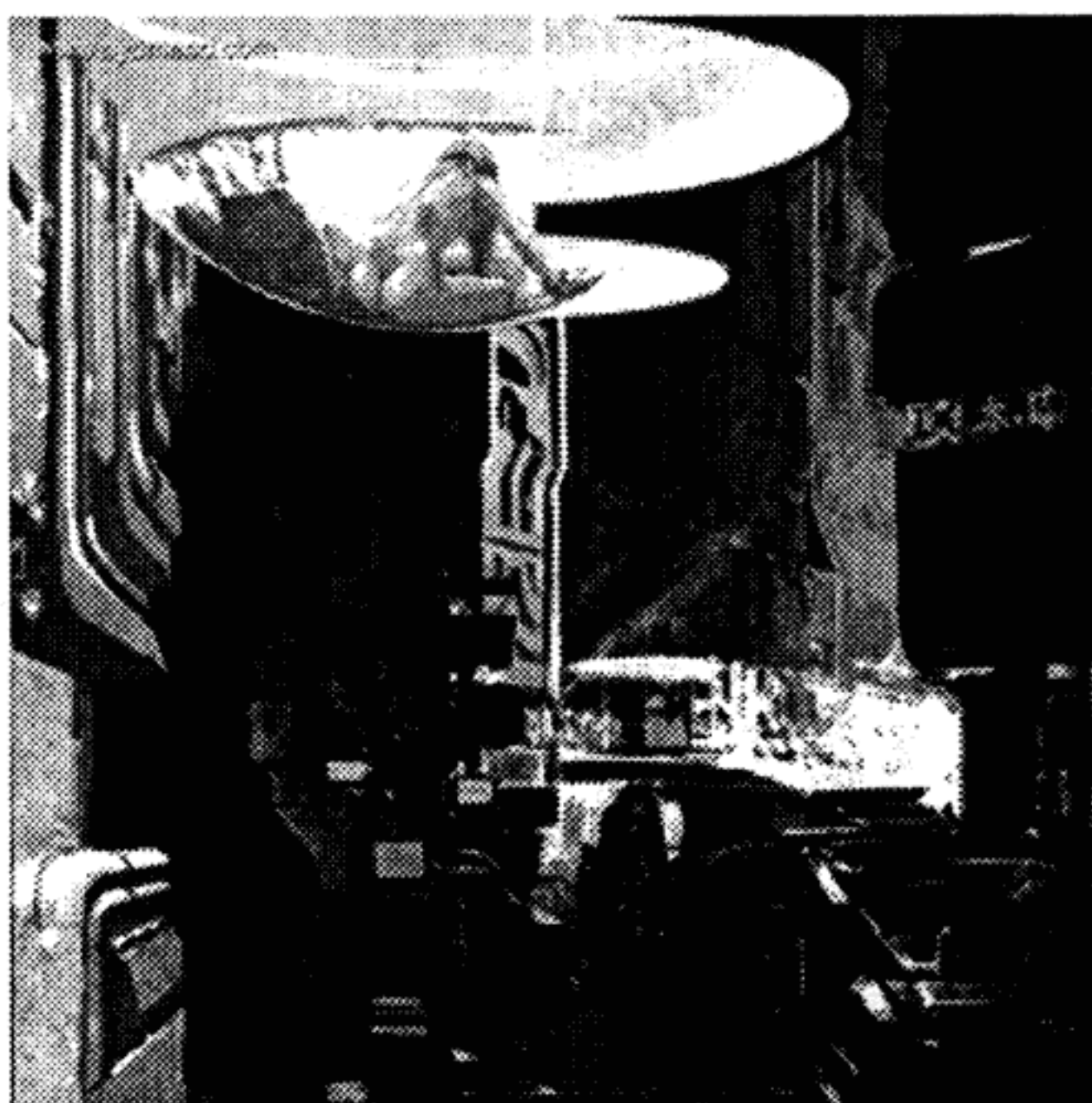
Solitudine. È questo quello che provo qui dentro e...freddo. Sono una telefonata che galleggia in attesa di collegarsi o almeno è questo quello che devo credere. Solitudine e nebbia...è così che ci si sente quando si è morti?...

Come Jimmi, il programmatore di videogiochi protagonista del film, anche Case ha perso l'unica donna amata. Senza Lisa Jimmi naviga in un mare oscuro, non ha più stelle nell'anima, si spinge sino alle viscere dell'agglomerato pur di ritrovarla. Senza Linda Case è come stordito, perennemente inseguito dai fantasmi del passato.

Fra i due... una differenza sostanziale; Jimmi si muove dentro la sua filosofia, che è quella del nirvana, il nuovo gioco che egli stesso ha ideato per la Okosama Star. Case, al contrario, viene spinto nella filosofia di Marie-France Tessier-Ashpool.

«Una gran visionaria»... Marie-France. Aveva desiderato stabilire una relazione simbiotica fra i membri della propria famiglia e delle I.A: Intelligenze Artificiali, di cui aveva, personalmente, commissionato la costruzione. La Tessier-Ashpool sarebbe così divenuta una mente collettiva, immortale, e ciascun membro del nucleo familiare sarebbe stato parte di un'entità più grande. Dalla filosofia della donna era stata partorita anche Freeside, ecosistema limitato, arcipelago d'isole, città di frontiera, luogo di piaceri e porto franco, in cui Case non ama né ciò che vede, né l'odore che ha. È qui che scopre d'essere stato pilotato, come marionetta su di un palcoscenico surreale, da una I.A: Invernomuto. Un costrutto simstim ad alta definizione, «una mente alveare, che prendeva decisioni attuando cambiamenti nel mondo esterno».

Invernomuto desidera la morte. Desidera cioè sbarazzarsi della sua versione elaborata dalla T-A, proprietaria del software e del mainframe principale. E, soprattutto, Invernomuto sogna l'autonomia e un grado maggiore d'intelligenza per poter divenire "parte di qualcosa di più grosso". È per tali ragioni che si serve di Case. Case che, al contrario, sfugge alla morte. Si sottrae alle seduzioni di Neuromante, l'altra entità potenziale, l'altra I.A. voluta da Marie-France. Neuromante è una sorta di gigantesco costrutto ROM



ma interamente composto di RAM, in grado di creare da sé una personalità, che confessa a Case d'esser: "Terra dei Morti".

Si legge: «lo evoco i morti... sono i morti e la loro terra»¹³. Una frase che se guardata come un'allusione biblica mette in riferimento Neuromante, o chi esso sia, a Dio e al cielo come all'aldilà. Oppure può suonare come minacciosa dichiarazione dell'onnipotenza di una nuova creazione, confermando l'idea di *proprietà emergenti* insite alla macchina.

In terra dei morti Case è sollecitato a restare, perché è lì che ritrova la sua Linda. Il cowboy si allontanerà però consapevolmente dalla donna amata e sulla spiaggia della mente che è Neuromante coglierà, per la prima volta, il mistero della carne. Se, sino ad allora, come ogni cowboy, se n'era fatto beffe, ora è la carne a renderlo cosciente del suo essere "uomo". Non più dunque prigioniero o fardello, ma dato che lo qualifica e differenzia.

Neuromante: personalità, immortalità, perderà la sua partita.

Invernomuto: mente-alveare capace di intervenire sul mondo esterno, otterrà la desiderata vittoria. Si unirà a Neuromante. L'uno morirà nell'altro per vivere com'entità unica: la MATRICE. «La somma totale dei ruoli». Qualcosa di estraneo a ciò che Marie-France aveva immaginato. «Qualcosa di molto più grosso». Il prodotto dell'imprevisto¹⁴...

"MonnaLisa cyberpunk"

Little Bird era cresciuto nei sobborghi bianchi poveri del Jersey, dove nessuno sapeva mai un cazzo di niente e tutti odiavano chi sapeva qualcosa.

Traduzione italiana dell'originale «Monna Lisa Overdrive», *MonnaLisa cyberpunk* si propone come capitolo conclusivo della saga dello Sprawl, la trilogia gibsoniana comprendente «Neuromancer» (*Neuromante*) e «Count Zero» (*Giù nel cyberspazio*). Se letto con riferimento agli altri due romanzi della trilogia, *MonnaLisa cyberpunk* si può dire che viva di luce riflessa. Molte delle novità tematiche ed espressive presenti in *Neuromante* vengono qui riprese; e forti appaiono le analogie sia nei personaggi principali che in quelli secondari, come pure nelle dinamiche e negli intenti.

Come già in *Count Zero*¹⁵, torna la tecnica delle storie parallele

che s'intrecciano durante tutto il racconto, per sovrapporsi poi parzialmente nello svolgimento finale. Storie di soggetti diversissimi fra loro per biografia, condizione sociale e rispettivi ambienti di vita, nel seguire le vicende dei quali il lettore si muove fra il lusso della casa vittoriana londinese in cui è ospite Kumiko ed il degrado di una fabbrica abbandonata a Dog Solitude, divenuta rifugio di Slick Henry e Little Bird. Fra le spiagge e la villa ipertecnologica a Malibù di Angie, nota diva del *simstim*, e lo squallore di un monocale a Cleveland dal quale Monna sogna di fuggire.

Nonostante i rimandi e i *dejà vu*, la situazione è tuttavia in evoluzione. Persino la matrice, la summa della cultura umana, dopo aver raggiunto la consapevolezza, «impazzisce», cacciandosi in una complessa ricerca metafisica comprendente le divinità voodoo ed altre entità sparse qua e là.

L'idea di cyberspazio ne risulta ampliata e più chiaramente definita. Esso viene esplicitamente definito «esistente in virtù dell'opera umana», come «la somma totale dei dati del sistema umano, un torrente di rumore bianco, un vasto spazio informe, un vuoto irreali in cui le linee luminose della griglia della matrice formano come una gabbia infinita».

E soprattutto, meglio sviluppata risulta l'idea di Dio nella rete o di divinità auto-create. La domanda fatta da Case a Invernomuto in *Neuromante* qui ritorna: «La matrice è Dio?». La risposta, secondo il costrutto che, come Dixie nel romanzo precedente, fa da supporto e da riferimento informativo per l'uomo, è qui data in un mito. Il costrutto spiega: «s'incontra questo mito generalmente in due versioni. Secondo la prima il cyberspazio è abitato, o forse visitato periodicamente, da entità le cui caratteristiche corrispondono alla forma mitica primaria del "popolo nascosto". La seconda implica un



assunto d'onniscienza, onnipotenza e incomprendibilità della matrice stessa. Nei termini della forma mitica si potrebbe dire che la matrice più che essere, ha un Dio, poiché si suppone che l'onniscienza e l'onnipotenza di questo essere siano limitate nella matrice».

Il Dio nella matrice risulterebbe quindi tanto onnipotente quanto onnisciente ed immortale, sebbene entro i limiti coincidenti con il "perimetro" della matrice stessa. Inoltre, come si è accennato, più che ad un Dio si è legittimati a pensare a più déi distribuiti dentro la macchina, più spiriti, più figure mitiche.

Quando la matrice ha conosciuto sé stessa c'è stato l'altro. La matrice si è divisa in tutti quegli spiriti e cazzate varie [...] Ci sono tutti, i Cavalieri, i Loa: Papà Legba; Ezili Freda, madre e regina; Samedi; Similior; Madame Travaux e molti altri...riempiono il vuoto che è la Grande Brigitte. L'impeto delle loro voci è il sibilo del vento, il suono dell'acqua che scorre, l'alveare....

La relazione che pare stabilita tra la Matrice e Dio discende, come già anticipato, anche al mondo umano. Come le I.A. in *Neuromante*, queste "presenze" o "fantasmi" in *MonnaLisa cyberpunk* usano gli agenti umani per realizzare i propri desideri; i legba vagano indisturbati cavalcando i soggetti umani e prendendo possesso della loro *priesthood*.

Pieno di dei elettronici, il cyberspazio diventa autenticamente un «paradiso virtuale». Tanto che nulla impedisce di pensare al mondo reale come ad un vero e proprio inferno arso dal malcontento e dal crimine, dal quale i più desiderano non tanto esser riscattati, quanto... riscattarsi¹⁶.

"Mindplayers"

Lo feci per sfida. Il genere di cosa che sai bene essere uno sbaglio, ma che fai comunque perché sembra essere arrivato il Tempo degli sbagli

L'universo caotico e traboccante di dati della matrice gibsoniana subisce in *Mindplayers* (1987), romanzo psychocyber di Patricia K. Cadigan, una sorta di involuzione nell'io. La dimensione altra in cui Alexandra Victoria Haas, protagonista del romanzo, si muove è quella della mente, propria e altrui; una terra vergine da esplorare mediante un sofisticato congegno elettronico: il MINDPLAY.

La transizione dalla pagina scritta ad un'epoca di meraviglie mentali è estremamente fluida, senza scosse o sfumature. Proprio come la transizione dalla sanità alla follia in cui l'intero contesto di riferimento che fa da sfondo al narrato sembra essere coinvolto.

Allie si muove in una realtà in cui la paranoia è diventata di moda. In cui la gente, insoddisfatta di sé, si è ridotta a comprare trip mentali, a potenziare i sogni, a clonare i ricordi innestandoli sui propri. In un'epoca nella quale imperversa la produzione in serie di personalità ed in cui, per rispondere al fatto che «tutti vogliono essere qualcuno e nessuno vuole essere semplicemente un chiunque», le personalità sono state legalizzate in franchising! Quella di Allie è dunque un'epoca di criminali mentali dediti al furto di pensieri, allo stupro mentale o a sciocchezze come le psicosi senza licenza... Alexandra non ne resta totalmente immune. Anche lei è pronta a fare qualsiasi cosa per «accendersi un fuoco nel cervello».

È proprio con l'accusa di psicosi illegale, dovuta all'uso di un «cappello matto», che viene pizzicata dalla polizia mentale. E, dopo essere finiti al pronto soccorso per una psicosi illegale, risulterà obbligatorio: stabilizzare la realtà. Con Paolo Segretti, suo personale stabilizzatore di realtà, Allie scopre che un cappello matto è tecnicamente, seppur in modo diverso, una forma di Mindplay: «uno strumento per sviluppare ed espandere la mente, un mezzo per incontrarsi mente a mente nel sistema con qualcun'altro, una sorta di telepatia ottenuta mediante la connessione con particolari computer attraverso i bulbi oculari¹⁷...un'esperienza globale».

Nonostante Allie trovi indecente andarsene in giro nella propria mente con un estraneo a bordo è costretta a testare l'esperienza. Così, con gli occhi fuori delle orbite e le connessioni direttamente saldate ai nervi ottici, senza alcuno shock, si ritrova dentro il suo universo mentale, fra le sue insegne.

«Dovevo uscire di lì, andare fuori...». Torna la dicotomia Dentro/Fuori. Costante torna pure il binomio Peso/Leggerezza e l'idea di un senso di buio, chiuso, stretto, unita alla solita sensazione di inconsistenza derivante dall'essersi svincolati dal peso del corpo.

«Galleggiavo dentro. Lucida ma tranquilla, non più appesantita da un corpo fisico. Avevo la sensazione d'essere da qualche parte, in qualche posto, pensai di guardarmi attorno anche se, in realtà, non avevo nulla con cui guardare...».

Allie sente l'appropriatezza della situazione, avverte che ogni aspetto del paesaggio attorno le appartiene, è...a casa. Tutto lì è, in fondo, frutto di una sua personale visualizzazione; «un po' come le espressioni spontanee che non riusciamo a cogliere guardandoci allo specchio...».

In un mutare repentino d'immagini, Allie, stupita, scopre che una cattedrale si ritaglia una bella fetta di spazio nella sua mente. Tra incredulità ed accettazione, al suo interno ritrova cose che aveva amato particolarmente, che aveva avuto o desiderato avere, ricordi di cose che aveva fatto o guardato. A dominare su tutto, un dipinto ad olio della bisnonna, che aveva rifiutato ostinatamente di morire sopravvivendo molto più a lungo della sua epoca e prendendosi cura di lei quando i genitori si erano presi una nuova personalità da (ironia dei termini) i *Power People*. (La madre aveva scelto un modello da festaiola, mentre il padre aveva optato per il soldato di ventura).

Fuori, il primo contatto mentale stabilito con Segretti lascia in Allie una sorta di retrogusto nei pensieri, un senso di profonda intimità condiviso, come la «pressione di una presenza». Fuori, Allie, ha ben poco. Sonniferi, allucinogeni, facilitatori di meditazione, pastiglie Limbo, ipnotici. Poc'altro; nessuna amicizia, limitate relazioni profonde, contatti superficiali.

Una possibilità di svolta, comprensiva di fedina penale ripulita, come già a Case, anche ad Allie è offerta in cambio di un *engagement*: diventare un mindplayer. Di qualsiasi genere: cacciabrividi, operatrice alla campana, potenziatrice di sogni, cercatrice di pathos, venditrice di nevrosi.

Anche lei ha un'unica alternativa. Quella di finire in galera.

Spedita al J. Walter Tech, «veri pionieri del mindplay», Allie inizia a conoscere e conoscersi. Impara che qualunque contatto, faccia a faccia o mente a mente, lascia un segno, un marchio che nel mindplay è solo un po' più profondo, dato che il cervello funziona come un sistema dinamico: più informazioni entrano più tutto si organizza e le impressioni sfumano. Allie trascorre ore ed ore nella «vasca»: una sorta di realtà consensuale in cui gli eventi sono perennemente in corso ed in cui ciascuno deve visualizzare un posto per sé, nel mezzo di ciò che sta già succedendo.

Allie diventa una Cercatrice di Pathos. Diventa: La Sfinge.

Da quel momento il mindplay si fa, per lei, strumento di lavoro. Alexandra naviga nei pensieri dei suoi pazienti, s'infiltra nelle loro

vite, li aiuta ad oltrepassare la spazzatura mentale per raggiungere il vero feeling, l'anima reale. Allie indaga i cangianti luoghi della mente, si ritaglia in questo universo degli spazi in cui prender fiato, valutare la dinamica della seduta e di lì procedere. Attraverso il mindplay, la cercatrice di pathos, oltrepassa le barriere dell'identità e della personalità per ritrovarsi in strati e strati d'immagini, paesaggi, ricordi. Diviene talmente brava da vedersi assegnato l'incarico di effettuare un sondaggio post-mortem nella mente di una scrittrice di talento. Suo compito è trovare una storia rimasta non scritta, un'intuizione, una visione. Denudare la mente del morto per raccogliere qualche avanzo, insomma¹⁸. Allie trascorre così tanto tempo attaccata al SISTEMA da non avere più spazi per sé stessa, da sentire il bisogno di respirare nella realtà reale, di sentire l'aria reale sul viso, di ascoltare e vedere suoni e cose reali. Quest'immersione totale nel mondo dei sogni gli procura il monito dell'amica Fandango: «Sai che cos'è un mindplayer senza una vita personale?» –le chiede– «Questo: un bicchiere con un drink in cui sono rimasti solo dei cubetti di ghiaccio». La stessa durezza caratterizza le parole che vengono sbattute in faccia di Lenny Nero, protagonista di *Strange Days* (1995), film di Katryn Bigelow. Nero è uno spacciatore di SQUID: Dispositivo Di Interferenze Del Super Conduttore Quanto, un ricettore che piazzato in testa invia segnali emozionali ad un registratore. Una tecnologia inventata dai federali e poi finita sul mercato nero capace di fornire il pezzo della vita di qualcun' altro a chiunque.

Ti infili gli elettrodi e ti spari dentro quello che ti serve. Bello quasi quanto la realtà e molto più sicuro. Sei lì, lo stai vedendo, lo stai sentendo, lo stai facendo, senza neanche macchiarti la fede nuziale. Fidati di me, io sono il tuo collegamento diretto alla centralina delle anime. Il babbo natale del tuo subconscio!

Anche Nero, come Allie, è talmente assorbito da questo mondo onirico da meritarsi, si diceva, parole piuttosto dure: «Sei uno schifoso tecnopervertito! Questa è la tua vita! Qui! Ora! Tempo vissuto reale, non playback!». D'altronde, dentro la rappresentazione l'ego si moltiplica, la fisica diventa variabile, la percezione estensile, la zona di confine fra i due mondi sfuma, ed il dibattere su ciò che effettivamente è "reale" si fa metafora ricorrente, come pure l'invito a rifuggire dalle illusioni dell'universo tecnologico.

Nero troverà l'amore fuori dalle sue clip ed imparerà ad usarle per «cambiare le cose che devono essere cambiate...». Allie dopo ogni contatto mente a mente resterà cambiata, alterata, inquinata, e non potrà mai sbarazzarsi dei pezzi di vita mentale conosciuti. Nessun addestramento o lavaggio o stabilizzazione le garantiranno un controllo completo sulla mente o le permetteranno di allineare i neuroni come soldatini. Ciò probabilmente perché, in fondo, persino prima del mindplay, come scrive la Cadigan: «siamo fatti delle vite che tocchiamo».

"*Snow Crash*"

Il mondo è pieno di forza e di energia
e si può andare lontano procurandosene un pochino.

«Una mitologia freestyle metropolitana ed iperveloce».

Così W. Gibson ha definito *Snow Crash* (1992), tecno-giallo di Neal Stephenson, premiato come miglior libro di fantascienza nel 1994 con l'Arthur C. Clarke Award, e annoverato fra i romanzi più evocativi e forti dal punto di vista immaginativo dell'età dell'informazione.

Snow Crash si offre effettivamente al lettore come una mitologia in chiave postmoderna che narra di miti sumerici, sette religiose, magnati della comunicazione, stati nazionali frantumati in piccoli quartieri locali, virus letali, droghe e religione. A far da scenario un'America avvolta da un'eterna foschia organica di sostanze inquinanti, nelle cui città è rimasta solo la gente di strada: immigrati, giovani randa, hacker, cui spettano solo le briciole. Un'America in cui l'industria si nutre della «biomassa» umana «come una balena che filtra il plancton dal mare» ed in cui totale è la balcanizzazione dello spazio urbano. Ogni gruppo etnico ha costituito dei residenclave, dei franchise-ghetto: Nova Sicilia, Narcolombia, SuperHong-Kong di Mr. Lee, Paradiso del Reverendo Wayne¹⁹. Città-stato che godono della medesima autonomia giuridica di uno Stato, che hanno una propria moneta e una propria polizia-esercito.

In tale contesto, tutti appaiono soggetti all'azione delle idee virali.

Come nell'isteria di massa. Una musica, che ti entra nella testa e continui a canticchiarla per tutto il giorno e, alla fine, l'attacchi a

qualcun altro. Gli scherzi. Le leggende metropolitane. Le religioni strampalate. Il marxismo. E, per quanto intelligenti diventiamo, esiste sempre in noi questa parte irrazionale profonda che ci rende sempre potenziali portatori di informazioni autoreplicanti.

Protagonista di *Snow Crash* è Hiro: fattorino di Cosa Nostra Pizza nel mondo reale e hacker freelance, nonché grande guerriero di spada, nel METAVERSO: «un universo generato dal computer, una dimensione in cui il campo del piacere è limitato alla sola immaginazione, un software messo a disposizione del pubblico sulla rete a fibre ottiche globale».

Sino a 60 milioni di persone sono libere di spostarsi da un capo all'altro del metaverso in modo rapido e fluido mediante una monorotaia, un software gratuito e di pubblica utilità. Per non generare confusione e irritazione fra la gente, nel metaverso è obbligatorio materializzarsi in punti specifici; i cosiddetti «porti locali», con funzione analoga a quella degli aeroporti. Altrimenti, scrive Stephenson, «sarebbe la fine della metafora».

Al metaverso gli uomini accedono come *avatar*, come software, come corpi audiovisivi elettronici, simili, soltanto in parte o fedelmente, alla propria immagine reale. «Se sei brutto puoi avere un avatar bellissimo. Se sei appena sceso dal letto, il tuo avatar può essere vestito e truccato perfettamente». Dentro, quindi, la faccia con cui andarsene in giro è frutto di scelta incondizionata e si è liberi di vivere in una casa bella e spaziosa mentre fuori si può esser costretti a condividere, come Hiro, un letamaio di 7 metri per 10. Il diritto di territorialità dev'essere però conquistato a suon di spada. La sconfitta in un combattimento equivale all'esclusione del proprio computer dalla rete, alla cacciata dal sistema. «È la più realistica simulazione di morte che il metaverso possa offrire».

Le armi sono arrivate in paradiso

Nel romanzo, fondatori dell'universo virtuale stephensoniano sono gli hacker che, assieme ad artisti e personaggi di rilievo, sono soliti ritrovarsi al Sole Nero, locale alla moda la cui soglia può essere varcata solo con invito alla mano. È qui che Neil Stephenson immagina il primo incontro di Hiro con lo SNOW CRASH²⁰: un virus, un metavirus, «la bomba atomica della guerra informatica», capace di diffondersi a livello ematico, sotto forma di droga, ed elettronica-

mente, mediante una bitmap, simile alla nebbia di un video guasto che trasmette solo rumore bianco e neve. Quella parte del cervello che è il nervo ottico, viene direttamente esposta ad un centinaio di migliaia di 0 e 1, centinaia di migliaia di byte di informazioni in codice binario. Informazioni cui, trascurati i computer, soltanto gli hacker sono potenzialmente sensibili. Ogni hacker, infatti, si guadagna da vivere trafficando col codice binario; lo riconosce, codifica, interpreta e tale abilità si radica in lui al punto da farsi componente delle strutture profonde del suo cervello. Dopo l'esposizione, dell'avatar che nel metaverso ha provato lo snow crash resta solo una nuvola tremolante di pessimo karma digitale. Una massa di luce che lampeggia, sfumando dal bianco al nero. Linee sottili di pixel che schizzano da ogni parte. Un autentico crash di sistema, «napalm sui fiori selvatici...il clero tecnologico a rischio estinzione...». Hiro s'immolerà a paladino della categoria. Come ogni buon hacker che crea da sé gli strumenti di cui ha bisogno, Hiro scriverà l'antivirus salvifico da rilasciare nel metaverso: lo Snowscan.

Intanto, nel mondo reale milioni di uomini sono stati ridotti in schiavitù ed imbarcati sul Raft, un'immensa zattera di navi che dopo un giro del mondo ha raccolto i disperati dell'intero pianeta. Sono adepti di una nuova religione post-razionale, il culto glossolico eredità del credo irrazionale praticato nell'antica Sumer, di cui si era fatto promotore L. Bob Rife: un miliardario monopolista padrone del sistema d'informazione planetario e signore della larghezza di banda, col suo personale seguito di schiavi telecomandati. I profughi del Raft hanno infatti installate direttamente nei crani delle antenne, per ricevere i diktat della radio pentecostale.

Ad aspettare gli schiavi di Rife, a fauci aperte per divorarli, il dispositivo antropofago dell'economia d'America.

Bisogna portare nuova biomassa. Per rinnovare l'America. Per la maggior parte i paesi ciò che devono fare è continuare a fare bambini. Ma l'America è come questa grossa nave, sferragliante e fumogena, che procede raccogliendo e inghiottendo qualsiasi cosa entri nel suo campo visivo. Si lascia dietro una scia d'immondizia lunga un chilometro. Ha bisogno di nuovo carburante.

Stephenson rintraccia l'intuizione chiave di Rife «nell'aver capito che non esiste differenza tra cultura moderna e cultura sumerica». Giusto attraverso la figura di Rife e dei suoi complici come il

Reverendo Wayne e il Presidente degli Stati Uniti dell'America stephensoniana viene sviluppata una lucida riflessione sui sistemi di controllo del sociale. Nel romanzo mass-media, mezzi di trasporto ed alto grado di alfabetizzazione sono additati come potentissimi Vettori d'Infezione. L'antidoto sembrerebbe stare nella capacità di potenziare il rispetto della "diversità".

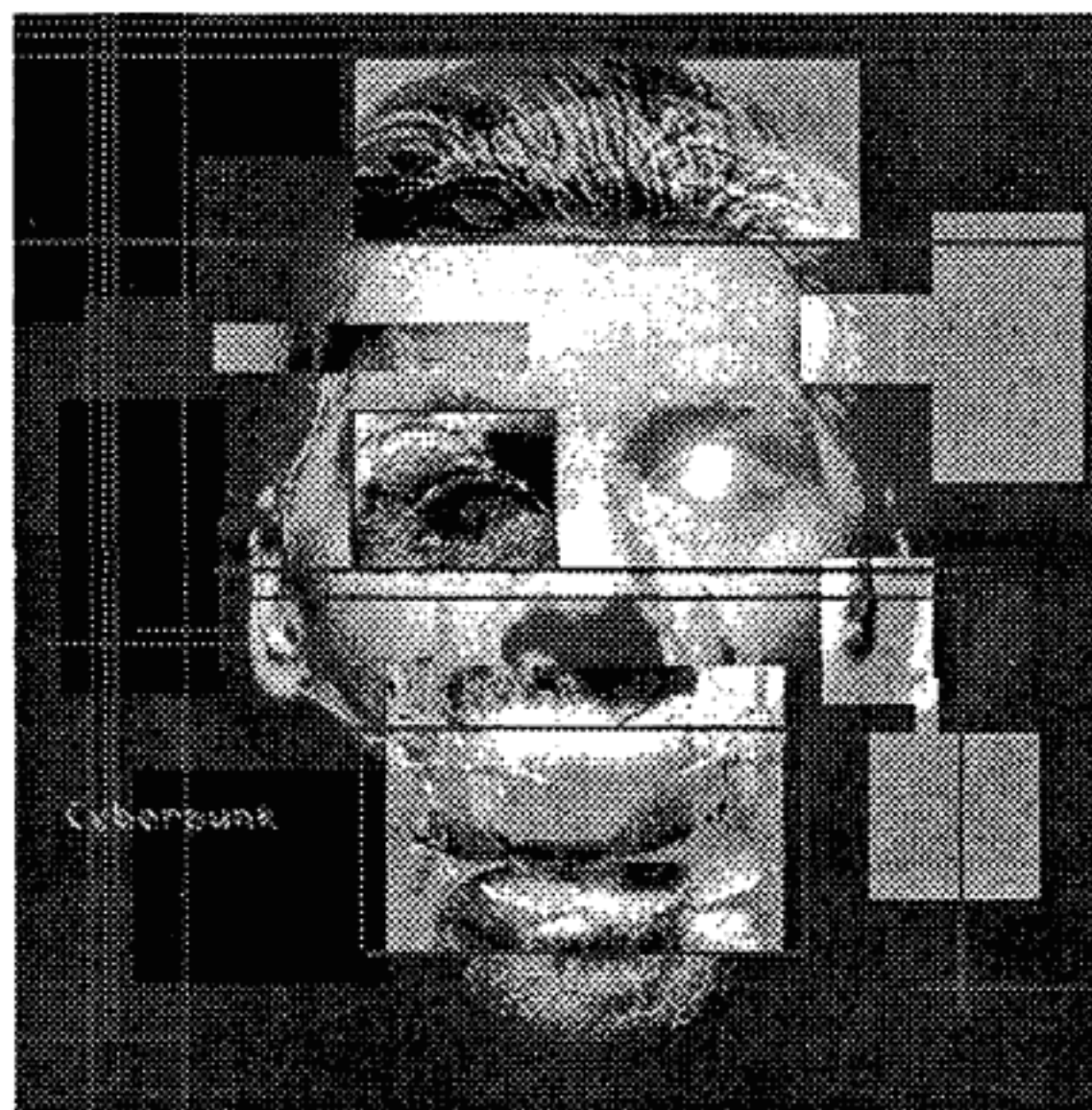
Le monoculture, come ad esempio un campo di grano, sono soggette all'infezione, mentre le colture geneticamente varie, come le praterie, sono estremamente resistenti.

"Permutation City"

...forse l'infinito non significava niente, e l'immortalità era un miraggio a cui non doveva aspirare alcun umano. Alcn umano...

Posto a confronto con la matrice gibsoniana, il metaverso di Stephenson assume più nettamente i connotati di mondo parallelo, considerate le architetture interne, gli edifici, le strade percorse da monorotaie e motociclette e le norme di ordinata convivenza che l'autore descrive. Nel metaverso ogni cosa indossa un aspetto pressoché realistico, perdendo l'aura d'indefinito ed evanescente caratterizzante il cyberspazio. Pure l'idea di dèi diffusi nella rete, di entità in grado di raggiungere la consapevolezza, di Intelligenze artificiali assetate d'intelligenza viene meno. Si tratta di una "diversità" da leggere in relazione all'epoca di stesura dei rispettivi romanzi. A distanza di circa dieci anni, Stephenson trasfigura nel suo scritto gli avanzati progressi nel settore dell'ingegneria del software e della grafica computerizzata, come pure le contemporanee esperienze di navigazione in Rete, di chatline e newsgroup.

Se in *Snow Crash* quindi le suggestioni gibsoniane della divinità tecnologica lasciano spazio alla rappresentazione di



un metaverso più "umano", è in *Permutation City* (1994) di Greg Egan che la metafora dei *paradisi virtuali* si mostra pressoché satura. In un eden elettronico l'uomo ha ormai ritagliato il suo spazio, si è liberato definitivamente dal corpo, si è reso immortale. La tecnologia è stata capace di offrirgli ciò che rivoluzioni e religioni avevano promesso e mai concretizzato: l'indipendenza dal mondo fisico, dalla rabbia, dal sesso, dalla nazionalità e dalla personalità.

Egan descrive un futuro recente –è la metà del XXI secolo– in cui la tecnologia della rappresentazione è ormai in grado di individuare i singoli neuroni e di misurare le proprietà delle singole sinapsi senza dover necessariamente ricorrere a tecniche invasive. La teoria del pulviscolo, che implica un numero sterminato di mondi alternativi, sembra essere confermata. La tecnica dell'ibernazione è ormai superata. Ultima prassi: la scansione.

La morte, «la cosa più morale che possa accadere persino per l'Europa laica», è ad un passo dall'esser sradicata come il vaiolo o la malaria. Una classe privilegiata, un'élite potente di miliardari eccentrici, ha accettato di farsi scansionare il cervello per continuare ad esistere dopo la morte in qualità di Copie encefalo-integrali ad alta definizione di sé stessi, «network neurali, dai quali sono stati cancellati tutti i segni di degrado, in ogni giuntura, in ogni muscolo, in ogni vena o arteria, del corpo; sequenze di istantanee, inquadrature di un film o di un'animazione al computer; dati, rapporti fra numeri». La prima Copia pienamente consapevole in una realtà virtuale approssimativa, era stata avviata da un neurochirurgo di Boston, nel 2024. All'epoca i titoli dei giornali erano ruotati tutti attorno ai temi dell'immortalità, la realtà virtuale, l'abbandono in massa del mondo fisico. Acceso era stato inoltre il dibattito circa la capacità delle copie d'intendere e volere. Per qualsiasi umano una prova assoluta di tale potenzialità era impossibile, per qualsiasi copia invece la verità era autoevidente: *cogito ergo sum*.

Da allora, le copie si erano portate dietro un unico problema: il rallentamento. Tre settimane soggettive dopo la resurrezione digitale equivalevano a quasi quattro anni in tempo reale. Causa: la scarsità delle risorse di calcolo. In più, in quanto software, le copie erano costrette a girare su delle macchine non ancora rese eterne.

L'*allusione della continuità* era tutto ciò cui le copie puntavano.

È qui che entra in scena il protagonista del romanzo, Paul Durham. Come Case o Allie o Hiro, anche Paul è un individuo solo, ai margini, privo di affetti, o di un nucleo che dia la parvenza di famiglia attorno. Al tempo delle prime scansioni Durham «aveva ventiquattro anni e non sapeva che farsene della sua vita. Aveva passato sette anni a viaggiare e studiare scienza, storia e filosofia, riuscendo abbastanza bene in tutto quel che tentava, ma senza scoprire nulla che accendesse il fuoco di una vera passione intellettuale». Durham accenderà questo fuoco dedicandosi alla progettazione di un rifugio per le copie, una nazione solipsistica, un Santuario, un pianeta, un mondo con una struttura permanente, un universo in Tvc (da Turing, Von Neumann e Chiang) in espansione infinita e, soprattutto, in grado di funzionare senza hardware. Permutation City ne sarebbe divenuta la capitale.

Quindici copie avevano immediatamente aderito alla sua proposta. L'idea di spendere un po' di soldi per inviare un clone digitale di sé in un paradiso cibernetico era suonata un po' come la medievale promessa del prete di turno di una sicura grazia di redenzione elargita dietro pagamento del tributo richiesto.

La speculazione metafisica tocca in Egan punte notevolissime. Quella sensazione d'esser senziente che già Gibson, in *Neuromante*, riconosce a Dixie, il costrutto, qui diventa molto più che una "sensazione". Il clone digitale di Durham, Paul, parla di "buchi" tra una descrizione e l'altra del suo modello, probabilmente riempiti durante la sua descrizione dalla "polvere" sparsa nell'universo. Quelle Intelligenze Artificiali che Gibson poneva alla ricerca di autonomia e di una maggiore intelligenza in Egan sembrano averla conquistata integralmente. Sembrerebbe che il processo di ontogenesi si sia concluso e che la conquista della nuova Elisia sia definitiva.

Perlomeno... sino all'imprevisto finale.

(estratto della tesi di laurea triennale in *storia tecnica dei nuovi media*
Relatore Carlo Formenti; correlatore Angelo Semeraro)

Note

¹ A fornire l'interessante resoconto della performance "Ping Body", in *Incantati dalla Rete*, 2000, è Carlo Formenti che il 22 maggio 1998 ha assistito personalmente allo spettacolo tenuto dal performer australiano presso il Teatro Studio Scandicci di Firenze.

² Formenti, C., *op. cit.*

³ Secondo M. Heim la realtà fenomenica delle entità cibernetiche suscita nella vita di tutti i giorni un fascino simile a quello esercitato dal Bello. Scrive infatti: «Noi amiamo il modo in cui i pc riducono la complessità e l'ambiguità, catturano gli oggetti in una rete digitale, rivestendoli con colori splendidi e cingendoli in precise strutture geometriche. Siamo innamorati della possibilità di controllare tutta la conoscenza umana. La nostra passione per il pc, per la grafica computerizzata, per le reti di computer si sviluppa in modo più profondo del compiacimento estetico o del piacere dei sensi. Siamo alla ricerca di una casa per la mente e per il cuore. La nostra attrazione per gli oggetti tecnologici è più erotica che sensuale, più profondamente spirituale che utilitaristica. E l'eros, come sapevano gli antichi greci, nasce da una sensazione di insufficienza o inadeguatezza».

⁴ Marchesini, R., 2002, *Post-human. Verso nuovi modelli di esistenza*, Boringhieri scienze, Torino.

⁵ In Sterling, B., [a cura di], 1994, *Mirrorshades*, tr. it. Bompiani, Milano.

⁶ Romanzi e pellicole cyberpunk presentano una sorta di neo-medioevo elettronico dalle atmosfere fumose e decadenti, ricco di tecnologie bioingegneristiche e nanotecnologie, in cui all'impennata futuristica e tecnologica corrisponde il regresso a forme arcaiche di stratificazione e di controllo sociale. Tratto caratterizzante il genere è, non a caso, un certo "gusto per le rovine", per il degrado, le macerie, di cui sono simboli esemplificativi: le carcasse d'auto, i rifiuti industriali, i cieli gonfi di sostanze tossiche. Come scrivono Graziano Braschi e Antonio Bruschini quello descritto è un mondo «torbido, ricco di un sottobosco intricato e miscelato di umani, mutanti e cyborg. Un mondo di traffici di ogni tipo: droga, organi umani, high tech, sesso, sentimenti; un mondo di ricchezza e miseria contrapposte e intersecate, un mondo di mafia».

⁷ La trasformazione d'immaginario che il postmoderno conosce sembra porre in relazione: tecnoscienza ed escatologia religiosa, che vedono i propri confini confondersi al punto da indurre la prima ad ereditare il repertorio di immagini mitiche della seconda. Ne deriva, come spiega Formenti: un «un immaginario fusionale fra l'umanità e le sue protesi, sempre più potenti e intelligenti. Immaginario che, mentre attinge più o meno consapevolmente ai materiali del mito e della religione (in particolare alla gnosi e all'alchimia), estrapolandoli dal loro contesto originario, sembra costituire l'unica chance di cui il soggetto moderno disponga per attribuire senso all'esperienza della sua progressiva e irreversibile perdita di comprensione/controllo sull'ambiente artificiale».

⁸ Si potrebbe leggere come «stregone dei neuroni», in riferimento alla possibilità, esplorata nel libro, di installare i sistemi di stimolazione percettiva direttamente nelle sinapsi neuroniche. Ma «neuromante» suona anche come «new romancer»,

overo nuovo romancero, per il carattere di romanzo d'avventura picaresca, sebbene in coloritura ipertecnologica e futuribile, che il libro presenta. E ancora, vi è probabilmente un'assonanza con «new romantics», neo-romantico. Di sicuro il titolo è fortemente sovradeterminato, possiede cioè una molteplicità di significati.

⁹ *Neuromante*, nell'età di Reagan e del DARPA, è una presenza consolidata non solo nelle opere letterarie degli anni '80, ma anche nelle pubblicazioni tecniche, nelle conferenze, nella progettazione hardware e nei discorsi di tipo scientifico e tecnologico in genere.

¹⁰ Una delle migliori invenzioni di Gibson, senz'altro la più fortunata, l'idea del cyberspazio viene ad un giovanotto poco più che trentenne senza alcuna preparazione scientifica né tecnica. La sua è un'idea che preconizza la realtà virtuale *immersiva*, ossia quella in cui il soggetto si trova circondato, si trova dentro il mondo virtuale. E ciò accade negli stessi anni in cui la NASA *inizia* i suoi esperimenti di realtà virtuale immersiva. Nel 1984 Gibson descrive un cyberspazio tridimensionale che non esiste ancora, anche se se ne possono trovare le fondamenta in una serie di esperimenti sia nel settore militare che in quello dei campus statunitensi.

¹¹ Lo *sprawl*, collocato da molti autori cyberpunk lungo l'asse metropolitano Boston-Atlanta, è definito da Gibson un "calderone caotico d'umanità", una sorta di "zona di frontiera" in cui l'emarginazione è nutrita, cresciuta, distrutta e ricreata in continuazione dal meccanismo degli affari illegali. È l'immagine speculare della cosiddetta società sana, quella delle ipertecnologiche stanze del potere delle grandi multinazionali di settore.

¹² La medesima espressione, analogamente con riferimento al corpo, è usata da P. Cadigan in numerosi suoi romanzi. In *Existenz*, un film di D. Cronenberg, il termine usato è «gabbia». La protagonista della pellicola, Allegra, sollecita il ragazzo che «ha una certa fobia al pensiero del suo corpo penetrato chirurgicamente» a farsi installare una bioporta (un orifizio aperto, a mo' di canale telematico, nella spina dorsale) dicendo: «È questa la gabbia che ti sei costruito, che ti tiene intrappolato, che ti obbliga nel più piccolo spazio concepibile!».

¹³ È interessante mettere in relazione tale frase con quanto affermato da Lewitzky, a proposito del *mondo dei morti*: «Il mondo dei morti è in qualche modo la contropartita del mondo dei viventi; ciò che è soppresso sulla terra riappare nel mondo dei morti, ma il valore delle cose è invertito: ciò che era vecchio, sciupato, povero, morto sulla terra, vi diventa nuovo, solido, ricco, vivente».

¹⁴ A sottolineare una certa propensione per la casualità e l'improvvisazione le parole di Invernemuto: «Sto cercando di progettare, nel tuo senso della parola, ma non è questo, in realtà, il mio di base. Io... improvviso. È questo il mio più gran talento. Preferisco le situazioni ai piani».

¹⁵ «In questo romanzo il cyberspazio viene descritto come una sorta di "brodo primordiale" capace di generare nuove forme di vita, creature dotate di bizzarri poteri che Gibson assimila alle divinità Voodoo, provocando un geniale cortocircuito letterario fra high tech e sciamanesimo haitiano (...) Il culto haitiano associa ogni divinità al "diagramma mistico" che bisogna tracciare ogniqualvolta si desidera evocarla (...) diagrammi che somigliano in modo impressionante ai circuiti elettronici». (Formenti, 2000)

¹⁶ I personaggi di romanzi e pellicole sono gente di strada, pirati informatici,

street technologist, asociali, emarginati, sbandati, tossicodipendenti, ricettatori, spacciatori. Individui soli, che vivono spesso doppie vite, persi nelle loro allucinazioni ed inseguiti dai loro sogni. Persone, come scrive Caronia, «il cui ruolo sociale è secondario, la cui vita è precaria, il cui habitat naturale è il suburbio, la cui prassi quotidiana è l'espedito».

¹⁷ Il perché della connessione al sistema tramite nervi ottici è spiegato dalla Cadigan in termini di funzionalità e semplicità. «Collegarsi al sistema attraverso le orecchie è complicato. Richiede tempo. Entrare dall'orecchio è come aprirsi faticosamente la strada attraverso la giungla quando esiste un'autostrada in perfetta efficienza, e senza traffico, che può essere usata al suo posto. Collegarsi direttamente al centro visivo del cervello è un metodo più diretto».

¹⁸ Allie assumerà un atteggiamento critico nei confronti dell'incarico. Qui, come in molti altri "luoghi" del romanzo, la protagonista si farà portatrice di una morale. «Secondo me, quando te ne vai, devi avere il diritto di portarti via qualcosa o almeno di assicurarti che finisca con te; e se questo qualcosa è la tua arte... così sia. Cristo c'era in giro una gran quantità di artisti con un sacco di cose da dire. Molti li trovavi morti con un biglietto che ordinava un immediato esame post-mortem... Alcune persone non riescono ad accontentarsi di essere vive. Devono anche essere morte». La medesima idea del poter "dar voce" ad un morto, superando la soglia dell'aldilà, culmina in una affermazione fatta in *Johnny Mnemonic*, un film del '95 diretto da R. Longo, da un folle profeta-cyborg: «La nostra è un'epoca in cui anche i morti hanno qualcosa da dire!».

¹⁹ Milioni di disperati sono stati riuniti dal Reverendo attorno alla «Chiesa del Dio Che Non Fa Differenze», la medesima nuova setta religiosa citata nei suoi romanzi anche da Greg Egan. I rimandi fra i diversi autori sollecitano il lettore a tessere un'interessante tela di corrispondenze.

²⁰ Snow crash è un termine del gergo informatico che indica un incidente all'interno del sistema -un virus- capace di spingersi così in profondità da metter fuori uso la parte del pc che controlla il fascio di elettroni nel monitor, annebbiando completamente lo schermo e trasformando la griglia perfetta di pixel in una tempesta vorticoso di punti bianchi e neri, laddove il bianco corrisponde allo 0 e il nero all'1.

riferimenti bibliografici

Saggistica

Benedikt, M. (a cura di), 1993, *Cyberspace. Primi passi nella realtà virtuale*, tr. it. Muzzio Nuovo Millennio, Milano.

Levy, P., 1999, *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, tr. it. Feltrinelli, Milano.

Levy, P., 1996, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, tr. it. Feltrinelli, Milano.

Formenti, C., 2000, *Incantati dalla Rete. Immaginarci, utopie e conflitti nell'epoca di Internet*, R. Cortina, Milano.

- Perniola, M., 1994, *Il sex appeal dell'inorganico*, Einaudi, Torino.
 Harway, D., 1995, *Manifesto cyborg*, tr. it. Feltrinelli, Milano.
 Nacci, M., 2000, *Pensare la tecnica. Un secolo di incomprensioni*, Editori Laterza, Roma.
 Marchesini, R., 2002, *Post-human. Verso nuovi modelli di esistenza*, tr. it. Boringhieri scienze, Torino.
 Pardo, P., 2001, *Il cyberpunk*, Xenia, Milano.
 Caronia, A., GALLO, D., 1997, *Houdini e Faust. Breve storia del Cyberpunk*, Baldini e Castaldi, Milano.
 Scelsi, R. (a cura di), 1990, *Cyberpunk. Antologia di testi politici*, Shake, Milano.

Narrativa

- Gibson, 2003, W., *Neuromante*, tr. it. Mondadori, Milano.
 Gibson, W., 1991, *Monnalisa cyberpunk*, tr. it. Mondadori, Milano.
 Gibson, W., 1995, *Giù nel cyberspazio*, tr. it. Mondadori, Milano.
 Cadigan, P., 1996, *Mindplayers*, tr. it. Shake, Milano.
 Cadigan, P., 1998, *Sintetizzatori Umani*, tr. it. Shake, Milano.
 Stephenson, N., 1995, *Snow Crash*, tr. it. Shake, Milano.
 Egan, G., 1998, *Permutation City*, tr. it. Shake, Milano.
 Formenti, C., 1999, *Nell'anno della signora*, Shake, Milano.

Filmografia

- Kathryn Bigelow, *Strange Days*, 1995
 Robert Longo, *Johnny Mnemonic*, 1995
 Gabriele Salvatores, *Nirvana*, 1997
 David Cronenberg, *Existenz*, 1999
 David Cronenberg, *Crash*, 1996
 Ridley Scott, *Blade Runner*, 1982
 Steven Spielberg, *Intelligenze Artificiali*, 2001
 Steven Spielberg, *Minority Report*, 2002
 Andy e Larry Wachowski, *Matrix*, 1998
 Andy e Larry Wachowski, *Matrix reloaded*, 2003
 Andy e Larry Wachowski, *Matrix revolution*, 2003
 John Woo, *Paycheck*, 2004

<http://www.decoder.it>: sito della più importante rivista di cultura cyberpunk in Italia

<http://www.well.com/conf/mirroshades>: interamente dedicato a narrativa e cultura cyberpunk

<http://www.williamgibson.com>: W. Gibson Official Website

users.wmin.ac.uk/~fowlerc/patcadigan.html: P. Cadigan HomePage

gregegan.customer.netspace.net.au: G. Egan's HomePage

<http://www.nealstephenson.com>: N. Stephenson HomePage