



VERSO IL PEGGIORE DEI MONDI

INDUSTRIE CULTURALI E PROSPETTIVE DISTOPICHE

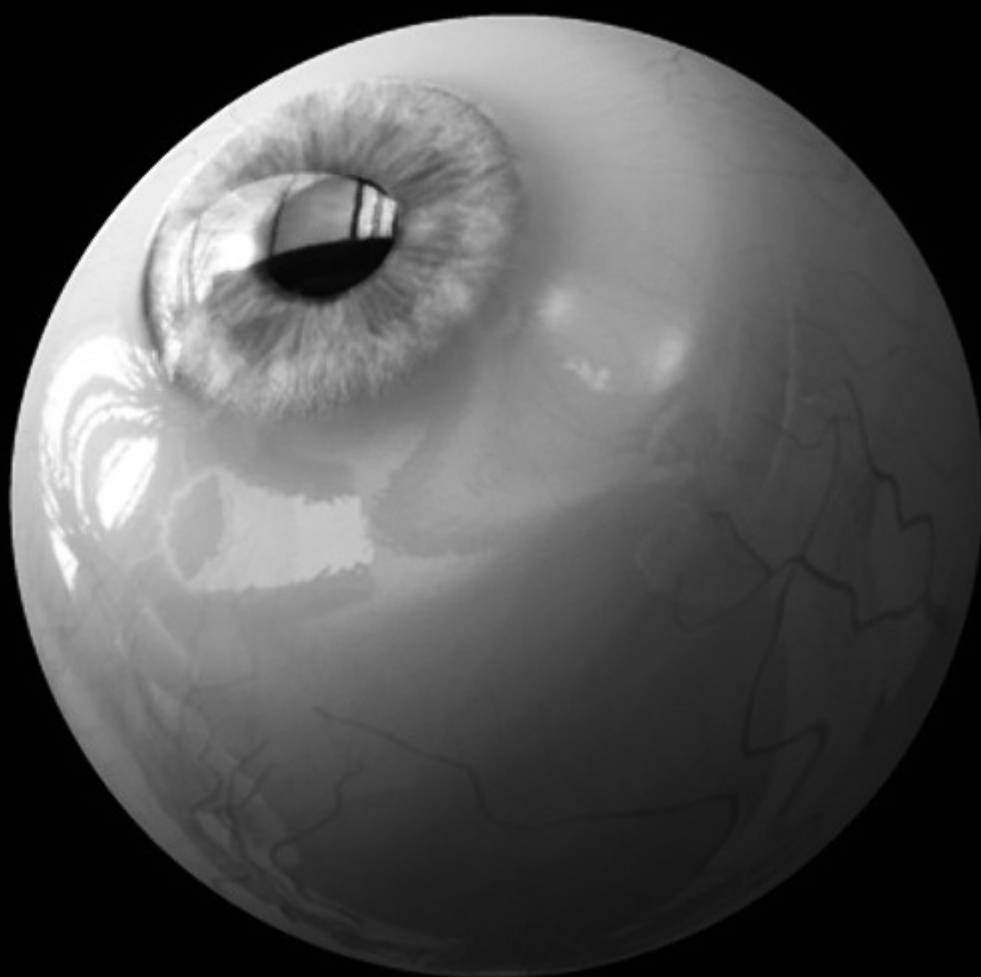
Una belligeranza tra

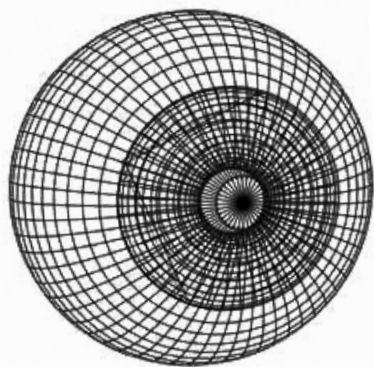
MAURO ANTONINI

MARCO BENOÎT CARBONE

MASSIMILIANO SPANU

MARCO TETI





Art © Juan Luna, <http://www.turbosquid.com/Search/Artists/juan8luna>

VERSO IL PEGGIORE DEI MONDI

INDUSTRIE CULTURALI E PROSPETTIVE DISTOPICHE

Una belligeranza tra

MAURO ANTONINI
MARCO BENOÎT CARBONE
MASSIMILIANO SPANU
MARCO TETI

MAURO ANTONINI è critico e storico cinematografico e «crossmediale». Scrive per «Segnocinema» ed è autore di numerosi saggi e libri.

MARCO BENOÎT CARBONE è autore, editor e ricercatore freelance. Collabora con riviste e case editrici e si interessa di antropologia e studi culturali.

MASSIMILIANO SPANU insegna Semiologia del Cinema e degli Audiovisivi all'Università degli Studi di Trieste. È autore e curatore di volumi e saggi.

MARCO TETI è dottore di ricerca dell'Università di Ferrara. Si occupa di rapporti tra letteratura e cinema ed è autore di un libro sugli anime.

Il cinema, i network e le industrie culturali continuano a rielaborare temi classici della letteratura fantascientifica per proporre nuove visioni e narrazioni (filmiche, letterarie, video-ludiche) che è possibile iscrivere nel filone della cosiddetta anti-utopia.

I catastrofismi, i futuri possibili e gli scenari sociopolitici alternativi, analisi e metafore della società, si affiancano non di rado a elementi marcatamente «ideologici», che connotano i testi stessi.

Le visioni della tecnica, della storia e del futuro di questi testi riflettono certamente la forma mentis della loro produzione, rispecchiandone ansie e preoccupazioni, miti e auspici.

In questi mondi possibili si possono spesso rinvenire le marche del pensiero dell'epoca, o rappresentazioni e discorsi che, interpretando il proprio presente in chiave distopica, possono rispecchiare gruppi di produzione, lobby e referenti sociali e politici delle produzioni, oltre ad essere un riflesso diretto della domanda e del consumo dell'immaginario.

Le traiettorie della distopia si complicano ulteriormente se si considera l'evoluzione del panorama delle forme espressive. Dai classici della letteratura, i peggiori mondi possibili si espandono nel senso più ampio possibile dell'industria dell'entertainment.

Dalle serie all'animazione, dal comic al gioco digitale, il filone anti-utopico è un universo discorsivo, un'ampia regione dell'immaginario espanso.

In che senso, dunque, parlare oggi di distopia? Qual è lo specifico di questo filone in rapporto ai nuovi processi intermediali? È possibile tracciare una linea di demarcazione tra il testo distopico in senso stretto e una più ampia e diffusa dimensione distopica, che interessa la letteratura in senso lato?

Cosa interviene tra 1984 e Philip Dick, tra questo e i suoi rimasticamenti recenti in salsa apocalittico-religiosa, tra l'anti-utopia del dopoguerra e il cinema mainstream dell'ultimo decennio, tra il cyberpunk come movimento radicale e le distrazioni interattive di massa contemporanee, tra i critici militanti e il loro declino nella società del fandom, tra letteratura, cinema e gioco?

Attraverso un dibattito a più voci, gli autori di questo dibattito si propongono di avanzare, nel riferimento a testi e produzioni del passato e del presente, ipotesi interpretative sui possibili rapporti tra poteri e industrie culturali, attraverso un approccio né troppo apocalittico, né troppo integrato.

Mi piacerebbe aprire questo dibattito sulla letteratura distopica affacciandomi su una serie di prospettive forse non facili da mettere a fuoco, ma che potrebbero orientare una riflessione attuale sui peggiori tra i mondi.

Da una prima prospettiva storica e tecnologica, metterei in risalto che la distopia come *corpus* è più difficile da inseguire oggi rispetto al passato: è soggetta infatti agli stessi fenomeni culturali e tecnologici di ampia scala (Internet, convergenze mediali) che determinano la polifonia continua, l'intertestualità diffusa e i processi di interscambio profondi degli odierni mondi dell'immaginario.

Si pensi a cosa accade anche solo tra *The Time Machine* di H. G. Wells, il romanzo del 1895, considerato il capostipite del filone tematico del viaggio nel tempo, e tutto quello che si iscrive sia esplicitamente che indirettamente nel suo solco: da un lato, le versioni filmiche e televisive ufficiali; dall'altro, il tema più ampio del viaggio nel tempo, e il suo travaso nell'immaginario come riserva di stereotipi narrativi, mobili tematico per mondi possibili e soluzioni drammatiche per interi filoni letterari (impossibile persino iniziare un elenco, ma si pensi per esempio a serie recenti come *Flashforward* – ABC, 2009-10, e *Terminator: the Sarah Connor Chronicles* – FOX 2008-09).

Una seconda prospettiva da ricercare è una visione che faccia fronte a questi movimenti centrifughi, offrendo una linea di demarcazione per l'opera distopica. Quale criterio estetico, tematico e ideologico la definisce e connota? Sono distopici i testi in cui anti-utopia e anti-ucronia si tematizzano come figure o temi o nel discorso in maniera netta, interpellando il proprio pubblico e la propria epoca? O al contrario il topos disforico non è banalmente una geografia o una mappa spazio-temporale, ma è un cataclisma delle strutture profonde, che infetta in senso lato la letteratura?

Questo conduce alla terza prospettiva, forse la più urgente, che ha per oggetto i modi del consumo e gli effetti di queste letterature, poste al crocevia tra la costruzione di un immaginario, le ideologie che si dispiegano dai frame culturali dominanti e il patto con lo spettatore. È qui, a mio avviso, che si situano alcuni dei più laceranti "tradimenti" di un filone che ha prestato servizio a una feroce critica del potere, ma che oggi subisce in letteratura una forte banalizzazione, e al cinema persino una grave involuzione,

come in certe produzioni che rivestono di una patina apparentemente critica dei messaggi apertamente ideologici (*I am Legend*, diretto da F. Lawrence, 2007, da un romanzo di Richard Matheson del 1954; *The Road*, diretto da J. Hillcoat, 2009, da un romanzo di C. McCarthy, 2006).

Queste tendenze non mettono solo in risalto la complessità dei testi spettacolari di oggi, che rispondono in maniera ambigua a concetti critici come l'intentio operis e l'autorialità, ma testimoniano anche della crisi della critica. L'interrogativo è insomma se sia rimasto o no alla letteratura, o finanche al cinema, un ruolo per dei percorsi di fuga dal pensiero dominante, e se questo ruolo non sia persino travasato da quelli a forme di intrattenimento "minori" come il gioco digitale e il fumetto, meno ammantante di crismi artistici, dotate di una critica forse più acerba e ingenua, ma anche più addentro ai tempi che corrono.

II – Mauro Antonini

Mi riallaccio direttamente alla terza prospettiva sollevata da Marco Benoît Carbone: il rapporto tra l'esposizione dei regimi distopico-immaginari – specchi «più veri del vero» dei regimi distopico-reali, o del *real world*, per dirla à la Wachowski – e il consumo *mass-medializzato* delle industrie culturali di oggi.

Se per illustri esempi di distopie fantascientifiche che denuncino paure e pulsioni delle società contemporanee si è soliti ricorrere a letteratura in prosa (classici come Wells, Orwell, Dick) e cinema (cineasti moderni come Scott, Cameron, di nuovo i Wachowski) oggi si devono assolutamente considerare tutti i linguaggi ad essi trasversali ma interconnessi, come tv series, videogame e fumetti. Questi si trovano ad essere d'espressione ancor più libera per via della loro natura intrinsecamente *pop*, che li ha a lungo declassati, allo sguardo critico tradizionalista e vetusto, come poco o per nulla degni d'attenzione, lasciandoli così svincolati verso una belligeranza sempre viva.

Si pensi a quanto realizzato dalla Marvel Comics con le pubblicazioni a fumetti legate all'evento crossover di *Dark Reign*. Eludendo la forma e il formato della graphic novel che viene già ritenuto un fumetto più «nobile» – basti vedere i grandi testi già di matrice distopica, quali gli autoriali *Il ritorno del Cavaliere Oscuro* (*Dark Knight Returns*, Frank Miller, 1986), *V for Vendetta* (id, Alan Moore e David

Lloyd, 1982-1989) e *Watchmen* (id, Alan Moore e Dave Gibbons, 1986-1987), editi dalla concorrente DC Comics e da sempre al centro di accesi dibattiti tematici, oggi rafforzati dalle recenti trasposizioni cinematografiche – la denuncia percorsa dalla Marvel è quella più consumistica e solo apparentemente facile del fumetto di gran mercato dove, all'insaputa dello snobismo culturale, serpeggiano fortissimi echi d'attivismo socio-politico.

L'idea alla base del *Dark Reign* è quella d'un deciso scavalco del concetto del potere politico e iconico degli USA nella delineazione di un mondo in cui Captain America (incarnazione totemica dell'ideologia americana) è morto in un pubblico attentato che richiama l'omicidio Kennedy, mentre Iron Man (incarnazione totemica della politica americana) è detronizzato, privato del suo sapere, e ricercato dallo Stato. Questo, in linea prettamente distopica, è rappresentato dal malvagio Norman Osborn. Il potere dei «cattivi» è dunque quello politico, distopico e videocratico, in speculare contrapposizione al potere dei supereroi, d'indirizzo prettamente utopico perché volto al raggiungimento di concetti quali «verità» e «giustizia». Tant'è che in *Dark Reign* si arriva a contrapporre una branca governativa, politicizzata e destroida di Vendicatori (data in pasto ai media come «vera», mentre è composta da pazzi e criminali nelle vesti di eroi) ed una occulta, (comprensiva di icone di supereroi ben codificate e note al pubblico) che amministra un supereroismo «carbonaro» contro lo Stato, ed è ovviamente fuorilegge.

In quest'affresco, dove il superpotere maggiore dei «buoni» è il loro idealismo utopico, ma in cui, *de facto*, i cattivi hanno già vinto e siedono ai vertici, il fumetto utilizza al meglio i propri mezzi di presentificazione del tempo, scavalcando con coraggio l'idea del futuro apocalittico (a cui ricorre oggi solitamente del cinema) e imponendo un potente presente apocalittico.

Cadenza mensile e tempi di realizzazione, relativamente molto brevi rispetto ai tempi di lavorazione di un film, consentono al fumetto di proiettare una denuncia più cronachistica e meno «filtrata» rispetto a quanto visto in parallelo, al cinema e alla televisione. Non a caso la Marvel è riuscita, in tempi record, a far sì che il suo universo narrativo aderisse a tal punto a quello del lettore da presentare eventi come Ground Zero o l'elezione di Obama nei fumetti di Spider-Man quasi in un cronachistico «tempo reale», o meglio ancora in un tempo del reale.

III – Marco Teti

Le osservazioni di Mauro Antonini mi sembrano assai condivisibili, e d'altro canto alcune serie contemporanee a fumetti paiono in effetti inserirsi a pieno diritto nel genere narrativo della distopia o dell'anti-utopia, codificato ampiamente dalla letteratura e dal cinema. Le serie citate e le loro ucronie rimandano ad esempio ai seminali romanzi *The Man in the High Castle* di P. K. Dick, 1962, e *Fatherland* di R. Harris, 1992, da cui è ricavato l'omonimo film del 1994.

A tale proposito, vorrei provare a indicare una linea guida per un campo talmente complesso, partendo da aspetti peculiari del filone distopico odierno delineati da Marco Benoît Carbone, per individuare delle possibili direzioni d'indagine.

Siamo forse in difficoltà nell'ascrivere o meno certe attuali produzioni nella categoria o nel genere della distopia perché esse, insieme ai loro canoni estetici, alle strategie enunciativie, ai contenuti tematici, aderiscono o riflettono in maniera complicata i loro paradigmi, in una temperie culturale – il cosiddetto «postmoderno»? – che estremizza la pratica del riutilizzo in una caotica attività di tipo combinatorio nei confronti di elementi linguistici disparati. Come in altri generi apparentemente distanti – si pensi al tema del vampiro – le caratteristiche attribuibili alla distopia come genere, sottogenere o approccio poetico e stilistico si fanno sfuggenti.

**« I linguaggi trasversali,
interconnessi e pop delle serie
TV, del gioco e delle letterature per
immagini sono veicoli di una viva e
belligerante espressione distopica »**

Bisogna notare del resto che molte tra le opere più compiute e significative realizzate negli ultimi anni e classificabili in un certo senso come distopiche riducono il genere narrativo di riferimento a un serbatoio dal quale è possibile attingere vicende, personaggi e soluzioni compositive. Mi riferisco, tra gli altri, ai lungometraggi cinematografici *Akira* di Otomo (1988), *Tetsuo* di Tsukamoto (1989), *Ghost in the Shell* di Oshii (1995) e ai fumetti da cui essi sono ispirati o tratti. Per non parlare della corrente letteraria del cyberpunk.

In primo luogo mi pare quindi utile tentare di stabilire se la fantascienza distopica vada considerata oramai niente altro che un «involucro vuoto», cioè un mero modello formale, oppure possieda ancora dei contenuti a livello etico, e quali. In secondo luogo mi pare fondamentale accertarsi del fatto che gli intenti di ordine ludico non abbiano del tutto sostituito quelli di natura polemica e morale; nonché ragionare sulla maniera in cui gli uni si affiancano agli altri, senza trascurare i loro contesti.

IV - Massimiliano Spanu

Forzo il significato di distopia. Il tema distopico nella recente produzione culturale e massmediale è rintracciabile in innumerevoli testi di diversa energia ed eterogenea provenienza: si va in tempi recenti dal fumetto della British Invasion anni 80-90 (lo straordinario *The Invisibles* di Grant Morrison, 1994-2000) ai film più recenti, figli dei comic (*V for Vendetta*, 1982-89, *Sin City*, 1991-2000, *Watchmen*, 1986-7), ma anche delle visioni paranoiche degli anni precedenti (*Twelve Monkeys* e *Brazil*, T. Gilliam, 1995 e 1985, *La cité des enfants perdus*, J.-P. Jeunet, 1995).

La tensione utopica/distopica è tuttavia, al di là del tema, connaturata al cinema: potremmo affermare, provocatoriamente, che il cinema stesso è la distopia, o perlomeno è il luogo prediletto della dialettica utopia/distopia. Ciò per due ottimi motivi: il primo è che il cinema esteticamente, industrialmente «vincente» è, essenzialmente, narrativo. Esso è espressione d'una Storia delle piccole e grandi narrazioni, d'una ideologia che mette in scena – regolarmente – le proprie rappresentazioni «negative» (esorcizzandole?).

Il secondo è che il cinema è una macchina industriale estremamente versata e potente nella formazione, e nel conseguente sfruttamento, degli immaginari – cosa ovviamente assai congeniale alle società eterodirette, perché meccanismi psicoanalitici comuni sottendono al funzionamento stesso della macchina cinematografica. Come la stanza dell'esaudire ogni desiderio al centro della Zona di *Stalker*, il cinema industriale è anche il luogo del grande inganno.

In tal senso, il cinema industriale si è prestato, e si presta ancor oggi – in maniera anche inconsapevole – a strategie di manipolazione immaginifica di massa. È superfluo ricordare l'importanza dello *studio system* hollywoodiano, delle cinematografie ideologiche e post guerre mondiali nella formazione delle coscienze.

Laddove l'idealizzazione utopica si concretizza in equilibri estetici potenti eppure minacciabili, fragilissimi (è lo stigma della pace, d'essere «attimo»: si veda per esempio la società serena d'incipit a *The Lord of the Rings - The Fellowship of the Ring*, 2001, regia di P. Jackson, con il villaggio dei Baggins sotto costante minaccia) la marcatura, l'ombra distopica – quasi funzionalmente, greimasianamente – irrompe immediatamente a bilanciare, a portare caos, inganno, scompiglio, sofferenza, perdizione, morte (ecco perché la Trilogia dell'Anello è perfettamente narrativa e cinematografica: segnala concretamente, pur provenendo dalla letteratura, la doppia dimensione dell'essere «cinema»).

L'anello di Tolkien, quindi di Jackson, è il retaggio e l'eredità malevola che accompagna la visione benefica del mondo. Il cinema commerciale, il cinema delle sale, allora, è di fatto il luogo e il tempo dell'infilare l'anello, spesso la visione dell'oscurità, il *dark passage* all'altro che è nell'*in-sé* socio-culturale d'una temeraria. Il cinema industriale permette l'accesso e la circolazione tra due dimensioni topiche, tra due afflitti estetici contrapposti. I suoi testi (filmici) sono troppo spesso frutto d'una visione semplificante, tomistica, anche quando segnalano con convinzione concordanze e apparenti speranze e buonumori.

Si tratta, insomma, del paradosso situazionista-lettrista e debordiano, quello che osava una qualche negazione dell'immagine nella sua complessiva menzogna. Lo spettacolo è la falsa coscienza del tempo, anche nell'atto del mettere in scena la propria distopia. «Questo pubblico, così privato di libertà, che ha sopportato tutto, merita meno di ogni altro di essere rispettato»: è la staffilata che apre il famoso palindromo, *In girum imus nocte et consumimur igni*. Nel cinema contemporaneo ciò non ha senso: siamo del tutto calati nella dittatura dello spettatore (ovvero nella massificazione, in termini pasoliniani). Lo «spettatore» e il suo marketing non possono esser tolti di mezzo nemmeno dopo le più ardite sperimentazioni, nemmeno dopo gli azzeramenti di *Hurlements en faveur de Sade* o de *La Société du spectacle* (G. Debord, 1952 e 1967). Dopo nulla, non potendo proprio verificarsi tale rivoluzione in un cinema «industriale» pensato come merce. Il cinema, d'altra parte, illude e convince offrendo una continua disponibilità dell'oggetto fruito che pure non c'è, in una perenne e doppia, dolce frode dello spettatore. In sintesi, il cinema porta agli occhi e alla ratio d'ognuno di noi, all'emozione, alla coscienza spettatoriale, la sua sintomatica e implicita natura mistificante. Sempre.

Mi pongo *en passant* la domanda: c'è un cinema non utopico, non distopico, non mitologico, cioè realistico? Un cinema casuale e caotico, un cinema-calco, onesto? Le masse in silenzio vuoto, e il loro orrore del nulla celato dal pieno d'immagine, sono la distopia. Qualche anno fa Ferreri, in una delle sue ultime apparizioni, al festival di Pesaro, urlava alla folla che lo applaudiva: «Siete degli zombi! Siete degli zombi!». Il cinema come industria, di fatto, è implicitamente distopico. Esso, complessivamente produce l'immagine di un mondo illusorio e mercificato. Che poi è la falsificazione alla quale ci si oppone in 1984. Rari capolavori hanno la forza per portare in emersione il senso folle (non il calco) e reale delle cose, la verità (la *Veritààà* di Zavattini, che non a caso fece quest'unico film da regista-attore: "Ormai la politica la fanno i dentisti", diceva).

Di fatto il cinema, nella somma dei suoi testi più "alimentari", media le posizioni della temperie che lo esprime, assegna una voce allo spirito del tempo, apparentemente lo contesta, utopizza e dis-utopizza, raramente rivoluziona, quasi sempre rispecchia. Alla fine la distopia, al cinema, la fa la stessa orribile società industriale di cui il cinema è espressione e mezzo. Lo stesso Debord (*Les situationnistes et les nouvelles formes d'action dans la politique et dans l'art*, 1963) riporta l'aneddoto di Otto Abetz, ambasciatore nazista che, di fronte al Guernica, domandò a Picasso: «l'ha fatto lei, questo?». Picasso, racconta Debord, giustamente rispose: «No. Siete stati voi».

V – Marco Benoît Carbone

I percorsi qui suggeriti sulla distopia a mio avviso sono scorci assai stimolanti: ci indicano la sfuggevolezza dell'oggetto che inseguiamo, e allo stesso tempo ci obbligano ad afferrarlo. Con distopia si può intendere la capacità dei testi di costruire meta-narrazioni della realtà, e la loro tendenza a inserirsi in maniera specifica in un filone letterario che sarebbe possibile delineare e delimitare tematicamente; ma al contempo si può espandere la nozione di luogo altro per abbracciare una caratteristica intrinseca dell'immaginario, che disinnescandosi si proietta in un altrove intimamente mistificatorio (usando il termine in senso neutro) e irrimediabilmente situato. Come, allora, proseguire lungo queste diverse strade?

Mauro Antonini vede nel fumetto contemporaneo una lettura critica della società capace di inseguirla nel tempo stesso del suo svolgimento; si accorge che

l'universo espanso della letteratura disegnata è sempre più capace per le sue caratteristiche produttive di accostarsi alla narrazione della realtà e del suo «tempo reale», avviluppandosi intorno ad essa come un anello metastorico. Ma in quante di queste narrazioni si sviluppa e viene portato alla luce un senso effettivamente insolito ed eversivo della storia, piuttosto che schemi oppositivi classici, in cui attanti e processi vengono diversamente disposti? O ancora, restando nell'ambito «transmediale», quanto un progetto come *The Matrix* può essere considerato distopico, e non piuttosto meramente ludico o al massimo utopico, denso com'è di echi salvifici, apologie di minoranze elettive e idealismi vecchi e nuovi?

Massimiliano Spanu delinea un profilo del cinema come macchina utopica/distopica per eccellenza, come dispositivo affabulatorio che ci mette al cospetto dei suoi mondi dell'altrove in un programma oppositivo infido, ma genetico (proprio come la *Time Machine* di H. G. Wells, macchina ucronica fondativa, trasformava consapevolmente il passato e il futuro in narrazioni di un certo presente, destinate a cristallizzarsi irrimediabilmente in prodotti storici).

**« La tensione utopica /distopica,
al di là del tema, è connaturata
al cinema: potremmo affermare,
provocatoriamente, che lo stesso cinema
ne è il luogo prediletto. »**

Come, dunque, evidenziare la natura mistificatoria dell'immagine-movimento, evitando di perdersi nel dedalo della funzione dell'immaginario, se stabiliamo che si tratta di un fenomeno le cui tracce trascendono il mezzo filmico e interessano l'intero spettro delle forme espressive?

Si pensi per esempio alla peculiare interattività del mezzo videoludico, alla sua struttura intimamente polemica, oppositiva e violenta, e alle conseguenze che derivano dal rivestimento «neutrale» piuttosto che "ideologico" degli attanti bellici in cui è chiamato a identificarsi il giocatore. Il primo videogioco distopico/utopico non è un recente e sopravvalutato gioco d'autore, ma l'iconico *Speed Racer*, in cui il giocatore può decidere tra due vocazioni: velocità massima o salvaguardia dei pedoni.

Per questi motivi mi allineo anche con Marco Teti quando auspica una metodologia e un senso di

demarcazione in questa ricerca del testo distopico contemporaneo, in grado di delineare uno specifico, per così dire, tematico, accanto ai meccanismi più profondamente fenomenici e linguistici, in relazione ai nostri tempi.

VJ – Mauro Antonini

Trovo particolarmente interessante la questione sollevata da Marco Benoît Carbone riguardo al rapporto tra tematismo distopico e schematismo narrativo, in quanto sono convinto che l'adesione ad una morfologia del racconto riconosciuta e ben decodificata dal pubblico possa, a volte, concorrere ad inficiare il nucleo sovversivo di molta narrativa apocalittica.

Si pensi alla convenzione hollywoodiana dello *happy ending*, che diviene spesso più insistita laddove, nello svolgimento dei film, si distruggono certezze e rassicurazioni. Questo avviene per un bilanciamento consolatorio, che spesso, pur con uno sviluppo poco esteso nella storia e proprio in quanto «finale», arriva ad assoggettare tutto ciò che lo precede. E se molto cinema dell'apocalisse – penso agli ultimi disaster movie emmerichiani o al già citato *I am Legend* – soffre proprio di questa insistita adesione al ribaltamento consolatorio, non si può non notare come sussista una tendenza opposta che gioca con lo schematismo narrativo proprio come dilatazione concettuale del racconto stesso.

Pur se per motivi distinti, i due macrotesti che maggiormente mettono in opera questa funzione risultano i franchise di *Star Wars* e *Matrix*. Gli expanded universe varati da Lucas e dai Wachowski sono riusciti a oltrepassare l'interconnessione linguistica in cui, com'è noto, i film fungono da endoscheletro per una narrazione cross-mediale in rigida *continuity*, che si estende su *TV series*, fumetti, romanzi, videogame e prodotti direct-to-video. In questo senso, sono arrivati a colonizzare persino il terreno del mondo cosiddetto «reale», mettendo in discussione le ideologie salvifiche e lavorando intrinsecamente sulla dialettica distopia/utopia. È forse proprio questo accostamento bicefalo a renderli incredibilmente sovversivi. Nello specifico lo svolgimento narrativo anti diacronico scelto da Lucas per la saga di *Star Wars* (l'ordine dei capitoli in uscita è IV, V, VI, I, II, III) ne demolisce l'apparato fortemente classico che si potrebbe desumere da una visione che ne ricostruisse ordinatamente la storia in sequenza cronologica.

Inutile nascondere, infatti, quanto l'incredibile progressione tecnologica e tecnica del visivo e del sonoro, evidentissima in ogni capitolo della saga (che risulterebbe terribilmente sfalsata da un riallineamento narrativo), porterà sempre a concretizzare lo *Star Wars* cinematografico come una successione che va dall'*Episodio IV* (1977) all'*Episodio III* (2005) e non dall'*Episodio I* (1999) all'*Episodio VI* (1983). E se, in questo modo, *fabula* e intreccio risultano sconnessi, ne guadagna l'apparato distopico, che vede la saga iniziare in un universo devastato dallo strapotere di un Impero paranazista, tanto nell'iconografia quanto nel concetto, e chiudersi sull'affermazione, potentemente politica, dell'Impero stesso. In questo modo la ribellione intestina e la sconfitta del Male (tanto al livello mistico che politico) restano confinati in una parte centrale che li affossa e li spegne. E l'*Episodio VI*, con il suo festoso *happy ending* che dovrebbe coronare il «capitolo finale», si rivela null'altro che un ponte per la seconda trilogia, che si presenta come un'escalation di oppressione, con l'ascesa del potere politico dell'Impero e il conseguente crollo di una Repubblica sfaldata e incapace a contrastarlo.

Con dissimile articolazione (ma con uguale carica sovversiva) la saga di *Matrix* ha saputo, in ogni capitolo cinematografico, distruggere con coraggio le convinzioni radicate nel pubblico grazie alla visione dell'episodio precedente, ponendo la macro-narrazione in una luce sempre più oppressiva. Se è vero che il personaggio di Neo rappresenta un ideale potentemente salvifico, con echi che vanno dallo sciamanico al buddismo al cristologico, e che la sua predisposizione ad un supereroismo utopico cresce di film in film, è altrettanto vero che questi viene inoculato in narrazioni che ne mettono in progressiva discussione la sua figura, a favore del controllo totale da parte della società delle macchine. Si pensi soprattutto al secondo capitolo, *Matrix Reloaded*, dove viene insieme affermato e demolito l'ideologismo eroico di Neo in favore di una serializzazione della propria icona atta al reload dell'universo in cui vive. In questo «progetto» persino il suo ruolo supereroico, che sembrava massima espressione di un libero arbitrio ormai sepolto, risulta incapsulato nello schematismo dello strapotere contro cui si batte. Proprio quando si dichiara che persino il *real world* è parte del macro-verso virtuale scaturito da *Matrix* (o forse solo appartenente ad un altro grado di virtualità, come al cinema deve essere) Neo ascende ad un nuovo grado di consapevolezza eroica e, al tempo stesso, diviene

parte d'uno schema inviolabile voluto dal software che lo comprende (è vero che alla fine di *Reloaded* decide di non «ricaricare» la matrice, ma al termine di *Revolutions* finirà comunque per fare ciò per cui era stato «programmato»). Matrix, meglio di altri testi contemporanei, riesce a bypassare la «metrica» della narrativa distopica (il Male è al potere e il Bene è chi gli si ribella) proprio presentando un contro-schema in cui anche la ribellione e la salvezza risultano indispensabili per l'apparato distopico. In questo modo tutto può ricominciare di nuovo, ancora, e poi ancora. Fa tutto parte del piano.

VII - Marco Teti

Partendo dalle due prospettive di Mauro Antonini e da Massimiliano Spanu, che ci portano sul terreno affascinante degli universi espansi e del cinema come dispositivo «ontologicamente distopico», trovare uno sguardo d'insieme o minimo comune del fenomeno distopico può diventare ancora più impegnativo. Mi piacerebbe operare un piccolo allargamento di prospettiva, su un fronte d'indagine.

Recupero uno degli interessanti spunti di ragionamento forniti da Marco Benoît Carbone e sposto l'attenzione su di un argomento rimasto finora escluso dalla discussione, ovvero l'accoglienza delle produzioni narrative di genere distopico da parte dei fruitori. Le modalità di ricezione, presunte o reali che siano, si configurano come uno dei fattori dai quali vengono condizionate le scelte dei produttori delle opere ascrivibili alla fantascienza distopica, anche in materia dei temi e messaggi etici che vi trovano spazio.

I testi filmici chiamati in causa nei precedenti contributi sono esemplari da questo punto di vista. Diversi lungometraggi citati nella presente sede potrebbero essere considerati come un particolare, ideale filone di «avanguardia di massa»: vi si possono trovare commisti elementi spettacolari, commerciali e autoriali. In un senso più ampio, tutti i testi presuppongono di fatto un coinvolgimento non passivo, virtuale dello spettatore, per quel che concerne l'assegnazione di specifici significati simbolici, valoriali e ideologici. Nello specifico, la grande apertura dimostrata sul piano strutturale e contenutistico dalle serie cinematografiche avviate, per esempio, dalla serie di *Matrix*, testimonia da un lato della contaminazione tra pratiche (sempre più ludiche) e pubblici diversi, e dall'altro di una complicazione nel rapporto con i fruitori dei testi che è tipico della nostra epoca.

La diffusione capillare di un mezzo espressivo quale il videogioco, di Internet e più in generale dei cosiddetti nuovi *media* ha innescato e rafforzato la tendenza, oramai consolidata, a interpretare forme di comunicazione come processi sempre più personali e autoguidati. Diversi strumenti sembrano promuovere un autentico «individualismo creativo» e donare allo spettatore un ruolo apparentemente più critico e attivo, oltre ad abbattere le barriere tra cultura popolare e cultura d'élite e a contribuire a ridefinire i modi di vedere le opere e l'autorialità. La critica specializzata rileva e sottolinea il fenomeno, su cui si potrebbero annoverare numerosi studi, come il seminale *Understanding Popular Culture* (1995) di John Fiske.

Viene dunque da chiedersi se una partecipazione tanto attiva del pubblico al processo di costruzione del senso, una partecipazione quasi al limite dell'intervento diretto, non tradisca o meglio comprometta gli intenti morali e gli assunti ideologici sui quali il filone della fantascienza distopica è storicamente fondato. Come risponde la distopia a un mondo in cui l'ideologia promette la libertà assoluta, vera o apparente che sia, dell'individuo?

VIII - Massimiliano Spanu

Mi sottraggo al vincolo del numero di caratteri fissato per intervento, e sfocio spero in un pamphlet. Debord-o. L'intervento ultimo di Teti mi sembra inaugurare, molto intelligentemente, un nuovo versante della discussione. Mi sembra lambire senz'altro un territorio fondamentale, esiziale della cultura contemporanea (del visibile, ma non solo, direi del percettologico in genere): la condizione spettatoriale come luogo fondamentale della battaglia per la comprensione (della temperie attuale). Una condizione spettatoriale che è ormai avviata ad essere, almeno parzialmente, autoriale. Sottolineo il «parzialmente». Ho avuto modo di occuparmi del tema del fruitore-autore nel regime dell'interattività del testo dopo il *digital turn*, con la sua continua *re-mediation*, le sue ibridazioni complessive, la sua implicita inter/transtestualità, o per contro il suo riscoprire – ironicamente e meta narrativamente – i propri ruoli comunicativi classici e ben definiti solo per dichiararne la propria definitiva distanza (segnalo dunque *Interattività e presagi. Tra cinema e videogame nell'epoca digitale*, in *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, a cura di L. De Giusti, Marsilio, Venezia 2008, pp.193-214).

E' evidente, però, che le cose cambiano, e Teti

ha ragione. Il cinema è già roba vecchia, è divenuto un *content* come lo sport su Sky o i servizi meteorologici. Altro che «arma più forte», altro che teorizzazioni sul cinema al servizio del Reale. Ora è necessario spostarsi analiticamente (semiologicamente, ontologicamente) su altri versanti, più ampi. Dopo l'avvento del digitale, i testi contano relativamente (ci si esperisce senza testo, o almeno senza significati, senza avere nulla da dire, o quasi – la chat, il blog, nella stragrande maggioranza dei casi sono questo, comunicazione vuota).

Fatto non evidente è, tuttavia, che con l'avvento delle tecnologie, e le nuove modalità di fruizione legate al digitale (all'audiovisivo digitale in genere, soprattutto) viene meno proprio il pensiero della comunicazione che pare sur-dominarci, e con questa viene meno anche l'interazione interpersonale.

L'*i-phonizzazione* mi sembra un processo irresistibile d'estetizzazione della solitudine (vagamente eurocentrica, tra l'altro, e quasi *white supremacy*), che mira all'illusione d'una asettica, nuova audiovisibilità, minima e sufficiente, personale e diminuita, concettuale perché del tutto virtualizzata, insomma vuota. Si compra un «oggetto con l'anima», si sa. Da qui la corsa all'acquisto del supremo «contenente» telefonico – in un'emersione potentissima di necessità indotta – che costa, alla fin dei conti, servizi compresi, l'equivalente o quasi dello stipendio mensile di un precario.

In passato, la logica autoriale da cui scaturiva il testo era quella dell'eterodirezione, fondata sulla ricerca di consenso spettatoriale passivo, e sul successo e sfruttamento pubblico (la società d'immaginario televisivo - cinematografico). Oggi si afferma invece una logica pura e feroce, nemmeno autoriale, apparentemente del tutto differente, quella dell'autodirezione, basata apparentemente sull'affermazione di sé in quanto esperienza singola e sufficiente, sull'esaltazione della propria vocazione a dire ed essere qualcosa (è il *late capitalism* di jamesoniana memoria) dettato comunque dalla necessità d'uno sfruttamento di massa, ora trasformata nella somma delle sue parcellizzazioni debordiane (e post ideologiche). L'immediatezza del *V for Vendetta* di James McTeigue, ad esempio, tematizza elegantemente una società telecratica del controllo dove la Verità, in maniera suggestiva e orwellianamente, si è fatta racconto, finzione gestita attraverso il controllo politico (si potrebbero citare, allora, i film che ne riprendono i romanzi, da *THX 1138* a *1984*, o anche lo spot della Apple sull'introduzione

del Macintosh al mondo del *1984* che tematizzava, guarda un po', l'abbattimento di un Grande Fratello grigio, noioso, spossessante).

La realtà mi sembra suggerire, invece, un andamento più strisciante e meno visibile, più gentile e colorato, ma non meno violento; per alcune sostanziali sfumature diverso, al quale l'informazione dissidente, tuttavia, già cerca di far fronte: la ricerca della massificazione eterodiretta attraverso l'illusione dell'autodirezione, della fruizione come esperire personalissimo, quindi indiscutibile. (Non ho visto il filmato assieme ad altri. Non ne ho discusso assieme ad altri. L'ho visto da solo, l'ho «letto» e «capito» a mio modo. Ho visto il mio video, il film, il documento, il mio spettacolo, la mia verità fotorealistica, credibile, e magari anche 3D, acquistata e fruita a casa mia, en privé, non più al cinema).

Siamo in caduta libera, a capofitto verso il paradosso di *Total Recall* (P. Verhoeven, 1990). Cioè, in ciò che Lippman, già nel 1963, descriveva quando argomentava di «pseudo ambienti» e di «modelli di realtà», ma soprattutto di fraintendimenti e di incomprendibilità della Realtà, in mano ai media.

**« Viene da chiedersi se la
partecipazione attiva del pubblico
al processo di costruzione del senso,
quasi al limite dell'intervento diretto,
non comprometta gli assunti di
denuncia della distopia classica. »**

Faccio allora un esempio concreto. Se è vero che *World of Warcraft* vanta più di dodici milioni di affiliati che pagano un qualche prezzo o canone per la fruizione del gioco *MMORPG* (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*), è vero anche che la sfuggevolezza della miriade di gilde, classi, reami, e universi di fruizione e gioco definiscono l'assenza del suo testo. *WoW* infatti è ben altro da un testo. Trattasi di un sistema d'esperienza, d'un simulacro *in fieri*, di psichismo funzionale a proto realtà proliferanti e in divenire. Ad libitum. Non essendoci più testo, rimanendo solo l'esperienza sganciata dalle cose, le considerazioni qui si fanno complicate. In primis, non c'è più interazione vera, sinergia, incontro. Rimane solo la decorporeizzata fantasmaticizzazione, la sublimazione pulsionale, la

virtualizzazione dell'interazione, l'afasia, non diversamente da ciò che succede in una chat di incontri per adulti. Si balbetta. Si bofonchia. Il testo d'una qualunque messaggio è finalizzato unicamente all'atto del comunicare, che quindi non è più tale. Tutto si fa meta-comunicativo, conchiuso e concentrato in se stesso. Magari ci fosse, il testo: in assenza di testi (nella moltiplicazione infinita di essi) si è infine ridotti al *soma* (cioè, letterariamente, al corpo, servito in pillole virtuali, in un auto cannibalismo à la *Soylent Green* – 1973, di R. Fleischer), all'oblio, alla dispersione, alla frantumazione e all'alienazione (infatti, *WoW* è considerato il gioco psicologicamente più «pericoloso» sul mercato).

Il cinema i suoi testi li produceva in termini concordati e mediati con le istanze che li promuoveva. Oggi gioca a produrli. In realtà produce formule autoreplicanti e replicanti. *Avatar* è *Balla coi lupi* che già era *Soldato Blu*, ecc. Il nuovo spettatore-autore, spesso un giocatore, allora non rischia più la presa per i fondelli, la sublime ipocrisia testuale audiovisiva, il suo dolce e ricco, fertile inganno. Rischia l'accecamento (è lo *Squid di Strange Days*, 1995, K. Bigelow) nella massima-minima-liminale esperienza possibile. E questo è l'inganno sopraffino del post-ideologico pan-visivo, mentre sta per arrivare *Inception* (C. Nolan, 2010).

IX – Marco Benoît Carbone

Nel labirinto di specchi della distopia, nelle cui immagini ci siamo catapultati con grande rischio, sono ormai certo che abbiamo iniziato ad aprire dei passaggi cruciali.

Parto da Teti e dal suo monito sulle strategie di scrittura che orientano il consumo del pubblico. Rin-carico la dose: gli scrittori dei prodotti delle industrie culturali ci consegnano testi solo in apparenza dece-rebrati, che attraverso il non detto mostrano strategie di negoziazione e una preparazione sui fatti salienti del dibattito culturale (politica, società, costumi) ben più valide di quelle di molti critici e studiosi, solitamente più tardive e sterili dei testi come atti sociali.

Se la distopia come genere di monito sociale ha perso ogni carattere critico, insieme allo smantellamento di quel che rimaneva della sua possibilità autoriale, è perché le industrie culturali, che si orientano nel regime descritto da Spanu, producono testi volutamente ambigui e polisemici. Così sono il blockbuster e nella fattispecie *Avatar*, descritti di recente da Roy Menarini come testi informi ad arte, in grado

di sollecitare l'ideologico e il contraddittorio senza mai offrirsi a un'interpretazione conclusiva (*Il cinema dopo il cinema. Due idee sul cinema americano 2001-2010*, Le Mani, Genova 2010).

Le industrie culturali favoriscono l'ambiguità ideologica come modello commerciabile, privilegiando gli aspetti di moderazione delle opere e una polisemia ben lontana dalla lacerazione del senso comune di cui parlava Roger Caillois (*Au Cœur du Fantastique*, Gallimard, Paris 19581), e più simile a uno stato-villetta, lontano dalle barricate e pervaso da un fantastico adulatorio e consolatorio.

Gli studiosi sono colpevoli perché si sono auto isolati negli empirei delle teorie, costruendosi con passivo successo la nomea di parassiti ai margini dei fatti sociali e creativi. L'indagine intertestuale come quella operata da Antonini ci avvicina al fare tecnico-artistico, economicamente e professionalmente vincolato, degli addetti ai lavori; e l'unico ruolo ormai possibile per un critico è quello di aprire confronti inauditi, sporcarsi le mani nelle condizioni di produzione e fruizione del testo, portare alla luce le ragioni spesso invisibili della realtà se non si è in grado di starne al contempo dentro e fuori.

Le analisi su testi e filoni intermediali ci portano al cuore delle condizioni di fruizione dei *medium*, delle pratiche concrete, dei meccanismi psicologici che governano il pubblico, a cui mirano le industrie culturali: ci parlano del variare di un'idea distopica all'avvicinarsi di lettori, giocatori o spettatori diversamente immersi nelle realtà.

Condivido quindi l'orizzonte che dipinge Spanu, e cioè il profilarsi di immagini e esperienza come orizzonte di consolazioni e oboli per il paradiso dei lotofagi, altrove di possibilità assolute e di nulla ontologico. È questa la tragedia della distopia contemporanea che già lamentavo, quella di avere a sua volta gli occhi chiusi nell'orizzonte che la definisce. Di fronte alla complessità del politico e del sociale, essa ha perso gli strumenti per reagire: nessuno parla più del *Soylent Green* anche se tutto fuori dagli schermi si aggrava enormemente; Richard Matheson è caccia grossa per bracconieri antiabortisti; remake insensati si affollano come simulacri alla terza (copie di imitazioni di riproduzioni) in una temperie in cui ogni forma di lungimiranza sociale è affossata.

Il vero punto di svolta mi pare, come notava Antonini, la serie di *Matrix*, estrema tematizzazione dell'individualismo distopico, ma nell'era della sua massima integrazione e ambiguità. È del resto un

punto di svolta coincidente con l'età d'oro del mito libertario dei primi profeti di Internet, oggi largamente incapace di realizzare l'auspicata rivoluzione democratica globale. Internet non scalfisce affatto, pare negarlo, ma in realtà riproduce e possibilmente rafforza il sistema di asimmetrie ideologiche e politiche (e di idiozie) su cui si struttura. La reazione alla censura resta marginale, nonostante il mito collettivo, rispetto alla possibilità del regime di soffocare *ex ante* il mezzo.

I rapporti tra l'evasione e il potere, in ogni caso, nell'esperienza storica sono ancora meno netti e più sfumati: anche il 1984 di Orwell del 1948 è stato corretto da un editor, adeguato a standard tecnici che ne consentivano la riproduzione, ristampato quando sembrava che potesse vendere di nuovo, pubblicato perché era a sua volta un mito provvisto di un altrove dialettico.

X – Mauro Antonini

È senza dubbio il rapporto tra media e spettatore ad essere il punto d'intersezione dove si sviluppa, oggi, il più grande cambio di prospettiva verso l'immaginario distopico. Mentre scrivo queste righe *Inception* è da pochi giorni uscito in Italia, con il codazzo di prevedibili avvicendamenti critici e giornalistici perlopiù incentrati sull'impatto della trama e dell'intreccio, una serie di banalità e di vuotezze che solo le più grandi opere sanno generare (troppo grandi per avere un impatto teorico immediato qui e ora).

In questa sede, però, mi sembra più contestuale constatare come *Inception*, che è un testo sovversivo e militante, si sviluppi nella forma eclatante, massificata e magnificata, del blockbuster. Non è, in fondo, a livello mentale se gli uomini si dichiarano liberi o oppressi? Non è attraverso manipolazione psicologica, più o meno *hardcore*, che si fa politica? Il film di Nolan è l'ennesimo esempio che oggi non sussiste più, né a livello produttivo o immaginativo, né nell'orizzonte d'attesa spettatoriale, l'idea di una militanza stilistica e tematica solo come accezione della controcultura, dell'underground, del prodotto di (e per la) nicchia. Se nel Sessantotto (data che più politica non si può) il maggior peso sovversivo in ambito immaginario si trovava nell'autoproduzione *low budget* e *lo-fi* de *La notte dei morti viventi* romeriana, ora fa sue le forme del gran consumo. L'industria *mainstream*, oggi, con una mossa prestigiatrice, diviene il luogo principe della denuncia, dell'attacco al nucleo stesso di potere (politico,

economico, psicologico) che, idealmente, dovrebbe caldeggiare. Ciò è possibile perché i testi, e soprattutto gli spettatori, sono divenuti incredibilmente stratificati: questi ultimi assumono – anche, perché no, a livello inconscio, tanto per tornare a Nolan – molteplici informazioni, simboli e posizioni dagli stessi testi di cui, poi, trovano merchandising usa e getta negli Happy Meal di McDonald's.

Quanta socio-politica c'è, in fondo, nel monologo finale del *Transformers* di Michael Bay (2007), e quanto psicologismo lucidamente post-II settembre permane nei dialoghi di *Spider-Man 2* (2004) di Sam Raimi? Eppure si tratta, qui, di film di grandissime *major* (Warner Bros per *Inception*, Paramount per *Transformers*, Sony/Columbia per *Spider-Man*), dedicati ad un pubblico tutt'altro che di nicchia, anzi massificato all'ennesima potenza, con tanto di paratestuali videogame, comic book e *action figure movie-related* o d'ispirazione cui attingere.

È proprio il fumetto, con il quale ho varato il mio primo intervento, il medium tanto *mass-market* quanto ben conscio d'esser fruito da un pubblico popolare ma raffinato, attento, e, ancora, stratificato, ad aver inaugurato questo «scavalco di campo». Si pensi solo a come nell'86 i maggiori testi sovversivi, quali i pluricitati *Watchmen* (id, Alan Moore e Dave Gibbons, 1986-1987) e *Il ritorno del Cavaliere Oscuro* (*Dark Knight Returns*, Frank Miller, 1986), riuscissero ad essere prodotti, pubblicati e distribuiti (e oltretutto presentati quali elementi di massimo spicco) da una *major* quale la DC Comics – all'epoca già parte integrante del colosso Time Warner – quando, solo un anno prima, e per giunta in Inghilterra, patria della contro-cultura, *V for Vendetta* non riusciva a terminare la sua pubblicazione seriale a causa della chiusura della rivista underground *Warrior* in cui venne proposto per la prima volta. Non a caso *V for Vendetta* – grande, potente, lucido esempio di distopia sincretica e militanza iconico/politica – riuscì a vedere la pubblicazione completa proprio grazie alla DC, nell'88, in America: il mainstream al servizio della ribellione. È sintomo che il pubblico comprende bene le dinamiche di relazione che i testi distopici detengono con il consumo, e che chi li produce (o li distribuisce) è conscio che maggiore sarà la loro risultanza quanta più gente riuscirà ad accedervi. E *V for Vendetta* (id, Alan Moore e David Lloyd, 1982-1989), che non riesce a vedersi completo in patria perché relegato in ambiti contro-culturali, riuscirà a farlo all'ennesima potenza nel 2006 grazie alla trasposizione cinematografica:

ancora un blockbuster, ancora la Warner Bros e ancora i Wachowski, sceneggiatori e produttori esecutivi, che, con la scena del popolo che marcia su una Londra distopica e post-fascista, unificato dall'icona-maschera-volto del giustiziere V, non lascia davvero dubbi interpretativi. La massa è al potere qualora riesca ad identificarsi quale folla spettatoriale, specchio del mito di ciò che è al di là dello schermo, della pagina, che lo guida, lo indirizza. Lì è tutto già successo, e continuerà a succedere affinché tutti lo sappiano. Ora tocca a noi.

XI – Massimiliano Spanu

Come benissimo dice Mauro Antonini, «oggi non sussiste più, né a livello produttivo/immaginario né nell'orizzonte d'attesa spettatoriale, l'idea di una militanza [...] della controcultura, dell'underground, del prodotto di (e per la) nicchia».

Questa militanza si è trasferita ai più alti livelli produttivi – come capita, a periodi alterni, all'industria cinematografica, prima che essa si ri-contragga nel periodo successivo su valori ben più conservatori, in una sorta di sinergica doppiezza, quasi il cinema fosse un astuto Giano bifronte. Sono gli schemi semplici e universali di cui si parla in π , il teorema del delirio, grande film d'esordio di Aranofsky (1998).

Nel fumetto è andata nella stessa maniera, con aperture e intelligenze autoriali inedite che giocano a smarcarsi dal Sistema, guardando ad un pubblico che nello specifico sarà pure – e mi sembra una speranza di Mauro Antonini – colto e stratificato, ma che probabilmente corre di filato, anch'esso, verso le più solide maggioranze silenziose e inconsapevoli.

Antonini sa, peraltro, che si tratta di periodi, che il fumetto è di volta in volta splendidamente fascista (il *Punisher* della Marvel), democraticamente disilluso e crepuscolare (*The Dark Night Returns*, F. Miller, 1986), paranoico e malato (il *Foolkiller* della Marvel), che è sempre stato, bene o male, luogo delle peggiori e più potenti istanze tradizionaliste d'America (Disney!) prima di esser stato contro-cultura al potere. Io, a differenza di lui, non confido granché nemmeno nelle capacità inauguranti e consapevoli del fumetto, che pure amo e colleziono. Su una cosa Mauro ha ragione, qualcosa dovrebbe essere fatta, «tocca a noi» (e pronuncio orribilmente lo slogan di Mtv di qualche tempo fa, che Corman definiva «the most liberal-conservative tv of the world»).

La questione, purtroppo, è che anche risvegliati dal sonno, come ci mostra Nolan con il suo film, non sappiamo veramente se siamo svegli, perché la trottola continua a girare, perché siamo fatti di quella materia, e qualcuno gestisce i nostri sogni, monopolisticamente. Perché se *Inception* – cari tutti! – parla di sogni, e «noi siamo fatti della stessa materia di cui sono fatti i sogni» (sarà pure Shakespeare, ma è Uma Thurman a pronunciare gli immortali versi nello spot dell'Alfa Romeo Giulietta), Nolan ha di certo fatto un grande film perché, pur immerso nel nuovo corso del *techno-visivo*, non rinuncia a disvelarne i rischi, e accusa.

Ma basta? Il suo, non c'è dubbio, è un film politico e meta cinematografico, che parla di cinema mettendo in mostra il suo meccanismo concretamente psicoanalitico. Dove, appunto, non sembra esserci più politica (il distopico reale contemporaneo, nel quale tutto è determinato dal potere economico e tecnologico, o dalle mafie connesse), dove tutto è visione, non essenza. Dove i giovani innamorati sono due lotofagi (dice bene, a questo proposito, Marco Benoit Carbone), in balia e forse anche in assenza del loro amore perfetto (che essendo tale, muore)

« Il visivo e la finzione tradiscono e distopizzano anche quando sono utopicamente propensi a essere sempre più realistici, e a costruire irrealtà perfette. »

Il cinema racconta, impone immaginari. «L'immaginario mediatico sta per divenire non soltanto la realtà della coscienza, ma la sola Realtà Oggettiva» (*La Révolte Intime*, J. Kristeva, 1997). Il visivo e la finzione tradiscono e distopizzano anche quando sono utopicamente propensi ad essere sempre più realistici (soprattutto quando costruiscono irrealtà perfette). La frontiera di conquista siamo sempre noi, non solo le nostre menti, ma anche i nostri corpi: arriva il *tattoo* elettronico di Philips, gli arabi sulla pelle che si disegnano al contatto dei corpi degli amanti. Oggi sono grafismi, domani non so, magari una pubblicità, un marchio, un segno religioso, un numero (orribile ricordo), un colore... La distopia è ora, nella Realtà di cui ci dimentichiamo, avendo occhi, cuore e cervello troppo pieni di sogni.

~ Agòn condotto tra luglio e ottobre del 2010 ~