

VISIONI PERIFERICHE DI UNA LETTERATURA MINORE: PERCORSI NELLA CIENCIA FICCIÓN MESSICANA

I Critica

Senza l'aiuto di moltissimi amici questo scritto non sarebbe mai riuscito. Ringrazio in particolare la prof.ssa Emilia Perassi, che ha creduto in questa idea; Raul Schenardi, che mi ha fatto conoscere la fantascienza messicana; Adriano Barone per le idee che mi ha fornito; Antonio Caronia, un'insostituibile fonte d'informazioni; Sergio Cicconi per l'ipertesto bibliografico; Nicoletta Vallorani per le referenze angloamericane; Marzo e Giacomo per i chiarimenti filosofici; Aus connettA e LOA Hacklab Milano (connettività, tricks); Vale (editing, contatti, sopportazione); José Luis Zárate, Pepe Rojo, RAM, BEF, e tutti gli autori che mi hanno scritto; e tutti gli altri che in questo momento dimentico per la fretta.

Il titolo si ispira anche ad un libro che non ho ancora letto: Visiones Periféricas, un'antologia di racconti di CFM curata dal critico messicano Miguel Angel Fernández (MAF) e pubblicata per Lumen in Argentina (2001).

A tutti i malati di letteratura

A V.

SOMMARIO

SOMMARIO	1
0. INTRODUZIONE: DISCHI VOLANTI A TENOCHTITLÁN?	3
0.1. <i>Dischi volanti a Tenochtitlán?</i>	4
0.2. <i>Il cyberpunk messicano</i>	9
0.3. <i>Cartografie</i>	12
1.0. LA CIENCIA FICCIÓN MESSICANA NEGLI ANNI '90	16
1.1. <i>Premessa metodologica minima</i>	17
1.2. La Red	17
1.2.1. Riassunto	17
1.2.2. Frammenti di un discorso	19
1.2.3. Ripetizioni o differenze?	22
1.2.4. Tempi e modi generici	23
1.2.5. Corpi e sensazioni	24
1.2.6. Identità	25
1.2.7. Weltanschauung	26
1.2.8. Tempi e modi originali.....	27
1.3. <i>La via messicana: modo minore</i>	29
1.3.1. La CFM come letteratura minore	30
1.3.2. Meticciati e attrattori.....	32
1.3.3. Il corpo "attrattore meticcio"	34
1.4. Análogos y Therbligs: l'alba del ciber	35
1.4.1. Tecnologie	36
2.0. ATTRATTORI, METICCIATI, ZONE DELLA CFM	38
2.1. Tatuaje para una mariposa	39
2.1.1. Sopravvivere: una scelta difficile	40
2.1.2. I sentimenti del cyborg	41
2.1.3. Sentire meglio: droga, sesso e umanità solidale	43
2.2. <i>La percezione infinita</i>	44
2.2.1. Hyperia	44
2.2.2. Il rovesciamento del paradigma cyberpunk	46
2.2.3. La città e l'uomo: Cableta	48
2.2.4. L'estasi del cyborg	50
2.2.5. Il nuovo mito della zona cyberpunk: cyborg neuromantici.....	51
2.3. <i>Raffinamenti teorici</i>	54
2.3.1. Zona e rizoma	54
2.3.2. Ontologie e gnoseologie	57
2.3.3. La zona della CFM.....	58
3.0. CFM NEOBAROCCA TRA I DUE WILLIAM: BURROUGHS, GIBSON E IL CYBERPUNK MESSICANO	61
3.1. <i>La CFM come letteratura neobarocca</i>	62
3.1.1. Per un'estetica neobarocca della CFM.....	64
3.2. Imágenes Rotas Sueños de Herrumbre	66
3.2.1. Cyberpunk come fantascienza sociale	68
3.2.2. Burroughs e Gibson: i sensi dalla droga all'elettricità.....	70
3.2.3. Il Dio di silicio: strapotere dell'elettricità e reminiscenze azteche	73
3.3. <i>La memoria virtuale del cyberpunk: RAM</i>	75
3.3.1. Fuga dal D.F.: Tijuana Express , lingue a velocità di fuga	75
3.3.2. More drugs, more sex: dollari e violenza	78
3.3.3. Da rozzo a tecnologicamente raffinato: (im)possibili mutazioni	79
3.3.4. Il peso del ricordo: cyborg e memoria	81
3.3.5. Hielo , analisi di un cyberspazio messicano: Storia e Discorso.....	82
3.3.6. Il sistema dei personaggi	84
3.3.7. Una struttura a doppia spirale.....	86
3.3.8. Divinità meticcie: riciclare i cliché	87
4.0. IMMAGINARI DELLA FANTASCIENZA CLASSICA NELLA ZONA MESSICANA	90
4.1. <i>Non solo cyberpunk</i>	91
4.2. <i>Declinazioni della distopia: La pequeña guerra</i>	91

4.2.1. Fantascienza e immaginari: stile e montaggio	93
4.3. El viajero (dei generi) nello spazio tempo	94
4.3.1. Scienza della fantascienza in Messico: viaggio nel tempo e universi paralleli	96
4.4. Los motivos de Medusa: lo spazio cosmico	99
4.4.1. Mitologia e religione, robot e intelligenza artificiale	100
4.5. El año de los gatos amurrallados: ancora sulla distopia	103
4.5.1. Terremoto, sesso e sentimento della morte	104
4.6. Secreto de Confesión: ironia e banalizzazione del cyber	106
4.6.1. L'identità virtuale	108
4.7. Se ha perdido una niña: la proliferazione degli universi	110
4.7.1. Il crollo dello statuto di realtà: collasso circolare	111
4.8. Wonderama: Messico Pop, anni '70	113
4.8.1. La realtà nel ventre del mostro	115
5.0. MATERIALI EXTRAVAGANTI	119
5.1. <i>Poesia, Minic(r)uentos, Cybervampirismo</i>	120
5.2. <i>Poesia e ciencia ficción, la strana coppia</i>	120
5.2.1. Haikus cyberpunk e altri ibridi	122
5.3. Minic(r)uentos	124
5.3.1. Nel solco della tradizione, germi di novità	125
5.4. <i>Vampiri cyberpunk?</i>	127
5.4.1. Soralia : il cyborg vampiro	129
5.4.2. L'identità del cyborg	130
5.4.3. El despertar : il cyborg mannaro	133
5.4.4. La zona del licantropo	134
5.4.5. Reale, materiale, virtuale, immateriale	135
5.4.6. Corpo + droga = cyborg	138
6.0. IL CYBORG METICCIO	143
6.1. <i>Gli estremi del cyborg</i>	144
6.1.1. L'identità e il corpo del cyborg meticcio	145
6.2. <i>Meticcianti suburbani: Perro de luz</i>	149
6.2.1. Forme per cyborg low tech, forme raffinate	150
6.3. <i>L'espansione dell'immaginario: Radiotekhnika Cantina</i>	154
6.3.1. L'identità e i sensi	156
6.4. <i>Il cyborg terminale: Ruido gris</i>	158
6.4.1. La tecnologia malattia	160
6.5. <i>La mostra (il mostro) delle atrocità: Conversaciones con Yoni Rei</i>	164
6.5.1. Il cyborg mostruoso come "campo aperto": senza origine né scopo, un "campo di possibilità"	166
6.5.2. I limiti della zona neobarocca: corpo e linguaggio	168
7.0. CONCLUSIONE: NOI E LA CFM	172
7.1. <i>Passeggiare nella letteratura minore</i>	173
7.2. <i>percorsi teorici</i>	174
7.3. <i>Ciò che sta nel mezzo</i>	177
7.4. <i>Immaginari tecnologici e visioni periferiche</i>	177
7.5. <i>Due questioni al posto di una conclusione</i>	179
BIBLIOGRAFIA	183
FILMOGRAFIA	186
SITOGRAFIA	187

DISCHI VOLANTI A TENOCHTITLÁN?

Sí, sí se escribe mucha literatura
genérica en América Latina hoy.
(Mauricio José Schwarz)



MANO-TIJERA: DEYANIRA TORRES

0.1. DISCHI VOLANTI A TENOCHTÍTLÁN?

È consuetudine definire il campo d'investigazione che ci si propone di esplorare in una trattazione sistematica. Nello specifico si tratterebbe di una ricerca sui modi d'espressione della fantascienza d'avanguardia in Messico negli anni '90, con particolare attenzione alle riviste elettroniche (*web-zines*) e ai racconti da esse pubblicati. Tale argomento implica, è ovvio, una presa di posizione in merito alla questione dei generi e alle possibili, ma del tutto personali, classificazioni di valore e tassonomie letterarie e artistiche *latu sensu*. Ormai non solo la fantascienza è stata sdoganata, ma anzi riveste un ruolo di crescente centralità nell'immaginario collettivo, punto d'attrazione di forme di scrittura e comunicazione diverse: cinema, videoarte, fumetto, letteratura e altro ancora, non tanto perché sia un genere trasversale, quanto per il fatto che il nostro mondo, la nostra realtà, è sempre più "fantascientifica". Ogni sforzo di comunicare e di "fare letteratura" non può prescindere oggi dalla realtà scientifico-tecnologica. La tecnoscienza nell'epoca del capitalismo postfordista origina la tecnosfera in cui siamo immersi, il "deserto del reale"¹.

Fino a pochi decenni or sono l'immaginazione era posta continuamente dinanzi ai suoi limiti: l'idea che l'uomo potesse distruggere il mondo con le sue terribili armi o andare sulla Luna colpivano come assolutamente inattese, non immaginabili. Oggi la situazione è capovolta: l'immaginazione non ha limiti, è difficile ormai distinguere anche per gli specialisti ciò che è scienza e ciò che è fantasia, perché se abbiamo i telefoni cellulari già pensiamo che sarebbe molto meglio poter vedere il proprio interlocutore, ma senza le lungaggini di una videoconferenza, e cerchiamo tecnologie più potenti, leggere, molteplici. Sono oggetti stupefacenti, certo, ma non contatti inimmaginabili con quell'Altro che è la Macchina; aspiriamo impazienti a interfacce molto più amichevoli.

¹ La suggestiva immagine di "deserto del reale" si ritrova in Larry McCaffery, *Il deserto del reale*, INTRODUZIONE a *Cyberpunk*, Editrice Nord, Milano, 1994, mutuata da Jean Baudrillard. Per l'analisi dell'espansione capitalistica, cfr. Fredric Jameson, "Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism", *New Left Review*, 146, July-August 1984, tr. it. *Il postmoderno o la logica culturale del tardo capitalismo*, Milano, Garzanti, 1989.

Il progresso tecnologico è un motore indispensabile alla speculazione e scrittura fantascientifica, ma non essendo omogeneo in termini geopolitici, e come vedremo nemmeno biopolitici (di investimento nei singoli corpi), la sola idea che esista una letteratura fantascientifica in Messico potrebbe apparire ridicola: atterrino pure dischi volanti a Los Angeles o nel Painted Desert, ma non a Lucca e certo nemmeno a Tenochtitlán². La storica dominazione del campo fantascientifico da parte della letteratura in lingua inglese e statunitense in particolare pone a questo riguardo la fantasia letteraria sulla scienza in Italia in una situazione analoga al Messico: l'idea di alieni, di misteriose visite galattiche, ma anche di viaggi nel tempo, di straordinari ritrovati tecnologici fa sorridere nell'uno e nell'altro caso.

È questione di immaginari, poiché sembra che a nord del Rio Grande ogni fantasticheria sia lecita, mentre a sud del Rio Bravo la *science fiction* (SF) non abbia alcun senso: questa è l'opinione largamente dominante anche tra specialisti del settore, che mi hanno gettato occhiate tra l'incredulo e il sarcastico quando cercavo tracce della fantomatica *ciencia ficción* (CF) messicana. Eppure non solo il Messico, ma tutta l'America Latina ribolle di nuove fantasie, come afferma risoluto Mauricio José Schwarz, uno dei più importanti scrittori di *ciencia ficción* messicana: "Sí, sí se escribe mucha literatura genérica en América Latina hoy."³ (vedremo quanto la questione del "genere" sia centrale per la CFM, che vede inedite ibridazioni fra generi e sottogeneri). Diverse *web-zines* specializzate, oltre una decina di riviste e fanzines cartacee, almeno tre premi nazionali, diverse centinaia di racconti e decine di romanzi e saggi di valore negli ultimi dieci anni; un congruo impegno di grafici che arricchiscono le pubblicazioni: ecco la Produzione Fantascientifica in Messico. Numeri di tutto rispetto, nonostante la diffusione in termini di copie sia assai inferiore agli standard anche italiani⁴.

² La battuta "I dischi volanti non atterrano a Lucca" è stata pronunciata da Carlo Fruttero e Franco Lucentini tra la fine anni 60 e primi 70, per giustificare l'ostracismo dato da Urania (all'epoca diretta appunto da Fruttero & Lucentini) agli autori italiani.

³ M. J. Swartz, <http://pp.terra.com.mx/~mschwarz/mexg0es.html>; il sito è in spagnolo e in inglese.

⁴ "Infatti, se da un lato è indiscutibile che il paese è un punto di riferimento nel mondo culturale latinoamericano, dall'altro i dati più recenti parlano di un indice di lettura di 2,8 libri all'anno per ciascuno dei quasi 98 milioni di abitanti." Anamaria González Luna, "Sotto il vulcano", *Effe* – 2001 N° 23, pp. 45-47; Pepe Rojo, sarcasticamente, parla addirittura di un mezzo volume all'anno pro capite, cfr. Pepe Rojo, *Bastardos y fronteras: los subgéneros en México*, 1998, <http://www.ciencia-ficción.com.mx>.

Lo scenario abbozzato è frutto, a ben vedere, di indebite quanto inevitabili semplificazioni dovute soprattutto a due limitazioni specifiche e interdipendenti: da una parte alla natura della lingua, ossia lo strumento d'indagine in uso⁵, dall'altra ad una schematizzazione aprioristica informata ad uno stretto dualismo gnoseologico⁶, inadatto a descrivere nodi problematici altamente complessi. Complessi innanzitutto perché, banalmente, de-finire non è semplice: implica la posizione arbitraria, di un limite e limitare il campo della CF messicana è tanto più arduo quanto i termini in gioco sono essi stessi arbitrari: CF non corrisponde esattamente a *science fiction* né tanto meno a fantascienza. Complessi in secondo luogo perché la realtà geografica eletta a limite dell'analisi, il Messico, è una federazione di 31 Stati su scala semicontinentale ad occhi europei, dove il *tríptico racial* (bianchi, indios, meticci) caratteristico di quasi tutta l'America Latina è "complicato" da innesti africani, dove il 90% della popolazione parla un castigliano particolarissimo ma almeno dieci milioni di individui parlano idiomi amerindi: nahua, maya, tzapoteco, otomí o

⁵ Cioè alla povertà – ricchezza ed ambivalenza intrinseche allo strumento Lingua. L'incapacità manifesta della Lingua nel restituire un'immagine fedele del Reale (*verba non sequitur res*), la fine dell'illusione di verbalizzare totalmente il mondo deve sicuramente essere tenuta nella massima considerazione: idiosincrasie individuali, dialetti di aree limitate, differenze linguistiche e apparentamenti dovrebbero rendere consapevoli della fallibilità ma soprattutto della fittività del linguaggio, in special modo da parte della critica. Nel nostro caso, espressioni come "cyberpunk messicano" non sono specchio di una realtà ma contenitori ibridi e multiuso, dunque costruzioni teoretiche, per molteplici autori e tecniche affatto differenti; e tuttavia le parole non sono neutre, cioè hanno una storia che le usura o ne esalta determinate qualità e che non è possibile ignorare. Lasciando cadere ogni filosofema sul postmodernismo e debole filosofico, o meno, mi sembra doveroso chiarire l'intendimento fondamentale di questa scrittura: fornire suggerimenti, attraverso associazioni, carrelate, zoomate e ampliamenti d'orizzonte, sulla recente fantascienza messicana; fornire cioè una mappa orientativa di un reticolo, anzi di una tela, in cui è difficile districarsi, moltiplicando i punti d'osservazione invece che cercando un punto d'approdo. Costruire insomma non una Tesi ma tessere un Ritratto, soggettivo, parziale, invitando poi il lettore a costruirsi un percorso personale. Sull'immagine della Tela contrapposta alla Rete come pratica politica e intellettuale, si vedano Donna Haraway, *Manifesto Cyborg*, Feltrinelli, Milano 1999; Hakim Bey, *T.A.Z.*, ShaKe, Milano, 1993; Serge Gruzinski, *La pensée métisse*, Fayard, Paris, 1999 e ID., *La colonisation de l'imaginaire*, Paris, Gallimard, 1988, sulla "tessitura di immaginari" fra indios, europei e neri nel Messico coloniale.

⁶ Il postmodernismo impone la transizione dalle comode categorie binarie delle Grandi Narrazioni, alle instabili categorie contemporanee (ad esempio dall'opposizione Natura/Cultura ai Campi di differenza), ma la tentazione di "scambiare quattro chiacchiere con tutti" e non prendere nessuno sul serio (atteggiamento di cui sono stati accusati intellettuali come Richard Rorty) si deve e si può evitare. Per una disamina della questione si è fatto riferimento in particolare alla proposta di François Laplantine di un'antropologia del *métissage* costituita a partire dai testi letterari. In fondo, è proprio questo il fine dell'indagine: conoscere attraverso la letteratura. Laplantine si propone di affrontare la complessità storico – antropologica dell'America Latina (del Brasile e del Messico in particolare) mostrando come la tensione fra colonizzati e colonizzatori, a livello culturale, sociale e individuale, emerga realmente in ogni sua sfaccettatura contraddittoria nella produzione letteraria. Si vedano in particolare i seguenti testi: François Laplantine, *Transatlantique - Entre Europe et Amériques latines*, Paris, Payot, 1994; François Laplantine et Alexis Nouss, *Le métissage*, Paris, Flammarion, collection Dominos, 1997; François Laplantine, *Je, nous, les autres*, Paris, Le Pommier, 1999.

mixteco, senza considerare lo *spanglish* da Tijuana a Matamoros. Complessi, infine, perché spesso questa CF, che si considera letteratura di genere e d'avanguardia al tempo stesso, sostiene di non rifarsi ai modelli letterari "gringos", e di trovare ispirazione nelle più svariate fonti occidentali⁷, amerindie, orientali⁸, afferma di essere ritratto di una realtà inquietante⁹ (frequentemente quella del D.F.) ma niente affatto smaterializzata in un cyberspazio di dubbia collocazione.

La *ciencia ficción mexicana* (CFM) prospera nello stesso spazio concettuale che separa il Rio Grande dal Rio Bravo, ma anche il D.F. dal Chiapas, o le Sierre e gli Altipiani dalle foreste tropicali dello Yucatán: uno spazio mentale costituito di sottili slittamenti e compenetrazioni di senso più che di opposizioni frontali, malgrado l'apparenza dichiari l'esatto contrario. Le grandi dicotomie si generano infatti su forti identità; ma in questo caso identità, e quindi origine, purezza, sono termini inadeguati: un racconto delle origini nel senso umanistico "occidentale" si fonda sul mito dell'unità originaria che la storia del Messico nega nella maniera più recisa. La figura del meticcio, che è identità fratturata, non-identità, Altro, prende il sopravvento anche nella scrittura. Scavare le piccole differenze, le idiosincrasie di singoli autori è allora più utile che cercare visioni totali tese all'appiattimento di posizioni inconciliabili sullo stesso orizzonte onnicomprensivi, poiché l'irriconciliabile non equivale all'irrazionale.

Le affermazioni degli autori di CF vanno prese, naturalmente, con infinite precauzioni. Negare o mistificare le proprie ascendenze e fonti d'ispirazione è pratica comune in letteratura, come per ogni artista; se poi consideriamo, come nota Severo Sarduy, che una delle maggiori ricchezze e specificità di un'opera ispanoamericana sta nella sua intertestualità, nel suo barocchismo, insomma nel suo essere "lenguaje

⁷ [la CFM fa speculazione] "[...] a partir de teorías tan diversas como la de Baudrillard, Lacan, Deleuze y Guattari, Derrida, Foucault, Paglia, Jameson y otros tantos mas", Pepe Rojo, in "Cyberpunk – Discusión via Internet – Recopilación por J.L.Zárate Herrera", *La Langosta se ha posado*, <http://members.nbci.com/XMCM/azothweb/langosta/langost4.html#cyberpunk>

⁸ È il caso degli Haikus cyberpunk, di José Luis Zárate Herrera e Alberto Chimal, pubblicati a varie riprese sulla rivista *Umbrales*; contatti in rete all'indirizzo <http://www.umbrales.com.mx>.

⁹ La CFM è soprattutto "una cronica de perdedores. Pero no es esa cronica desesperada de los cuentos posatomicos norteamericanos. Es la cronica de perdedores que no se resignan a serlo, que a pesar de su eventual fin se enfrentan a lo que haya que enfrentarse". José Luis Zárate e Gerardo Horacio Porcayo, in *Los Confines – Cronica de la Ciencia Ficción Mexicana*, Gabriel

que habla del lenguaje”¹⁰ e testo che parla di altri testi, ancora più arduo sarà tracciare un albero genealogico della CFM. Basti sapere che la storiografia del genere riconosce l’antenato più lontano nel frate francescano Manuel Antonio de Rivas, che scrisse il racconto *Sizigias y cuadraturas lunares* immaginando un viaggio verso una civiltà utopica sulla Luna nel 1773 per un almanacco del 1775, e per questo fu denunciato all’Inquisizione¹¹. Il XIX secolo non manca di personalità anche significative, tra cui spiccano Juan Nepomuceno Adorno e Pedro Castera¹², ma è nel XX secolo che la produzione si amplia notevolmente, con autori estremamente innovativi come Amado Nervo (che pubblica anche poesie di carattere fantascientifico), dai tratti peculiarmente messicani come Marcela del Río, Alfredo Cardona Peña, Hector Chavarría. Anche l’incursione occasionale di autori *mainstream* di massimo livello, al pari di Carlos Fuentes, contribuisce al diffondersi della CF, fino agli anni ‘80 quando, con l’istituzione del Premio Puebla nel 1984, la CFM trova il suo primo vero riconoscimento a livello nazionale.

Dopo una generazione che conta scrittori del calibro di Federico Schaffler (direttore fra l’altro della rivista *Umbrales*, contatto privilegiato tra *fandom* messicano e statunitense) e Mauricio José Schwarz, Puebla diventa centro irradiante della CFM; sono infatti di Puebla almeno due autori fondamentali: Gerardo Horacio Porcayo e José Luis Zárate. Dopo aver preso contatti con il mondo della CF argentina, strutturato in buona parte attorno alla storica rivista *AXXON*¹³ (di cui Porcayo vinse il primo premio), Porcayo e Zárate guardano agli esempi oltre frontiera e perciò al movimento che alla fine degli anni ‘80 conosceva il suo apice: il cyberpunk.

Trujillo Muñoz, D.F., Vid, 1999.

¹⁰ Severo Sarduy, “El barroco y el neobarroco” in César Fernández Moreno (ed.), *América Latina en su literatura*, Siglo Veintiuno, México, p.176.

¹¹ La curiosa storia è riportata nel saggio *Un pionero en apuros*, Gabriel Trujillo Muñoz, nella rivista *Umbrales* 12, marzo – abril 1995 e disponibile anche in rete presso il sito di Mauricio José Schwarz all’indirizzo <http://pp.terra.com.mx/~mschwarz/mexgen01.html>.

¹² A questo proposito si confronti l’esauritivo elenco curato da RAM nel *Cronograma*, in Enciclopedia de CFM, <http://www.ciencia-ficción.com.mx>.

¹³ Decana delle *fanzines* di fantascienza latinoamericane, *Axxon* è nata a Buenos Aires nel 1989; ha raggiunto e superato i 100 numeri (è da poco uscito il numero 112) e continua le pubblicazioni; è stata da sempre distribuita in formato elettronico, inizialmente su floppy disk, dalla grafica

0.2. IL CYBERPUNK MESSICANO

La conclusione del “cyberpunk” come esperienza letteraria è stata sancita, nel giugno del 1991, da un articolo di Bruce Sterling apparso sulla rivista inglese *Interzone*¹⁴. Il teorico riconosciuto del “Movimento degli occhiali a specchio”¹⁵ storicizzava allora i meriti suoi e dei propri colleghi, incitando a “superare” il lavoro già compiuto e scagliandosi contro gli imitatori superficiali; concludeva profetizzando che “gli anni Novanta non apparterranno al cyberpunk” ma a “quelli che sono cresciuti negli anni ‘80”. Quindi ai vari Porcayo, Zárate, BEF, RAM, Rojo e molti altri che conosceremo. Una storia, per quanto schematica, del cyberpunk sarebbe assolutamente troppo lunga¹⁶; quel che interessa è vedere come questo movimento dei “gringos” abbia influito sulla CFM, segnandola profondamente negli anni ‘90. Lasciamo la parola ad un giovane autore, José Luis Ramírez, meglio conosciuto come RAM:

El primer cuento publicado en México, de corte cyberpunk, es *La red*, de Isidro Ávila, publicado en 1991 en *Más allá de lo imaginado I*. Luego, desde 1992, *La langosta se ha posado* —fanzine virtual que crean en la ciudad de Puebla, entre Gerardo Horacio Porcayo y José Luis Zárate—, publica información relativa al cyberpunk y cuentos y artículos relativos al género, incluyendo traducciones de autores estadounidenses. 1993 es el año en que se empieza a ver mucho más material al respecto, principalmente gracias a Gerardo H. Porcayo, que publica un ensayo en *Umbrales 4*, titulado: “Cyberpunk, ciencia ficción y thriller”. Ese mismo año, el Fondo Editorial Tierra Adentro publica, del mismo, *La primera calle de la soledad*. [...] En 1994, *Umbrales* publicó su especial Cyberpunk: *Umbrales 10*, en el que aparecen nueve cuentos escritos originalmente en español por autores mexicanos, entre los que se encuentra *Imágenes rotas, sueños de herrumbre*, también de Gerardo H. Porcayo, cuento ganador del Premio Puebla en 1993 y el primer cuento cyberpunk que se hizo acreedor a uno de estos premios.

Debe destacarse que el giro hacia el cyberpunk, dado por la c.f. mexicana en los noventa —vertiente que los Estados Unidos habían explotado comercialmente desde la publicación de *Neuromancer* (William Gibson, 1984)—, tenía ya sus

incredibilmente curata, tenuto conto che erano elaborati con calcolatori 8086/88; oggi è disponibile in rete, all'indirizzo <http://www.giga.com.ar/axxon/axxon.htm>.

¹⁴ Bruce Sterling, *Cyberpunk in the Nineties*, tradotto come *Il cyberpunk negli anni Novanta* sul n. 2 del “Isaac Asimov Science Fiction Magazine”.

¹⁵ Uno degli appellativi degli scrittori cyberpunk, dall'antologia di racconti a cura di Bruce Sterling, *Mirroshades*, 1986.

¹⁶ Il cyberpunk è fantascienza radicale che fonde tematiche di genere con stili d'avanguardia; è una letteratura cyber debitrice al punk, secondo Sterling, almeno per tre elementi: la depurazione del mainstream fantascientifico dagli orpelli del genere, l'idea tipicamente pop che la prassi venga prima della teoria, infine la sovrapposizione dell'immaginario e della prassi dell'hacker a quella del rocker. Per una storia del genere, cfr. la rivista underground *Decoder* n° 6, ShaKe, Milano 1991, oppure il suo sito <http://www.decoder.it/archivio/cybcult/letterat/index.htm>.

germinales en el cuento *Sueño eléctrico* del mismo Gerardo Porcayo, cuento que fue acreedor de una mención honorífica en el primer Premio Puebla de ciencia ficción (1984). Otras aproximaciones son: *Análogos y therbligs* de José Luis Zárate (1986), y *Dura lex, sed lex* de Federico Schaffler (1993).

Con todo, no se habla de un movimiento como tal sino hasta 1995.

En este año Juan Hernández Luna gana el Premio Puebla con un cuento mezcla de cyberpunk y vampiros [*Soralia*]. Y algunos meses antes Gerardo Sifuentes y José Luis Ramírez crean, en la ciudad de Puebla, el fanzine Fractal. Un fanzine que pretendió, desde sus inicios, especializarse en el género. Por ese entonces varios escritores contaban la ciencia ficción desde una perspectiva que (debido a que no eran fáciles de encontrar las obras de Gibson, Sterling y otros, y no estaban, por lo tanto, muy difundidas), parecían propuestas sin abordar. Es el caso de Rodrigo Pardo [*El despertar*]—que obtiene el Premio Puebla en 1996, con un híbrido cyberpunk/hombres lobo—, quien asegura que él ya escribía cyberpunk antes de conocer el trabajo de Gibson. Eso nos pasó a muchos. Aunque pienso que no se trataba de que ya escribiéramos cyberpunk, de hecho, supongo que sucedió lo siguiente: nosotros abordamos el presente del México de los noventa — crisis económica, globalización, revolución, violencia urbana, narcotráfico, internet, apertura comercial, la estúpida creencia de que habíamos dejado el tercer mundo y estábamos a punto de pertenecer al primero— y ese presente, es el mismo que los escritores etiquetados cyberpunk en los Estados Unidos, vivieron diez años antes. A falta de una etiqueta mejor, también en México se denominó a la nueva corriente: cyberpunk.¹⁷

Questo lungo intervento di RAM esprime un punto di vista essenziale e sostanzialmente condiviso dalla comunità fantascientifica messicana: gli anni novanta appartengono di diritto al cyberpunk, che descrive appieno il Messico, un paese che produce poca tecnologia di punta e scarsa ricerca scientifica, essendo tuttavia al tempo stesso consumatore (e a volte vittima) del progresso tecnologico. Per questo “su ciencia ficción está estrechamente relacionada con los costos sociales, económicos y políticos del progreso en estas condiciones. De ahí que sean comúnmente sociólogos y escritores profesionales antes que científicos.”¹⁸ Ciononostante, cyberpunk è solo un’etichetta, perchè manca una definizione migliore. Questo un po’ per contraddire Sterling (non si può negare che i racconti citati da RAM come proto-cyberpunk abbiano davvero un’atmosfera “cyber” ante litteram), un po’ perchè effettivamente gran parte dei premi nazionali di CF sono stati assegnati a opere “cyberpunk”, e “cyberpunk” sono i migliori racconti di questi anni. Ma per non farci sviare da parole che diventano immediatamente etichette impossibili da rimuovere, è necessario comprendere cosa sia in realtà cyberpunk per i messicani, una volta stabilito che la produzione così

¹⁷ José Luis Ramírez (RAM), Cyberpunk, <http://www.ciencia-ficcion.com.mx>.

¹⁸ Mauricio J. Schwarz, in Gabriel Trujillo Muñoz, *Los Confines*, cit., p. 259.

definita è la più significativa degli anni '90. Il brodo di coltura della cyberletteratura è la realtà messicana catalogata come “cyber” in Messico con dieci anni di ritardo sugli USA; ma le realtà storico - sociali non sono affatto intercambiabili, tanto meno se si esclude l'idea fallace di progresso lineare infinito di stampo positivista¹⁹ che è sottesa all'affermazione di RAM. Il Messico degli anni '90 non è affatto uguale agli USA degli anni '80, dunque il cyberpunk messicano sarà diverso da quello statunitense.

Secondo Bernardo Fernández (BEF) “Decir ‘soy un escritor cyberpunk’ es algo completamente demodé y absurdo. El cyberpunk fue un movimiento gringo de los ochenta, QUE YA FUE.”²⁰ Ma allora è legittimo chiedersi se esista un cyberpunk messicano, e di cosa si occupi. Pepe Rojo ci mette sulla buona strada: “Los cyberpunks gringos, en sus libros, descubrieron el tercermundo. Hablar sobre la tercermundización del primermundo se me hace interesante. Lo que me impactó a mi cuando lei por primera vez a Gibson es que estaba describiendo partes de mi ciudad y de mi realidad. Descubrieron el tercer mundo. Creo que tenemos el derecho de reclamárselos.”²¹

Siamo di fronte allora ad un vero e proprio scontro di immaginari, ma non si tratta di uno scontro diretto, piuttosto di un mordi e fuggi: infatti cliché stilistici, tematiche usate e abusate, riferimenti culturali e molto altro del cyberpunk USA si ritrovano nelle opere che analizzeremo, ma solo come sostrato per un'operazione molto più ampia, per quanto probabilmente non del tutto consapevole.

La mia ipotesi è che nelle opere della nuova generazione di scrittori salita alla ribalta negli anni '90, e in tutta la CFM nel suo complesso, si possano intravedere inedite proposte di capitale interesse su alcune tematiche molto dibattute: mi riferisco a questioni di enorme complessità come il rapporto fra uomo e macchina, fra corpo e mente, fra naturale e artificiale, e in merito a tutte quelle categorie che apparivano tanto

¹⁹ Cfr. a questo proposito l'opera di Manuel de Landa, filosofo e artista digitale messicano trapiantato a New York, in particolare *Phylum: A thousand years of non-linear history*, New York, Swerve, 1997.

²⁰ Bernardo Fernández BEF, in “Cyberpunk – Discusión via Internet – infra”, cit.

²¹ Pepe Rojo, in “Cyberpunk – Discusión via Internet – infra”, cit.

chiaramente strutturate e strutturanti il mondo moderno ma che hanno lasciato posto ad un vuoto epistemologico con l'avvento di nuovi e strani mostri come la microelettronica e le biotecnologie.

La CFM è oggi una delle migliori chiavi possibili per comprendere cosa succede quando i cyborg sostituiscono i robot, costituendosi come punto di vista periferico e “altro” sul nuovo che fatichiamo a nominare, ovvero a inquadrare, nelle nostre griglie interpretative e perciò ci atterrisce o, nel migliore dei casi, ci instilla una sottile e paranoica inquietudine.

0.3. CARTOGRAFIE

Per muoversi è necessario innanzitutto avere una mappa. Non potrà essere molto dettagliata, pena la progressione infinita di borghesiana memoria, ma sarà quanto meno uno strumento per orientarsi in territori ignoti.

I centri focali del fandom²² messicano sono il D.F. (BEF, Pepe Rojo, RAM, Gerardo Sifuentes), Nuevo Laredo (F. Schaffler), Guadalajara (G. Benítez, Laura Michell) e soprattutto Puebla (H. Pascal). La città ospita il Premio Puebla de *ciencia ficción* e l'omonimo Circolo; gli altri due premi più importanti sono il Kalpa (dal 1992), promosso dalla AMCyF²³, in onore dell'omonimo poema di Amado Nervo, e il premio dell'editore Vid (dal 1997). Ultimo nato, nel 2001, il premio Szigias²⁴ indetto dallo stesso Circolo “Puebla” di CF per la miglior Opera Pubblicata di Genere Alternativo; numerosi altri premi minori sono indetti ogni anno. Il fandom si riunisce ogni anno in marzo nel Festival di “Ficción y Fantasía” che si tiene a Tlaxcala dal 1997. È soprattutto in occasioni come queste che gli autori hanno occasione di confrontarsi e allo stesso tempo farsi conoscere.

²² *Fandom* sta per “Kingdom of the fans”, cioè il Regno degli appassionati.

²³ Asociación Mexicana de Ciencia Ficción y Fantasía, nata nel 1992; dopo gravi difficoltà, sembra aver ripreso le attività, sul sito <http://www.amcyf.org/>.

²⁴ Dal titolo della prima opera di fantascienza messicana, *Szigias y cuadraturas lunares*.

Si introdurranno gli autori più significativi con un breve profilo personale quando si tratterà specificamente delle loro opere.

Lo strumento tipico di diffusione del genere fantascientifico è la rivista specializzata, detta fanzine se cartacea o *web-zine* se elettronica. Il Messico non fa eccezione: dopo il fallimento di *Crononauta*, negli anni '60 (Alejandro Jodorowsky e René Rebetez ne pubblicarono solo due numeri), negli anni '90 le riviste più interessanti, da cui proviene gran parte del materiale raccolto, sono *La Langosta se ha posado*, inizialmente distribuita su floppy disk e poi in rete (1992, Puebla), *Azoth* (1997, Puebla), *Umbrales* (dal 1992, Nuevo Laredo), *Laberinto* (1993, Guadalajara), *Fractal* (1995, Puebla), poi *Fractal'zine* (1996, Puebla), *SUB* (dal 1997, D.F.). Il racconto breve trova più facilmente spazio sulle riviste ed è anche per questo assai più diffuso del romanzo; bisogna considerare poi che molti scrittori di CFM non sono professionisti: d'altra parte anche in Italia gli scrittori di genere riconosciuti sono veramente pochi, e molti autori di indubbio valore certo non riuscirebbero a guadagnarsi da vivere solo con la scrittura creativa²⁵.

È indubbio che la qualità letteraria debba ancora crescere; molti racconti seguono le mode statunitensi, televisive e cinematografiche e non presentano un serio lavoro sulla lingua né sulla struttura; d'altra parte la cultura "alta" taccia la CF di essere scarso valore, e la CF non esita spesso a barricarsi dietro una pretesa originalità e avanguardismo alternativo. È difficile trovare qualcosa di buono su riviste elettroniche come *Golem*²⁶ che pubblicano decine di racconti genericamente definiti di "ciencia ficción, fantasía y terror" senza alcun progetto, recensione, classificazione. Per contro, pare eccessivamente negativo il giudizio di Alberto Chimal²⁷ che stabilisce in uno a cento il rapporto fra buoni e pessimi racconti, giudizio che trascura, fra l'altro, i recentissimi romanzi, romanzi brevi e saggi pubblicati.

²⁵ Un caso per tutti: *Delos*, la più nota rivista italiana di fantascienza, presenta un sito ricco di racconti di ottima qualità, ma non arriva certo a pagare gli autori, né i saggisti.

²⁶ Appoggiatasi di recente al server argentino di *El perro Andaluz*, è frequente del resto trovare vortali (portali verticali) con raccolte di "letteratura di genere" dell'intera area ispanoamericana.

²⁷ Alberto Chimal (1970) non può essere considerato scrittore di CF, tuttavia compie incursioni nel genere e ha vinto il premio Kalpa nel 1999 con il racconto *Se ha perdido una niña*, che sarà trattato nel capitolo IV; per un giudizio sulla CFM, cfr. *Estado de la CFM*, in *Origina* - 2000 n° 85, in rete all'indirizzo <http://www.origina.com.mx/numero85/ci-fi.htm>.

Azzardiamo una tassonomia generica: la definizione di CFM risente di una peculiare mescolanza di generi e sottogeneri che abbiamo già rilevato. Gabriel Trujillo Muñoz, il maggior storico e critico della CFM insieme a Miguel Angel Fernández, individua tre sottogeneri che si aggiungono, anzi spodestano la fantascienza di tipo tradizionale (“space opera”), dagli anni ‘70-’80 in poi: la “fantasía heroica”, ovvero un fantasy che abbraccia dai mondi alternativi alla Tolkien fino alle guerre interstellari; il “neomexicanismo”, che affronta con coscienza ipercritica e pessimista la realtà nazionale; il cyberpunk²⁸. La collocazione del fantasy e del neomessicanismo nella CF è in sé discutibile; è però un dato di fatto che nella pratica letteraria i racconti e romanzi migliori molto raramente sono ascrivibili ad un sottogenere preciso: il genere diventa quasi tematica, spunto narrativo o sfondo ambientale per storie che ne superano ampiamente i limiti attraverso l'accostamento di elementi anche eterogenei. Eroi mascherati e vampiri e lottatori hanno dato luogo in Messico a veri e propri fenomeni di costume che non di rado si sono introdotti nei racconti di CF, insieme agli stilemi dell’horror e del poliziesco: racconti di “vampirismo cyberfantasy”, come di “cyberpoliziesco” e di ogni altro immaginabile incrocio generico come quelli che abbiamo visto riscontrati da RAM rientrano quindi nel nostro campo d’esplorazione.

Il costituirsi di circoli di CF che promuovono la nascita di più o meno effimere fanzine è cruciale per la promozione del genere al di là di un ristretto gruppo di autori che si leggono l’un l’altro. In uno spazio geografico enorme come quello messicano presenta un’ulteriore motivo di interesse l’opportunità rappresentata dalla pubblicazione sul Web che, sia detto per inciso, ha reso possibile questo lavoro. In Rete le *web-zines*, le *mailing list* dedicate, i *forum*, i *newsgroup* sono il cuore pulsante su cui si può misurare in tempo reale lo stato di salute del genere e l’organizzazione di eventi in merito e i costi stessi di diffusione delle opere ne traggono grande vantaggio, ma esiste un’altra faccia della medaglia. La volatilità dell’informazione sulla Rete è notoriamente elevata e aumenta se si considera che riviste amatoriali senza grandi sponsor come *La langosta*

²⁸ Gabriel Trujillo Muñoz, *Los Confines*, cit., pp. 249 ssg.

se *ha posado* sono presenti da anni in un mondo virtuale dove si può incappare da un istante all'altro nel terribile e seccante "http://404 file not found", dato che le geografie mutanti si ridisegnano incessantemente e l'informazione doppiamente periferica, perché di un Paese periferico (il Messico) e di un genere periferico (la CF), ha problemi di visibilità non indifferenti. Il sodalizio con le nuove tecnologie è comunque inevitabile per la CFM; non mancano esperti del settore, come l'ingegnere informatico RAM che cura il sito più importante di CFM e gestisce l'omonima *mailing list*. In ogni caso la diffusione elettronica è di vitale importanza per la "caccia al lettore" dichiarata dai più agguerriti *cienciaficciónier*²⁹ messicani.

Assediata da un lato dal realismo magico, sempre alla moda, dall'altro dal fantasy tolkeniano condito di messicanismi (*charrobots*, *tepienses alienigenas*, *jaguares mágicos*³⁰), la CFM non deve chiudersi al rigore tecnico e stilistico dell'accademia, ma nemmeno seguirne pedissequamente le regole alla ricerca di legittimazione: la vivacità dell'underground lascia sperare in un deciso salto di qualità in termini soprattutto di produzione romanzesca, finora scarsa. I dischi volanti sono atterrati a Tenochtitlán da molto tempo, Gernsback è lontano; sono aperte le suggestioni dello spazio interno di Ballard, dell'ἰδιος κοσμος di Dick, del cyberspazio di Gibson, che vanno a completare il caotico mosaico di motivi accennati. Se accettiamo come requisiti di genere "la ricognizione sul territorio e la raffigurazione poetica delle relazioni sociali che vengono a costituirsi secondo le nuove modalità tecnologiche di essere-nel-mondo"³¹, molte e diversissime opere targate Messico li soddisfano.

Equipaggiati con questo minimo bagaglio, addentriamoci finalmente nei luoghi di "*Bastardos y fronteras*", territori di caccia della "banda cienciaficciónera".

²⁹ Neologismo di J.L.Zárate: "fanzinerosos y cienciaficcióneros" sono gli adepti del fandom.

³⁰ Pepe Rojo, *Bastardos y fronteras: los subgéneros en México*, cit.

³¹ Vivian Sobchack, in Larry McCaffery, *Il deserto del reale*, cit., p. XI

LA CIENCIA FICCIÓN MESSICANA NEGLI ANNI '90

Decir 'soy un escritor cyberpunk' es algo completamente demodé y absurdo. El cyberpunk fue un movimiento gringo de los ochenta, QUE YA FUE.

(BEF, *Cyberpunk – Discusión via Internet*)

Los cyberpunks gringos, en sus libros, descubrieron el tercermundo. Hablar sobre la tercermundización del primermundo se me hace interesante. Lo que me impactó a mi cuando lei por primera vez a Gibson es que estaba describiendo partes de mi ciudad y de mi realidad. Descubrieron el tercer mundo. Creo que tenemos el derecho de reclamárselos.

(Pepe Rojo, *Cyberpunk – Discusión via Internet*)

1.1. PREMESSA METODOLOGICA MINIMA

L'occhio critico, non ingenuo, cerca di far emergere le questioni latenti nel testo. Non è mai banale rendere conto della densità di informazioni di un testo letterario in maniera organizzata; ma anziché semplificare i percorsi è certamente meglio moltiplicarli, almeno nel caso della CFM, perché la frontiera si può esplorare solo azzardando nuovi concetti, non con un tranquillo cabotaggio che riconduce sempre a porti sicuri e noti. Lasciarsi andare a quello che può sembrare una libera associazione di idee non implica ovviamente che tutto sia "lecito": sotteso all'approccio interpretativo multidisciplinare che vorrei proporre sta un'attenzione costante per l'oggetto letterario nel suo complesso, frutto di un humus culturale e storico proprio di ogni autore e di ogni contesto specifico, che non si può ignorare.

L'analisi dei racconti selezionati³² seguirà quindi un duplice binario: da un lato esplicitando quanto si è recepito da una serie di letture critiche del tutto soggettive, dall'altro considerando ogni testo in relazione ad altre suggestioni anche extraletterarie che risultano pertinenti solo se si pensa di costruire non una griglia interpretativa, rigida, ma un tessuto di orditi e trame fluido, adattabile e adatto a comprendere un fenomeno di scrittura ampio e fin troppo variegato.

1.2. LA RED

1.2.1. Riassunto

La Red di Isidro Ávila è uno spartiacque curioso: compare nell'antologia *Más allá de lo imaginado I* nel 1991 e segna l'inizio del cyberpunk messicano proprio mentre Sterling ne proclama la morte³³, affermando che gli anni '90 non saranno cyberpunk. Racconto complesso e colmo di

³² I racconti sono stati raccolti nella parte antologica, cui si rimanda.

³³ Bruce Sterling, *Cyberpunk in the Nineties*, cit.

riferimenti, non è solo una perfetta introduzione all'intera produzione di CFM, ma ne esemplifica anche buona parte delle tematiche. Se ne condurrà quindi un'analisi puntuale.

È piuttosto breve, meno di tre facciate nell'edizione di *Umbrales* del 1995, intervallata da tre *Haikus Cyberpunk* di Alberto Chimal; si articola in otto capitoletti: *I. EN MI MISMO*, *II. TU*, *III. SOMOS*, *IV. JUNTOS*, *V. HECHO REMOTO*, *VI. CUPULA*, *VII. FLAU ERYEGO Y LA ROSA*, *VIII. BUSQUEDA*. La vicenda risulta da una congerie di particolari che si legano come frammenti di uno specchio: Adeus Anceps è uno degli ultimi creatori della "rete", entità alla quale tutti si trovano connessi nel prossimo futuro, morti nella realtà ma vivi nella nuova realtà artificiale; mentre cerca un accesso alla rete in un bar, si trova di fronte Fläu Eryego, una killer che lo attrae irresistibilmente a sé con scariche di feromoni sintetici e gli scarica l'arma addosso all'esoscheletro. Il corpo di Adeus Anceps è quindi – e intuiamo sia la norma – un ricettacolo di cyberimpianti di vario genere, dal classico foro di connessione alla base del cranio all'esoscheletro computerizzato che lo sostiene. Anceps fugge attraverso uno scenario alla *Blade Runner*. In *I* Anceps si presenta in prima persona, in *II* Eryego vede e ci presenta la sua preda, in *III* Anceps si prepara fisicamente e psicologicamente al contatto con Eryego come indica il neologismo *ereseré*, fusione di *eres* e *seré* (sei – sarò): è cosciente di essere sul punto di "diventare altro". In *IV* avviene lo scontro, crudo e improvviso, in *real life* (rl). *V* è la chiave di volta della narrazione: si tratta della trascrizione di un CD di Anceps, in cui si discetta a proposito di un "terzo stato mentale" al di là della realtà della rete e della realtà apparente: viene concepito il progetto Rete Neurale per creare una nuova realtà e discutere su quanto sia reale, poiché non esiste una sola verità, né una sola realtà, ma molte, progressive e cicliche. Anceps continua la sua fuga verso la "Cupola" in *VI*, sfugge alle pattuglie di probots, robot-guardiani che controllano la "realtà" (e riducono in cenere i resti umani dei morti viventi della rete), disconnette uccidendolo un giovane ormai in fin di vita ed entra finalmente nella rete. In *VII* incontra nuovamente Eryego, questa volta in *virtual life* (vl), da cui esce perché costretto allo scontro decisivo all'ombra della cupola: i due si affrontano ritualmente, Eryego si presenta e spiega

ad Anceps che deve morire perché è sopravvissuto al progetto Rete Neurale, causa del collasso della realtà. Il violento duello a base di artigiate d'acciaio e feromoni disorientanti vede Anceps soccombere, ma la giovane assassina s'innamora, forse a causa degli odori artificiali. Si confondono ancora le due persone: "moriremo" e "la mia voce non è la mia, è quella della cupola", messe in risalto dalle parentesi, sono dichiarazioni ambigue (forse pensieri di Anceps percepiti da Eryego sotto l'effetto dei feromoni), che sottolineano e precisano il significato sia dell'iscrizione che colpisce Anceps sulla porta della fantomatica cupola, "Ultra adaequatio rei et intellecto", sia dell'ologramma della rosa: sono entrambi frammenti indicatori della nuova realtà bifronte e fluida che sta nascendo, anche grammaticalmente – *ereseré* –, sotto i nostri occhi.

Ecco perciò che la fine, *VIII*, coincide con la ricerca: Anceps è al limite delle sue possibilità percettive, in balia di Eryego che probabilmente lo ha già ucciso ma continua a farlo vivere connettendolo alla rete; connettendosi a sua volta, "decise di morire" (non è chiaro perché anch'ella debba morire connettendosi), presa dalla fascinazione di vita o di morte che promana dalle frasi tra parentesi, "ti amo al di là della realtà, della rete" (te amo más allá de la realidad, más allá de la red). La nuova realtà, terza via, vero e proprio "Al di là" viene esplicitato in chiusura: si profetizza un tempo per modellare un nuovo mondo, e un nuovo corpo per vivere quel mondo, dove sarà annullata la distanza mentale: la ricerca terminerà solo in questo mondo né migliore né più reale, ma "mio", ovvero proprio di ciascuno.

1.2.2. Frammenti di un discorso

Un fraseggio narrativo simile, a livello di storia e di discorso, difficilmente nasce nel nulla: a prima vista presuppone almeno la conoscenza di *Frammenti di una rosa olografica*³⁴ di William Gibson, scritto nel 1977.

³⁴ William Gibson, *Fragments of a Hologram Rose*, trad. it "Frammenti di una rosa olografica", in *La notte che bruciammo Chrome*, Mondadori, 1995, pp. 67-73.

Rileggendo in sinossi i due racconti si chiariscono a vicenda, come allo specchio.

La cupola è un primo dettaglio: nel rapido resoconto dei progressi scientifici degli ultimi decenni, Gibson annota che “Dopo un po’ era sparita anche l’olografia, e le cupole di Fuller, grandi quanto un isolato, che erano stati i templi olografici [...]”³⁵. La Cupola è sostituita dall’ASP che induce stati di coscienza alterati nei soggetti umani; il protagonista Parker ha fatto fortuna con 30 grammi di cocaina rubati ad una morta ed è riuscito così a diventare programmatore di ASP. La prima storia dell’iniziatore del cyberpunk ruota infatti intorno ad una tecnologia simstim chiamata “Percezione Sensoriale Apparente” (ASP, *Apparent Sensory Perception*). Il narratore, appena abbandonato dalla sua ragazza, Angela, trova due suoi ricordi nella sua stanza: una cartolina con l’ologramma di una rosa e un nastro ASP. Manda in mille pezzi l’ologramma e guarda il nastro, tutto cancellato eccetto una breve sequenza delle vacanze di Angela in Grecia: era bello, riflette, quando era in grado di registrare e provare l’intera gamma di sensazioni di una persona. Capisce allora che di tutta la vita ogni frammento della rosa olografica “rivela un intero che non conoscerà mai [...] siamo frammenti gli uni degli altri [...]. Ricordò che ogni frammento rivela la rosa da un diverso punto di vista [...]”³⁶.

È possibile che la Cupola della città di Ávila e l’immagine della rosa derivino da qui. Tuttavia il messicano va oltre la suggestione, se pure sussiste: il momento in cui appare la rosa in Ávila coincide col superamento della realtà, o meglio con la realizzazione dell’*Ultra adaequatio rei et intellecto*: Anceps ed Eryego sono frammenti l’un l’altro, così si sono costruiti attraverso gli sguardi che hanno portato da sé stesso a tu a noi fino ad *ereseré*. Non si tratta però di una fusione mistica e beatifica: Anceps muore nella realtà, il suo corpo sarà incenerito come quello di Eryego.

³⁵ William Gibson, *op. cit.*, p. 69.

³⁶ *Ibidem*, pp. 72-73.

Centrale il ruolo della percezione: ancora una volta, Gibson è più esplicito e si domanda cosa possiamo attenderci dalla nuova tecnologia olografica che promette di codificare e ricostruire l'intero spettro sensoriale. La risposta di Ávila è: tutto, ovvero dipenderà dalla nostra immaginazione, intesa come capacità di "dar forma" alle nuove percezioni; *La red* è, in fondo, un piccolo tentativo di costruire una nuova realtà, un sentire diverso, per schegge invece che attraverso un continuum. La struttura in brevi capitoli, la sintassi nervosa e spezzata, le frasi in sospenso rafforzano quest'impressione di incompletezza costitutiva: l'essere-nel-mondo di Anceps e di Eryego è naturalmente conflittuale, in bilico, tanto più che non è dato di sapere in quale mondo ci si trova: si adombrano non due livelli di realtà, *rl* e *vl*, ma successivi e molteplici, al punto che non ha più senso parlare di realtà "vera" o "falsa".

Se non esiste una realtà fissa, non ha senso nemmeno figurarsi un soggetto che percepisca tale realtà: per questo l'oscillazione fra le persone, e le diverse focalizzazioni, rendono fluttuante il concetto di individuo, lasciando in sospenso persino la sorte dei due protagonisti: sono morti nella realtà e, scollegati, moriranno anche nella rete, ma l'amore dichiarato è "al di là".

Questo strano individuo non individuato e instabile interagisce con un mondo di (ir)realtà attraverso un corpo. Corpo modificato, meccanizzato e automatizzato, ma al fondo pur sempre umano, tanto in Gibson quanto in Ávila. Il corpo di Anceps in particolare è notevole: nonostante rimanga ferito orribilmente, non gli permette di provare dolore, perché l'esoscheletro è generoso di analgesici somministrati automaticamente; l'artificialità metallica, se da una parte è materica e perciò "reale" nel senso corrente del termine, dall'altra allontana il soggetto dalla materia stessa di cui è costituito, perché impedisce la retroazione causata dall'impulso doloroso. Anceps è cosciente che il suo vero corpo è il suo sistema psicomotorio, non la carne e il sangue residui né i circuiti.

Questo ulteriore slittamento percettivo in apparenza scava un solco cartesiano, separando irrimediabilmente corpo e mente: un corpo fisico

che si adatta con estrema rapidità agli incidenti materiali, tanto che una ferita mortale viene riparata senz'alcuna difficoltà e in modo automatico; una mente che pensa, esperisce ogni sorta di alterazioni grazie alla rete e può causare la morte del corpo. Un corpo svincolato dalle leggi della natura, immortale perché composto di meri pezzi di ricambio, visto che Anceps ha 203 anni ed è "giovane"; una mente anch'essa immortale, poiché rimane sopravvive in rete al corpo.

Tuttavia a ben vedere il solco è fittizio: la distinzione tra corpo e mente è nebulosa, chi ha provato l'accesso neuronale è vittima di una Sindrome delle Realtà e rimane confuso, anzi il parallelo è con il crack: si è schiavi della droga come della realtà della rete. I feromoni completano l'accostamento: odori artificiali emessi da corpi artificiali, condizionano i personaggi, i loro pensieri, ossia la loro mente, in qualsiasi realtà di trovi, determinando addirittura il sentimento – la percezione – dell'amore fra i due. Fisico e mentale non potrebbero essere più prossimi e sovente indistinguibili.

1.2.3. Ripetizioni o differenze?

La red deve forse una certa "aria di famiglia", un taglio cyber a *Frammenti di una rosa olografica*, al di là dei particolari rilevati, ma sarebbe scorretto considerarla un epigono; al contrario, benché i temi e l'ambientazione siano genericamente ascrivibili al cyberpunk, sono solamente punti di partenza. La personale sintesi gibsoniana di moderna cultura pop, interesse per l'alta tecnologia e tecniche letterarie d'avanguardia non è un'eredità scontata per nessuno, ma se Ávila ripete, ripete in maniera differente, direbbe Deleuze. Il differenziale, lo scarto è il valore intrinseco del suo racconto e vale la pena di soffermarsi su ogni dettaglio: il paragone va condotto in profondità, anche perché rimane una semplice supposizione, per quanto fondata, il rapporto fra i due autori.

1.2.4. *Tempi e modi generici*

Ávila scrive *La Red* nel 1991 a 17 anni. Pare³⁷ che non conoscesse nulla del cyberpunk US made all'epoca; ed è possibile: in fin dei conti, *Frammenti di una rosa olografica* è antecedente a *Neuromancer*, è considerato un esempio di proto-cyberpunk e viene pubblicato in volume solo nel 1986, in *Burning Chrome*, con altri racconti. Queste considerazioni del tutto astratte sono però criticamente prive di valore, perché basate su periodizzazioni arbitrarie che pretendono d'inquadrare autori, movimenti, scritti come se fosse possibile e auspicabile una tassonomia incontrovertibile.

Preme invece segnalare che nel 1991 la sensibilità cyberpunk in Messico si diffondeva mentre in Italia all'epoca ben pochi avevano letto Gibson e, ciò che più conta, nessuno aveva scritto qualcosa di paragonabile a *La Red*. Se l'ispirazione d'atmosfera gibsoniana ha toccato Ávila, è entrata in sinergia con un ben più cospicuo retroterra di letture e frequentazioni specificamente messicane e ispanoamericane: punto di riferimento sono i racconti pionieristici di Zárate e Porcayo soprattutto, ma data la precocità dell'autore neppure si può sostenere che scriva sorretto da una cultura enciclopedica. Il pungolo e punto di partenza della scrittura sarà allora proprio quella realtà che è chiamata continuamente in causa: il Messico dei primi anni '90 è una nuova realtà, instabile e confusa, e va affrontata in modo nuovo; è questa l'opinione anche di RAM, come si è visto nell'introduzione.

Tempi diversi; modi diversi: mentre il guru di Vancouver spiega, pur nella sua concisione, i dettagli del mondo di sogni indotti e apparenze in cui si muove Parker, Ávila dissemina i particolari, dall'ologramma alla cupola e il suo percorso va ricostruito. Non si tratta solo di stile: Ávila si muove già disinvolto nello spazio cyber aperto da Gibson e lo scenario è familiare anche per il lettore. Al punto che Ávila si può permettere l'ironia

³⁷ Affermazione riportata in diversi interventi in rete (<http://mx.groups.yahoo.com/group/cfm> soprattutto) e articoli, tra cui Ramon Lopez Castro, *Vidas y milagros del ciberpunk mexicano* in Origina n° 85, <http://www.origina.com.mx/>, antologizzato nell'appendice di testi critici.

dell'ologramma commerciale "In tutto lo spazio umano: Bevi Coca-Cola" che Anceps vede quando giace ferito: una variazione che è uno scarto anche concettuale dal "modello", visto che Gibson, intento a definire le coordinate di uno spazio mentale, rimane sempre sullo stesso tono.

1.2.5. Corpi e sensazioni

I corpi messi in scena da Ávila sono iperrealistici, violenti, grondano sangue come la realtà opprimente e senza via d'uscita in cui sono immersi. Cacciatore e preda si muovono a scatti e solo nel duello ritrovano un minimo di umana agilità nei movimenti, altrimenti dettati da quella che pare una volontà superiore, un fato che li spinge l'uno contro l'altra. Ma nonostante tutto sono corpi vivi, pulsanti, forse proprio in quanto sovraccarichi di percezioni che non riusciamo nemmeno a immaginare. Certo, anche in questo caso Ávila mette a frutto le intuizioni di Gibson e di molti altri sui corpi *high tech*, e *low tech*: con i suoi artigli retrattili Eryego è parente stretta della Molly di Johnny Mnemonic e Neuromancer; ciò non toglie da un lato invenzioni convincenti come le armi-feromoni, dall'altro un'importanza maggiore assegnata al corpo materico: abbiamo visto che è pur sempre, per quanto instabilmente, il medium col mondo.

I dispositivi ASP distorcono la realtà: ma le sensazioni che evocano rimangono mentali, cerebrali; se a livello fisico i neurotrasmettitori sono toccati, nel mondo di Parker sono le percezioni sensoriali apparenti, proprie o altrui, a determinare la vita degli individui; sussiste una netta separazione tra chi è escluso dall'utilizzo degli ASP, e quindi implicitamente sopravvive nel corpo di carne e ossa, e chi ne è succube, schiavo dei cicli delta e si realizza non agendo ma sognando.

Sarebbe assurdo, è evidente, distinguere sensazioni artificiali da sensazioni naturali: entrambe le narrazioni trovano il loro senso nell'impossibilità costitutiva ad operare tale distinzione, poiché la tecnologia artificiale è penetrata da tempo e in profondità "sotto la pelle" del corpo naturale.

Tuttavia una più sottile differenza c'è: Gibson annulla quasi il fisico, risucchiato nel vortice del sogno dove l'antieroe continua la sua non-vita, mentre la voce narrante in Ávila, sebbene dichiara anche nel finale che nel nuovo mondo "al di là della realtà, della rete" si strapperà gli occhi e amputerà i nervi, contemporaneamente "ode" le sirene dei probots, sensazione terminale di una caccia niente affatto virtuale e smaterializzata³⁸.

1.2.6. *Identità*

Anceps ed Eryego, alla luce dell'ologramma di Parker, si fissano per un istante in una nuova identità: mescolano i loro corpi in un abbraccio mortifero, intrappolati da un sentimento amoroso anomalo e sfuggono per così dire alla condizione a cui sono condannati dal degrado dell'ambiente terrestre e dalla droga della rete. Sono alla ricerca di una nuova identità, non a caso il capitolo VIII è BUSQUEDA: nessuna promessa di palingenesi, ma una speranza sì. È ciò che manca all'identità deformata, spezzata di Parker: egli non arriva a ricordarsi cosa significhi che ogni frammento rivela la rosa, e quindi la sua vita, da un diverso punto di vista; non solo non può avere una visione completa di sé stesso, non si pone nemmeno troppo il problema; soffre e per questo si rifugia nel sogno meccanico.

³⁸ L'assenza della parola "virtuale", ormai associata per il senso comune al concetto di rete, è degna di nota. La referenza teorica è in prima istanza al filosofo francese Pierre Lévy, teorico dell'Intelligenza Collettiva e autore di uno studio del virtuale. Egli inquadra il flusso di "dati" percepiti dai sensi in un quadrangolo di derivazione aristotelica, in un continuo scambio tra i modi reale, potenziale, attuale e virtuale. Virtuale in questo senso non è perciò un mondo falso e immateriale, ma l'incessante problematizzazione del mondo in ogni suo aspetto e la continuazione dell'ominizzazione. "Rifacendoci a Gilles Deleuze, [...] il reale *assomiglia* al possibile mentre l'attuale *risponde* al virtuale. Il virtuale, l'essenza problematica, è una sorta di situazione soggettiva, di configurazione dinamica di tendenze, forze, finalità e limitazioni che si risolvono in un'attualizzazione. L'attualizzazione è un *evento*, nel senso forte del termine. Si compie un atto che non era predefinito in alcun luogo e che a sua volta modifica la configurazione dinamica nella quale assume significato. L'articolazione dell'attuale e del virtuale anima la dialettica stessa dell'evento, del processo, dell'essere come creazione. La realizzazione, invece, opera una selezione tra dei possibili predeterminati, già definiti. Potremmo dire che il possibile è una forma alla quale una realizzazione conferisce una *materia*. Questa articolazione della forma e della materia caratterizzano un polo della *sostanza*, opposto a quello dell'evento." Pierre Lévy, *Il virtuale*, Cortina, 1999, p. 129. D'ora in poi il termine *virtuale* verrà usato nell'accezione di Lévy. Il termine *realtà virtuale* sarà tuttavia utilizzato nel senso comune, ma solo per segnalare l'uso nei racconti stessi; altrimenti, si preferirà la distinzione tra *Real Life* (RL) e *Virtual Life* (VL).

La sua identità è immobile, è identica a sé stessa, o al più ripetizione malriuscita di identità altrui nell'alienazione dell'ASP. Il personaggio è morto, forse non fisicamente, ma nel suo logico sviluppo narrativo. Proprio il contrario dell'identità sfuggente e sospesa dei due amanti nemici di La Red.

1.2.7. *Weltanschauung*

Si può a questo punto abbozzare la visione del mondo che scorre sotterranea nei racconti. Tenendo presente il particolare rapporto con la tecnologia invasiva, onnipresente in entrambi e a tratti anche perversa nel suo condizionare e modificare gli individui, si può dire che Gibson rimane ancorato ad un'idea monolitica del tecnologico: dopo tutto dal progresso non può venire nulla di buono, o assai poco, se il destino di Parker è programmare macchine che permettano di percepire e sognare la vita altrui. Specialmente nella domanda retorica rivolta, credo, prima a sé stesso che al lettore, Gibson appare più che dubbioso sul futuro che ci riserverà una *τεχνή* in grado di modificare le sensazioni.

Ávila invece è non solo possibilista, ma anche decisamente meno preoccupato delle conseguenze di una mutazione inarrestabile delle identità, dovuto a sensazioni che fluiscono da realtà magari non condivise perché assolutamente private, cosmi personali di stampo dickiano. Anzi, Anceps desidera essere al di là delle limitazioni del reale, non perché il reale sia fisico, ma perché due alternative, realtà e rete, sono troppo poche.

Senza spingersi a tracciare schematiche e inopportune opposizioni binarie fra tecnofobi e tecnofili, bisogna però prendere atto di questa diversità d'atteggiamento che porta i due autori su posizioni a mio avviso assai lontane, pur partendo da un'atmosfera comune.

1.2.8. *Tempi e modi originali*

Tornando sui miei passi, sono costretto ad insistere maggiormente sull'originale declinazione del primo esempio di cyberpunk messicano. Inizialmente, mosso forse da un desiderio nascosto di rintracciare nonostante tutto filiazioni e genealogie più o meno illegittime, ritenevo un vezzo d'orgoglio di Ávila il negare la derivazione diretta del suo racconto da Gibson. In ogni caso, il confronto andava condotto, per estrapolare tematiche e linee di sviluppo; quando insistetti per avere delucidazioni, sulla lista di discussione sulla CFM³⁹, la risposta fu illuminante, ma non nel senso che immaginavo.

Un amico di Ávila, Montemayor González Edgar A., mi scrisse che facevano entrambi parte all'epoca del "taller literario de la Irreal Sociedad del Zapato Verde" e videro pubblicati i loro racconti nell'antologia di Schaffler dopo averli spediti al premio Puebla. Montemayor stima eccellente *La Red* ma crede (senza esserne certo) che Ávila non conoscesse davvero Gibson, "pues el volumen de Neuromancer llegó a manos de los miembros del taller como consecuencia de un 'boom' de CF en el taller a raíz de la publicación de los relatos.⁴⁰". Inoltre porta pezzi convincenti sia a proposito della rosa olografiche che della cupola sanguinante:

En cuanto al holograma de la rosa, este tiene una explicación un tanto curiosa que no me atrevo a detallar. Baste decir que este se encuentra relacionado con la identidad de la coprotagonista del relato, a quien Isidro identificó como una de nuestras compañeras de taller literario.

Sobre la cúpula, tendría que releer el relato, pero estoy casi seguro que su inclusión esta relacionada con lo poderosamente popular que por aquel entonces era entre la gente del taller una cierta canción del grupo argentino Soda Stereo. Así pues la cupula de *La Red* está de alguna manera inspirada por las poderosas imágenes evocadas por aquella canción. Personalmente recuerdo haber apreciado mucho ese detalle.⁴¹

Effettivamente i Soda Stereo, famosi in tutta l'America Latina, hanno pubblicato nel 1988 l'album Doble Vida, in cui la canzone n° 3 è intitolata

³⁹ Si tratta di un gruppo di discussione curato da RAM, cfm@yahoogrupos.com.mx, archiviato e consultabile liberamente in rete all'indirizzo <http://mx.groups.yahoo.com/group/cfm>.

⁴⁰ E-mail di Montemayor Gonzalez Edgar A., Giovedì 29/11/2001, Oggetto: RE: [cfm] Pregunta sobre La Red, in <http://mx.groups.yahoo.com/group/cfm>.

⁴¹ Ibidem.

“Lo que sangra (la cúpula)”⁴²; non sembri peregrino questo *excursus* nella storia del rock contemporaneo argentino: è del tutto funzionale, poiché diventa ora impossibile sostenere un rapporto diretto, e soprattutto esclusivo, tra Ávila e Gibson: se anche per assurdo i Soda Stereo dovessero qualcosa all'inventore dello *Sprawl*, resta inequivocabilmente ispanica la matrice da cui prende le mosse *La Red*. Questa scoperta non inficia quanto detto finora: semplicemente la narrazione appare ancor più “fisica” nel riprendere la metafora dell'amore che sanguina dal cielo nella cupola, si accentuano le diversità già notate e non si può più parlare di modello, ma di due indipendenti accessi allo spazio cyber.

La conclusione di Montemayor, che condivido, è che *La Red* è una storia cyberpunk originale, ispirata dalla rivoluzione tecnologica che si stava verificando allora e non da una corrente letteraria. L'influenza della cultura USA sull'America Latina tutta e sul Messico in particolare è enorme, senza dubbio; ma in questo caso, inaspettatamente, del tutto marginale.

La ripetizione sta nel genere e nelle sue categorie di fondo: ad esempio, non esiste cyberpunk senza elettronica, ma dato questo scenario le variazioni, fino alle “eresie” che conducono a proficui scambi e invasioni fra i generi, saranno la regola e non l'eccezione. Esplorare le declinazioni di questa porzione della CFM richiede attenzione proprio per i dettagli, che possono aprire squarci su contesti e problematiche anche molto lontane dalla fantascienza “classica”.

⁴² Lo que sangra (la cúpula) - (Gustavo Cerati)

Yo conozco ese lugar / Donde revientan las estrellas / Yo conozco la escalera en espiral / Hacia la cúpula // Los rayos x no penetran / Los oscuros vidrios de una limusine / Te rescataré / Te rescataré // Los guardianes pierden el honor / Mientras desfilan / Hay tanto fraude a nuestro alrededor / Comprenderás que... // Es amor lo que sangra / Desde el cielo en la cúpula / Es amor lo que sangra / Sobre el techo en la cúpula // Yo conozco ese lugar / Donde todos se la creen / Yo conozco la salida de emergencia / Que nos salvará // Pinté tu nombre en las paredes / Si se que esperas no podré dormir / Te rescataré / Te rescataré // Los guardianes pierden el honor / Aprovechemos / Hay tanta cama a nuestro alrededor / Y verás que... // Es amor lo que sangra / Desde el cielo en la cúpula / Es amor lo que sangra / Sobre el techo en la cúpula // Los rayos x no penetran / Los oscuros vidrios de una limusine / Te rescataré / Te rescataré // Los guardianes pierden el honor / Mientras desfilan / Hay tanto fraude a nuestro alrededor / Comprenderás // Es amor lo que sangra / Desde el cielo en la / Es amor lo que sangra / Sobre el techo en la

Ávila⁴³ mi ha poi confermato personalmente il riferimento ai Soda Stereo; sostiene di aver letto *Neuromancer* non più di tre anni fa, di non conoscere affatto *Fragments of a Hologram Rose*, e soprattutto che

en aquella época estaba también influenciado por la literatura latinoamericana del “boom” y mis lecturas de ciencia ficción no rebasaban mi conocimiento sobre literatura clásica o latinoamericana. [...] Los autores que más me han influenciado son: Carlos Fuentes, Octavio Paz, Ezra Pound, James Joyce. En general, creo que la influencia ha sido más estética que formal. Más “mágica” que académica.

Infine, rileggendo il testo, si nota che l'epigrafe del capitoletto *VI. Cúpula* è proprio un verso della canzone dei Soda Stereo. Questa ricerca dell'origine, dei precedenti, tende a mostrare non tanto l'originalità assoluta del cyberpunk messicano, quanto a dare un'idea della complessità del problema, del groviglio di influenze da cui nasce, della sua condizione “impura” e “meticcias” in partenza, che permette quindi un'applicazione fruttuosa delle metodologie antropologiche del *métissage* di Gruzinski e Laplantine.

Per quanto riguarda l'autore, Ávila è uno dei tanti scrittori non professionisti, e ormai scrive solo “in privato”; ma la tecnologia, e le reti in particolare, devono essergli entrate nel sangue: sviluppa software per reti informatiche.

1.3. LA VIA MESSICANA: MODO MINORE

Cyberpunk significa *grosso modo* coniugare la visionarietà delle nuove tecnologie alla carica rivoluzionaria e trasgressiva della musica punk: non è un caso il riferimento di Ávila ai Soda Stereo: in Messico il punk non è un genere musicale morto ma uno stile di vita. Bisogna però distinguere, almeno all'inizio degli anni '90, tra coloro che non sono influenzati dal movimento nordamericano, come Ávila e Rodrigo Pardo, e chi invece legge testi e traduzioni grazie al ponte taumaulipeco-texano. A Monterrey l'attività ferve, come dimostra la pubblicazione di *Frontera de los espejos*

⁴³ E-mail di Isidro Ávila, Sabato 22/12/2001, Oggetto: [Thesis]: Sobre “La Red”...

*rotos*⁴⁴, nel 1994. In questa antologia di racconti sei autori USA e sei messicani offrono un'immagine inedita dei rapporti fra i due paesi: fra gli altri, Lewis Shiner, Paco Ignacio Taibo II, Schwarz, Zárata. A Tijuana nel frattempo le culture hacker, raver e squatter formano una miscela esplosiva nella già delicata dinamica della frontiera⁴⁵. Esistono quindi anche reciproche influenze rispetto alla temperie cyber nel suo complesso fra USA e Messico.

1.3.1. *La CFM come letteratura minore*

La via messicana al cyber si innesta sul tronco della CF precedente fino a diventare una corrente preponderante, indipendentemente da eventuali contatti coi nordamericani. Non si può tuttavia non ammettere che buona parte, o gran parte, della produzione narrativa cyberpunk sia stata una ripetitiva ripresa dei cliché di genere: infatti molto presto è stato coniato il peggiorativo “ciberpink”, soprattutto per quei racconti che sono una mera accozzaglia di “novela negra, sexo y ciberimplantes”⁴⁶. Accesi dibattiti sulla qualità delle opere della CFM tutta sono all'ordine del giorno nei Festival del fandom messicano così come in rete. Non pretendo affatto di risolvere una questione irrisolvibile come questa della qualità di un genere⁴⁷, o peggio dell'intera letteratura. Noto tuttavia che la letteratura di genere o sottogenere messicana si esprime al meglio, nella sua variante CF, quando riesce ad interpretare lo spazio della frontiera, a rimanere “tra”, restando indefinibile.

Si specifica meglio la “perifericità della visione”: è quella di una “letteratura minore” nel senso di Deleuze e Guattari⁴⁸, in quanto mira a parlare una lingua straniera, perché non ufficiale, in movimento, all'interno della propria stessa lingua. La letteratura minore “non è la letteratura di

⁴⁴ Mauricio José Schwarz, *Frontera de los espejos rotos*, 1994, editorial Roca, México.

⁴⁵ Una trattazione più approfondita si trova nell'articolo di Ramón López Castro, cit.

⁴⁶ Gabriel Benítez L., in “Cyberpunk – Discusion via Internet – infra”, cit.

⁴⁷ T. Sturgeon, grande autore di science fiction, affermava che il 90% di tutta la fantascienza è da buttare; gli cienciaficciónieri lo ripetono spesso nei loro interventi.

⁴⁸ Cfr. Gilles Deleuze-Félix Guattari, *Kafka - Pour une littérature mineure*, 1975 ; tr. it. *Kafka. Per una letteratura minore*, Quodlibet, Macerata, 1997.

una lingua minore ma quella che una minoranza fa in una lingua maggiore”⁴⁹.

Si possono evidenziare tre gradi di “minorità”, corrispondenti a tre gradi di marginalizzazione, culturale, sociale, storica ed economica al tempo stesso. La lingua maggiore è il castigliano, di cui il messicano è già una sorta di “lingua minore”, anche se il Messico è il più popoloso Paese ispanofono, per i rapporti di amore-odio con la Spagna e perché, in fin dei conti, rimane pur sempre un Paese “in via di sviluppo”. Due volte minore perché la lingua della fantascienza è minore in relazione a quella maggiore della letteratura *mainstream*; tre volte minore, nel caso del cyberpunk soprattutto, perché il cyberpunk si ribella contro lo stesso *mainstream* fantascientifico.

A ciò si aggiungono tre ulteriori caratteristiche del modo minore per Deleuze e Guattari: deterritorializzazione, valore politico, valore collettivo. La deterritorializzazione soprattutto è essenziale per la CFM: se Kafka, ebreo praghese, utilizza il tedesco come lingua estranea, in Messico la lingua della migliore CFM è “sporca”, tra *spanglish* e gerghi di strada e gerghi specialistici, estranea al bello scrivere come alle lingue preispaniche. Non è la lingua ufficiale della comunicazione del potere ma quella minore, che parla da un luogo periferico sia fisicamente (la periferia delle megalopoli, la periferia del Messico rispetto all’Occidente), sia letterariamente: la CF è genere minore oltre che periferico.

Nel tessuto omogeneo della letteratura maggiore questa letteratura minore emerge come una singolarità matematica: un punto denso e instabile, deterritorializzata rispetto alla Spagna e allo stesso contesto messicano, una Zona Temporaneamente Autonoma il cui unico rischio, citando Pepe Rojo, è il tentativo di diventare Permanentemente Autonoma, di cadere nella banalità ripetitiva e istituzionalizzata.

⁴⁹ Gilles Deleuze-Félix Guattari, *Kafka - Pour une littérature mineure*, cit., p. 29.

1.3.2. *Meticcianti e attrattori*

Letteratura minore, singolarità che crea una TAZ, fecondazione meticcia di generi: i racconti di CFM sono tutto questo. Confidando di ben scegliere in quel 10% di buono che sopravvive alla dura “legge di Sturgeon”, a questo punto l'obiettivo è individuare quelli che si potrebbero definire “attrattori meticci”. Il concetto di “attrattore meticcio” fa cozzare l'idea matematica di “attrattore”⁵⁰ con l'utilizzo da parte di Serge Gruzinski del termine “attrattore” nella sua discussione sul pensiero del *métissage*⁵¹. Da profani, si può pensare in termini matematici un attrattore come una configurazione relativamente stabile in un sistema caotico: Benoit Mandelbrot, fra le massime autorità nel campo della matematica del caos (scopritore fra l'altro del frattale di Mandelbrot), ricorda che l'idea di attrattore gli venne osservando il moto caotico, eterogeneo e non descrivibile di un ruscello: vide dei piccoli vortici, sempre mutevoli, ma più o meno sempre uguali a sé stessi. I vortici sono attrattori: si possono descrivere e, per così dire, “attraggono” le molecole d'acqua⁵².

Allo stesso modo, nelle situazioni infinitamente più complesse delle scienze umane, almeno rispetto alla “semplicità” delle variabili matematiche, si possono individuare “attrattori” che siano catalizzatori, ponti fra mondi, temi, campi del sapere lontani storicamente, culturalmente.

Da parte sua lo storico e antropologo Serge Gruzinski oppone “La pensée métisse” a “La pensée sauvage”, rimproverando all'antropologia strutturalista di Claude Lévi Strauss di aver misconosciuto l'importanza dei contatti culturali fra i gruppi umani. Generalmente la cultura è stata pensata come “une totalité cohérente, stable, aux contours tangibles”⁵³. Al

⁵⁰ Il termine ha avuto un'utilizzo letterario in campo fantascientifico già nell'antologia di fantascienza radicale AA.VV., *Strani Attrattori*, Milano, ShaKe, 1996.

⁵¹ Serge Gruzinski, *La pensée métisse*, cit.

⁵² I sistemi dissipativi (cioè non lineari, sempre uguali a sé stessi), ad esempio il moto di un fluido, sono spesso descrivibili da “attrattori strani”, non riconducibili a nessuna forma geometrica conosciuta, con dimensioni che oscillano “fra” 1 e 2, 2 e 3, ma non sono fisse. Una semplice quanto approssimativa visualizzazione potrebbe essere il “nastro di Moebius”, una striscia bidimensionale le cui estremità vengono unite dopo una rotazione di 180°, occupando così tre dimensioni.

⁵³ Serge Gruzinski, *op. cit.*, p. 45.

contrario, le culture sono frutto di *mélanges*, miscugli, ibridazioni e *métissages*. Gruzinski esamina nello specifico il caso del Messico. Lo choc brutale della Conquista non si riduce alla collisione tra due sistemi monolitici, stabili ed omogenei. In un'atmosfera caotica di generale disorientamento e di perenne trasformazione, gruppi umani appartenenti a mondi e culture differenti, (Indiani, Africani ed Europei), sono costretti ad adattarsi "à des univers fragmentés et fracturés, à vivre des situations précaires, instables et imprévisibles, à se contenter d'échanges souvent rudimentaires"⁵⁴. Per sopravvivere, gli individui devono dar prova di elasticità e duttilità intellettuale e di capacità di improvvisazione e di invenzione. Credenze, lingue, costumi ed immaginari, apparentemente inconciliabili, si elidono, si giustappongono e si affrontano, ma, al contempo, finiscono con il compenetrarsi, tendono coniugarsi e identificarsi, perché le culture sono *miscibles*.

Il discorso di Gruzinski trova le sue migliori applicazioni in campo artistico e figurativo in senso lato. Tempo di caos, occidentalizzazione e *métissage*: il pittore indigeno, il *tlacuilo*, diventa, come la classe nobiliare indigena, autentico mediatore tra due mondi: non si limita ad un puro esercizio di *imitatio*, di riproduzione passiva di modelli occidentali, ma sa trasformare il mimetismo in una fonte inesauribile di invenzioni e di *métissages*: "parce que la reproduction version indigène se double toujours d'une interprétation, elle déclenche une cascade de combinaisons, de juxtapositions, d'amalgames, des télescopages où s'exercent les feux croisés du mimétisme et des métissages"⁵⁵.

Dalla giustapposizione al *mélange*, dall'imitazione alla creazione, Serge Gruzinski esplora tutti i complessi meccanismi che regolano i *métissages* delle immagini, delle parole, degli immaginari e dei sensi. Lo studio individua gli strumenti, o "attrattori", di origine europea o di origine amerindiana, che favoriscono la mediazione tra due modi d'espressione e di comunicazione, tra l'Occidente cristiano e l'universo indigeno.

⁵⁴ Serge Gruzinski, *op. cit.*, p. 73.

⁵⁵ *Ibidem*, p. 136.

Caotico, poliforme ed in costante metamorfosi, il mondo odierno non può essere ridotto a mera giustapposizione di frammenti di realtà e di immagini. Alla parcellizzazione ed alla decomposizione del reale si deve sostituire una percezione capace di integrare la novità e di riconoscere l'infinita proliferazione di creazioni e forme composite ed originali.

Nel caso della fantascienza, le tematiche tecnologiche sono già in principio "meticce", poiché tendono ad avvicinare uomini e macchine, naturale e artificiale, facendone vacillare i confini artificiosamente netti. La CFM costituisce dunque un osservatorio privilegiato per osservare il comportamento di questi strumenti di mediazione che sono gli attrattori meticci, che mettono in tensione scienze umane e scienze matematiche già nella loro definizione, così come nella fantascienza le scienze un tempo "esatte" hanno sempre trovato espressione letteraria.

1.3.3. Il corpo "attrattore meticcio"

Gli "attrattori meticci" orientano questa o quella connessione, suggeriscono questa o quella associazione fra esseri e cose come se fossero dotati di un'energia propria che sfugge alle capacità organizzatrici della creazione umana; e si muovono in maniera "meticciosa", cioè tipicamente messicana, coagulando in un contesto terzomondiale la cultura di massa dei "gringos", l'eredità europea, amerindia e così via.

Il corpo è forse il primo e più evidente "attrattore meticcio" della CFM: non è fisso, individuabile, è in perenne movimento, non è corpo di uomo fuso con la macchina, non si risolve nella realtà virtuale del cyberspazio; è congiunto alla mente e immediatamente dopo ne è disgiunto. Il modo minore della CFM è irriducibile alle sue componenti, o meglio alle suggestioni che lo sostanziano; tuttavia irriducibile non significa irrazionale, significa solo differente, in eterna mutazione e provvisoria cristallizzazione.

Il concetto di TAZ si focalizza, tralasciando per il momento ogni ambizione politica: quando nel flusso magmatico e caotico della vita da cui la CFM attinge⁵⁶ si raggiunge una qualche stabilità, appare un attrattore meticcio. Esso è sintomo e collante fondamentale di un pensiero altrettanto meticcio, complesso, non lineare, foriero di imprevedibili ramificazioni.

Il sovraccarico concettuale che si sta operando vorrebbe essere funzionale alla distinzione fra caos informe, dove qualsiasi capacità di orientamento si perde, e caos "ordinato", caosmo, dove nonostante l'esplosione di complessità si possono tracciare percorsi almeno di natura rizomatica. Il legame tra rizoma e letteratura minore, quale è la CFM, è infatti evidenziato dagli stessi Deleuze e Guattari, (nel primo capitolo di *Millepiani*⁵⁷ avevano definito il rizoma): come è possibile, si chiedono, "entrare in un'opera come quella di Kafka? Un'opera che è un rizoma."⁵⁸ Perciò "si potrà [...] entrarvi da un punto qualsiasi, non c'è uno che valga più dell'altro, nessun ingresso è privilegiato [...] ci si limiterà a cercare a quali punti è connesso"⁵⁹. Gli attrattori meticci sono quindi dei punti d'ingresso nella CFM.

1.4. ANÁLOGOS Y THERBLIGS: L'ALBA DEL CIBER

La centralità del corpo vista in *La Red* era già presente nel racconto *Análogos y Therbligs*⁶⁰ pubblicato nel 1986 da José Luis Zárate Herrera, citato non a caso da RAM come approssimazione al cyber.

La lingua non presenta particolari difficoltà gergali, né il filo della vicenda appare eccessivamente intricato: "un obrero descubre que la realidad

⁵⁶ O meglio del "già accaduto": come dice Gerardo Sifuentes, il cyberpunk nella CFM inaugura una strategia chiave del genere, che consiste nello scrivere non fantascienza del futuro ma di quello che avvenne "hace 20 minutos, en el pasado", in Pepe Rojo, *Bastardos y fronteras*, cit.

⁵⁷ Gilles Deleuze – Félix Guattari, *Capitalisme et schizophrénie. Mille Plateaux*, (nell'introduzione: Rhizome), Éditions de Minuit, Paris, 1980; tr. it. *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*, De Agostini, 1988.

⁵⁸ ID., *Kafka. cit.*, p. 7.

⁵⁹ Ibidem., p. 7

⁶⁰ Pubblicato da *Axxon* nel n° 36 del 1992 e disponibile in rete; bisogna scaricare l'intero numero, perché in origine era un floppy disk e il materiale non è mai stato separato, nella sezione download di *Axxon* all'indirizzo <http://www.giga.com.ar/axxon/c-bajar.htm>.

perfecta en la que vive, ni es perfecta ni es realidad alguna”⁶¹. L’atmosfera ricorda le distopie orwelliane e soprattutto il *Brave New World* di Huxley: niente di nuovo, dunque. Tuttavia la prima frase apre già un vero mondo nuovo: “Los estaba engañando”: tutto dipende da chi inganna chi: il protagonista José 099 pensa di conoscere la vera realtà, fuori dal sistema di controllo dei Therbligs che impongono agli umani una vita di “Movimenti Minimi Necessari”, dopo averli deformati e resi schiavi con i “caschi analogici” che somministrano ai loro sensi una realtà inesistente. José 099 agisce per sfuggire all’inganno e si trova finalmente fuori, libero dalla coercizione analogica; ma le ultime righe aggiungono che tutto come sempre funzionava alla perfezione, tutti erano felici e mille mani di mille operai si muovono in un uguale “Movimiento Minimo Necesario”. Sogno o verità? Cos’è la verità? Come distinguere percezioni vere e false?

Domande ovviamente senza risposta, che allontanano sensibilmente Zárate dalla semplice formula distopica, avvicinandosi molto più alla paranoia dickiana. L’inganno può essere del potere contro l’uomo, o dell’uomo stesso contro sé stesso, o ancora del narratore che interviene; l’ingannarsi è situazione metafisica di incertezza, impossibilità a risolversi per questo o per quello definitivamente. L’equivalenza tra inganno e sogno non è però scontata: niente è certo, le percezioni non lo sono, dunque nemmeno il giudizio sulle stesse può esserlo.

1.4.1. Tecnologie

Cyber è la tecnologia, naturalmente. José 099 è un cyborg⁶², un essere bionico il cui potenziamento è effettuato con tecnologie che escludono l’intervento sul DNA; è attorniato da cyborg, gli umani “normali”, se davvero esistono, sono fuori dal controllo dei Therbligs, fuori dalla società. Tagliasco distingue tecnologie re-integrative, normalizzanti, riconfiguranti

⁶¹ E-mail di José Luis Zárate Herrera, Venerdì 7/12/2001, Oggetto: Zárate. Zárate è stato uno dei primi a rispondermi personalmente e a fornirmi brevi riassunti e commenti dei suoi racconti, riportati in antologia.

⁶² Cyborg nell’accezione proposta da Vincenzo Tagliasco in *Dizionario degli esseri fantastici e artificiali*, Mondadori, Milano, 1999, pp.154 ssg.

e potenziatrici: una nuova categoria potrebbe essere quella delle tecnologie depotenziatrici, visto che José 099 e compagni sono, nella realtà, meno che uomini normali. Ma i caschi analogici impongono un'altra realtà, anzi diversi livelli di realtà: questa tecnologia, ancor più dell'intervento artificiale sul corpo dell'uomo (un uomo che non può più nutrirsi da solo, né vivere senza il sussidio delle macchine), determina l'ambientazione cyberpunk. Un orribile incubo di taylorismo perfetto realizzato con l'ausilio della "realtà virtuale"; tanto perfetto da concedere agli operai il sogno di scappare e persino di realizzare tale sogno, che però rimane confinato nel chimerico dell'allucinazione meccanica. José 099 è felice di sognare la libertà mentre preme bottoni nel suo carcere quotidiano.

I corpi sono ridotti a meri riproduttori di gesti preordinati: sono a tutti gli effetti delle macchine. Anche peggio accade alle menti, nutrite nell'illusione della libertà, mentre sono programmate fin nel minimo dettaglio. Lo scollamento esistente tra realtà "vera" (quella di uomini imprigionati dai caschi percepita da José 099) e realtà "falsa" (quella fornita dai caschi di uomini belli e felici che si godono la vita, percepita da tutti gli operai) si ricompono nella perfetta felicità finale di José 099: i cyborg sono talmente prossimi alle macchine che i Therbligs, intelligenze superiori, cioè, immagino, macchine superiori, li possono programmare in un loop infinito dove nulla è lasciato al caso, ogni momento è previsto e il tempo assume la consistenza del sogno: non è dato di sapere se si sta facendo qualcosa dentro o fuori dalla monodimensionalità del sogno, nemmeno se esista un dentro e un fuori. Tutto è fissato, immobile, chiaro, lineare: macchinico. Nell'apparenza del sogno.

ATTRATTORI, METICCIATI, ZONE DELLA CFM

Un homme honnête est un homme mêlé.

(Montaigne)

Si nous n'avons d'autre choix que d'être métis, le métissage paradoxalement a rarement été pensé comme tel. La pensée métisse est une pensée minoritaire.

(François Laplantine et Alexis Nouss)

[secondo B. McHale] la zona consiste di uno spazio eterotopico, uno spazio impossibile che giustappone mondi di struttura incompatibile.

(A. Barone)

2.1. TATUAJE PARA UNA MARIPOSA

Sei anni dopo *Análogos y Therbligs*, Juan Hernández Luna propone un diverso incontro fra uomo e macchina nel racconto *Tatuaje para una mariposa*, pubblicato in cartaceo su *La langosta se ha posado*, poi in formato elettronico su *Azoth*⁶³. Luna è conosciuto più come autore “neopolicíaco” che di CF, avendo pubblicato alcuni romanzi e raccolte di racconti del genere; ma il suo protagonista Steve è una riconferma di quanto siano labili confini ed etichette di genere.

Steve appartiene alla Forza Esploratrice dell’Impero; in una Terra aspra e aliena gli Esploratori si spingono ovunque cercando qualcosa che permetta di “limpiar la corteza terrestre” ormai inabitabile senza capsule d’ossigeno. Ferito terribilmente, si sente morire a poco a poco, soffocato, paralizzato; lui stesso, ricorda, ha scelto fra dieci opzioni genetiche di diventare Esploratore, per la gloria. Ora rammenta solo il tempo passato con Lydia, la prostituta⁶⁴, e le vecchie storie epiche del maestro di Favole, in particolare la storia di una farfalla imprigionata, ma non il finale.

Si ritrova nel “Baño 7”, dove il suo corpo viene riparato nelle parti meccaniche e viene rifocillato tramite i dotti sottocutanei installati nel braccio; ma il guasto non è coperto dalla compagnia e restano solo 12 crediti.

Steve passa la notte da Lydia e approfitta anche dei suoi dotti per alimentarsi; ma non riesce a confessarle il terrore provato toccando la morte, incantato dalla sua corporeità sudorosa e dal tatuaggio di farfalla che segna la sua schiena e ne indica la condizione di prostituta d’alto bordo.

Parte per l’ennesima spedizione per conto della Wells Fargo; unico anglofono in un equipaggio di arabi e messicani, non si aspetta solidarietà dai compagni. I suoi pensieri continuano ad essere confusi e si accorge

⁶³ *Tatuaje para una mariposa* ha avuto diverse pubblicazioni: sul n° 1 di *La Langosta se ha posado* nel 1992, sul n° 22 di *Umbrales* nel 1996, sul n°1 di *Azoth* in rete nel 1997, e nello stesso anno all’interno dell’antologia a cura di Gerardo Horacio Porcayo, *Silicio en la memoria*, ed. Llaca, México, 1997.

⁶⁴ *Mariposa* in messicano significa farfalla, ma anche prostituta.

incredulo di avere il vestito, rivestimento essenziale, danneggiato: forse anche prima aveva cercato di suicidarsi strappandosi i dotti vitali?

Ancora Lydia, e ancora dubbi: Steve pensa all'autoasfissia, la peggior blasfemia per l'Impero, ormai a corto di gente; Lydia sembra leggere nel suo pensiero, lo rimprovera, infine lo caccia, perché mentre sono in viaggio con "Elixir di macchina" e droga "Dacina 3" Steve non trattiene le lacrime.

Ormai Steve non è più padrone della propria "línea de pensamiento"; l'ultimo, immeritato stipendio, gli permetterebbe diverse ore di connessione di Verdura, Carne e altro, ma l'Esploratore forza la macchina a somministrargli tutti i 200 crediti in un'unica soluzione, ottenendo così mezz'ora di sensazioni totali. La macchina esita, infine procede e Steve s'addormenta mentre la farfalla disegna il tatuaggio di una mano che si avvicina alla capsula al centro del suo collo, per strappargli la vita.

2.1.1. Sopravvivere: una scelta difficile

Leggendo in filigrana *Tatuaje para una mariposa* appare immediatamente sostituibile allo scenario vagamente futuribile uno più propriamente messicano: Steve potrebbe chiamarsi con tutta facilità Paco o Luis, e ammazzarsi di fatica per una qualunque multinazionale dei "gringos", avendo come obiettivo principe la sopravvivenza alimentare. Infatti Steve vive alla giornata, in balia dei crediti che determinano letteralmente la sua vita, quanto può mangiare, quante volte può andare da Lydia, ogni cosa.

Gli spietati meccanismi economici che reggono il mondo distopico appena tratteggiato da Luna non differiscono molto da quelli del Messico neoliberista sottomesso, di buon grado o per forza, ai vari trattati capestro culminanti nel NAFTA⁶⁵.

⁶⁵ "Il NAFTA è il North American Free Trade Agreement, un accordo di libero scambio tra Stati Uniti, Canada e Messico, proposto inizialmente da Bush all'inizio degli anni '90 e portato a compimento da Clinton nel 1994.[...] era stato presentato come un atto che mirava ad espandere l'economia di Stati Uniti, Canada e Messico basandosi sull'economia di mercato e sulla totale libertà di commercio. Ma i risultati sono stati disastrosi: nel giro di cinque anni sono andati in fumo oltre mezzo milione di posti di lavoro negli Stati Uniti e quasi un milione in Messico. [...] I salari in

I crediti, il lavoro sono determinanti; ma una lettura sociologica in chiave marxista, benché possibile, non sarebbe tuttavia di grande utilità: troppo semplicistica l'idea che la narrazione sia un semplice prodotto dei rapporti di produzione soggiacenti al Messico attuale, in parole povere della struttura: i rapporti economici rimangono sempre e comunque uno sfondo, per quanto fondamentale. In primo piano si agitano le passioni, i ricordi, i dubbi dei personaggi. Anzi, se una critica va fatta al racconto è proprio di non riuscire del tutto convincente nel fondere l'elemento narrativo portante, ossia la storia di un "uomo" che si distrugge con le sue mani, con l'ambientazione "postatomica", già datata ben prima degli anni novanta, congiunta alla superspecializzazione genetica di huxleyiana memoria. Insomma, non c'è alcun "j'accuse" verso un sistema economico e sociale inumano; semplicemente, questo viene cooptato come sostanza su cui far crescere i personaggi.

La questione non è quali forze permettano a Steve di sopravvivere, quanto piuttosto come Steve sopravviva, cosa significhi per lui vivere: perché, in definitiva, debba scegliere ogni giorno di rischiare la vita per guadagnare il privilegio di infilarsi delle cannule nel braccio e succhiare nutrimento, o godersi le sensazioni fittizie delle pasticche di "Dacina 3".

2.1.2. I sentimenti del cyborg

L'attrattore meticcio "corpo" continua ad esercitare la sua azione, mettendo a dura prova la meticolosissima classificazione di Tagliasco. Anche Steve è un cyborg, ma diverso rispetto a José 099: il suo corpo è stato da un lato potenziato, poiché deve lavorare duramente come Esploratore; dall'altro depotenziato, reso dipendente dalle macchine per la somministrazione del cibo; dall'altro infine mutato geneticamente, e quindi più che cyborg è un mutato, a causa di esperimenti genetici condotti su di

Messico sono quasi dimezzati e le cooperative contadine sono state eliminate, portando milioni di contadini disoccupati e disperati nelle città." Articolo di padre Alex Zanotelli, disponibile anche in rete all'indirizzo <http://www.ecn.org/agp/ami/nafta4af.html>. Posizione discutibile, forse, ma non credo all'onestà dei sostenitori delle magnifiche sorti e progressive di una simile politica sociale: la disperazione della gente è reale e la questa realtà influisce sulla letteratura, in maniera certo non immediata ma incontestabile.

lui o sui suoi genitori⁶⁶. L'identità non può che essere sfuggente, indefinibile.

Steve non riesce a riprendersi dall'incidente iniziale, non recupera mai quell'efficienza tipicamente macchinina che rende gli Esploratori utili. Sembra quasi un cyborg fallito, un uomo potenziato che non riesce a reggere il peso della sue incredibili capacità. Il sentimento che lo guida è la paura, come risulta dall'incipit è costretto a "inventar nuevas formas de vivir el miedo" e perciò si illude d'avere un'altra possibilità di scelta genetica, che non lo conduca più ai voli dell'Esploratore ma ad un altro compito. Il terrore di non essere all'altezza, di non riuscire, della morte per "disfunzione" di una valvola o di qualche altro "pezzo" è l'orrore per la morte meccanica, assolutamente inumana, che compromette la stabilità psichica di Steve dal principio. Unico sollievo è il ricordo: forse l'elemento umano più difficile da simulare⁶⁷, allevia la paura, culla nell'attesa della morte. Steve è conscio di essere pronto per la rottamazione, ma vuole forse morire "da uomo", considerato che non ha vissuto da uomo, e, ancora una volta, sceglie: la vita, anzi l'eccesso, che poi implica la morte per sovraccarico sensoriale (o per inedia, il finale è ambiguo); in questo modo si sottrae al suo destino di perpetuazione dell'identico, e inventa davvero un nuovo modo di vivere la paura.

L'insistenza sul ricordo è singolare: Steve non riesce a ricordare il finale della favola della farfalla, perché termina con la sua morte, chiudendo circolarmente la vicenda in un gioco di scatole cinesi.

La novità più interessante del cyborg Steve è quindi la sua propensione al sentimento, al sentimentalismo quasi, tormentato com'è dall'incapacità di comunicare con Lydia, dai ricordi, dal pianto. Come José 99, anche Steve non è padrone della propria mente, poiché confonde ormai il sogno con la realtà, riflette a voce alta, non riesce a controllarsi; e nemmeno, di

⁶⁶ Vincenzo Tagliasco, *op. cit.*, categorie 8 e 9, pp. 124-154.

⁶⁷ Il riferimento più noto è al film *Blade Runner*, dove gli androidi hanno ricordi falsi innestati che li illudono di avere un passato umano: cfr. *Blade Runner*, di Ridley Scott, 1982, e il romanzo di Philip K. Dick su cui è vagamente basato, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 1968.

conseguenza e forzatamente, è padrone del proprio corpo, schiavo dei crediti e quindi della compagnia che ha “scelto”.

La mediocrità di Steve viene riscattata dalla sua scelta umana finale: il sentire totale contro la noia meccanizzata, irrazionale per una macchina ma forse preferibile per un uomo. Steve sembra un essere in bilico tra la non accettazione della propria condizione, le inutili recriminazioni contro gli antenati, che non sono nati in una zona più favorevole, l'autocommiserazione e il disperato desiderio di provare un sentimento vero per Lydia, non considerarla soltanto una “puta” che lo nutre e conforta ogni tanto.

2.1.3. *Sentire meglio: droga, sesso e umanità solidale*

Il tema del sentire, del sentimento artificializzato o umanizzato è al centro di *Tatuaje para una mariposa*. La droga, nello specifico la Dacina 3, è il medium essenziale per “sentire meglio”, per godere maggiormente. Il sesso è un altro componente essenziale: benché appaia una forma d'amore mercificato, è il massimo del sentire, cioè in ultima analisi è l'estrema testimonianza d'umanità. L'equivalenza fra sentimento e umanità da una parte e insensibilità e macchina dall'altra è condotta in maniera esplicita; in questo senso droga e sesso rivestono un ruolo assolutamente positivo e permettono una serie di concatenazioni in numerosi altri racconti.

Concludendo questa lettura a forte contrasto, volutamente polarizzata sui due ormai consueti elementi uomo – macchina (senza dimenticare però che non esiste uomo puro, né macchina incontaminata dall'elemento biologico), bisogna rilevare un'ulteriore e forse più importante caratteristica distintiva dell'umano: la sua socialità, o meglio ancora solidarietà, che emerge fra le righe. Si percepisce il disprezzo latente di Steve per i compagni “mexicanos y arabes” che si immergono nel sogno-viaggio chimico alla partenza della nave, senza ammirare le luci dell'Impero

all'orizzonte; ma infine Steve nota che il capitano non l'avrebbe denunciato per la sua inefficienza, "aquel mexicano no le acusaria ante a nadie", permettendo l'accredito della missione e salvandogli la vita. Non è questo bieco campanilismo nei confronti dei "gringos"; piuttosto, Luna mette in rilievo la solidarietà "di specie" dell'essere umano.

Steve ricorda, rimpiange la propria umanità perduta, intesa come situazione di purezza del sentire opposta all'oppressione esplicitamente fisica che la sua particolare condizione di cyborg Esploratore comporta. L'orizzonte postumano che la figura del cyborg reca con sé si manifesta ricco di ambiguità: il cyborg Anceps infatti si sentiva ugualmente limitato dalla realtà, e tuttavia proiettato verso un "al di là". D'altra parte, viene spontaneo chiedersi se l'agire per istinto di sopravvivenza di Steve sia attribuibile al suo essere uomo in bilico tra la civiltà e la barbarie oppure se la fallacia di pensiero che accusa, riguardante le sue parti meccanizzate, sia responsabile della sua rovina. Il corpo del cyborg è luogo di meticcianto, di scambio, dove il dentro si confonde col fuori, i sensi si moltiplicano, si acquiscono e contemporaneamente si intorpidiscono/inibiscono.

2.2. LA PERCEZIONE INFINITA

2.2.1. *Hyperia*

Tecnologia o meno, la vita è dura; instaurare rapporti affettivi è difficile, persino mangiare non è scontato. José Luis Zárate Herrera mostra in *Hyperia*⁶⁸ la vita di una prostituta, nel prossimo futuro, anzi nel presente prossimo cyberpunk. La droga Hyper congela la realtà, rallentandola; le allucinazioni che provoca sono il pane quotidiano della protagonista,

⁶⁸ Racconto che originariamente doveva costituire l'inizio di un romanzo, venne in seguito riadattata per l'antologia di Gerardo Porcayo *Silicio en la memoria*, cit. Appartiene all'omonima raccolta *Hyperia*, México, Lectorum S.A. de C. V. Colección Marea Alta, 1999; è disponibile in rete all'indirizzo spagnolo <http://www.ciencia-ficcion.com/relatos/r015.htm>.

donna di sola carne in un mondo di cyborg o replicanti⁶⁹. La durezza estrema del linguaggio di Zárate non scade mai nel triviale, anche quando descrive minuziosamente i dettagli più scabrosi dei continui rapporti sessuali che scandiscono la vita della donna; al contrario, trova sempre l'occasione per insinuare il dubbio metafisico, l'incertezza identitaria, l'impossibilità di interpretare oggettivamente il reale: "Era algo inquietante acariciar a los clientes con ese vacío [la bocca resa insensibile dall'Hyper], pero era todo lo que ellos querían: una nada en la cual descargarse.". Infatti la "realidad ha superado al horror. Inseguridad pública, falta de empleos, pérdida de esperanza, mala calidad de vida, son algunas de las muestras. Por eso yo creo que la realidad da más sorpresas que la literatura de ficción [...] que no estamos lejos del horror, que lo vivimos casi sin darnos cuenta."⁷⁰.

La prostituta uccide un cliente sconvolta dall'Hyper; non se ne preoccupa troppo, potrà sempre sfuggire alla polizia grazie alle tecniche di chirurgia degli Adamiti, adepti del Dio chirurgico, semilobotomizzati e perciò insensibili al dolore. Vorrebbe essere vicina a Dio e, poiché crede che "Solo la completa insensibilidad nos acerca a Dios", assumendo l'Hyper, che ha l'effetto di rendere insensibili le mucose della bocca, sta procedendo nella direzione giusta.

La polizia ha una sua spiegazione per queste violenze in continua crescita nella città: sono casi di "VI. TAC. HI." (Violencia Inicial. Ternura Al Cuerpo. Huida Inmediata); ogni informazione è immagazzinata nel cervello, anche quando il tempo si è apparentemente fermato il cervello conserva immagini della realtà; a volte, l'Hyper mescola le percezioni, l'immobile e il reale. Un'ottima spiegazione "razionale" dell'allucinazione. L'assassina non può che pensare altrimenti: gli angeli osservano i viaggiatori chimici; ha dunque ucciso un angelo. Forse non è la spiegazione corretta, si dice, ma è la sua. E infine: "Tuvo que reirse por

⁶⁹ Spesso si confondono replicanti e androidi; si accetta qui la definizione di Tagliasco, "l'androide può essere confuso con l'essere umano solo dagli altri, mentre il replicante è considerato umano anche da sé stesso, con tutti i problemi che ne conseguono.", in Vincenzo Tagliasco, *cit.*, categoria 14, p. 207.

⁷⁰ J. L. Zárate, *La realidad siempre nos da sustos más graves que la ficción: José Luis Zárate*, (presentazione della raccolta *Hyperia*), <http://www.reforma.com/cultura/articulo/042771/>.

que no dejaba de maravillarse de que la droga le diera un regalo tras otro”.

2.2.2. Il rovesciamento del paradigma cyberpunk

L'atmosfera cyberpunk in *Hyperia* si distacca dall'ipertecnologia gibsoniana, fino a ribaltare i luoghi comuni del genere. Dall'inizio, da quando nel 1984 Gardner Dozois diffonde il termine in accezione negativa, il cyberpunk è stato accusato di giocare con eccessiva disinvoltura con il sordido underground urbano, mettendo in scena la droga come semplice prodotto high-tech e la definitiva, banale, mercificazione del sesso, meglio se in ogni sua possibile variante feticista, sadomasochista e onanista, comunque deviante da una non ben definita “norma”.

Tuttavia nelle opere dichiaratamente cyberpunk è raro trovare una preoccupazione che trascenda la pura descrizione dell'incubo tecnologico: già nel 1989, lo specialista di schizo-analisi Joel Saucin, leggendo i racconti e la trilogia dello *Sprawl* di Gibson alla luce dell'*AntiEdipo* di Deleuze e Guattari, lamenta che lo scrittore non tracci nei suoi testi “l'impatto psicologico sottostante alle nuove tecnologie”, e si augura di “seguire le disavventure di personaggi di carne ed ossa [...] piuttosto che le manovre di qualche marionetta agghindata con una moltitudine di computer.”⁷¹.

Molto probabilmente Saucin rimarrebbe piacevolmente sorpreso dalla CFM e da *Hyperia* in particolare. Nonostante tutto, qui è l'uomo, giova ancora ripeterlo, ad occupare l'*avant-scène*. La citazione in epigrafe di William Blake non potrebbe essere più appropriata: “Si las puertas de la percepción se abrieran, nos mostrarían las cosas como son: infinitas.”. Ecco il fondamento della metafisica della droga e del sesso: la percezione infinita si potrebbe aprire solo con uno scatto divino, grazie ad un

⁷¹ Joel Saucin, “William Gibson o l'avvenire reinventato”, in *Cyberpunk Antologia*, a cura di Raffaele Scelsi, ShaKe, Milano, 1990.

intervento soprannaturale. Zárate, troncando con ogni possibile tentazione trascendentalista, ironizza: “No existe el sexo seguro. El futuro es como el hoy, sólo que un poco más complicado.”⁷².

L’incursione di Zárate nel cyberpunk è fruttuosa: la tematica tecnologica ha ragion d’essere esclusivamente in quanto mette in gioco la vita umana. La tecnologia inoltre tocca veramente la prostituta solo sotto forma di Hyper, una droga che contrariamente alle dissertazioni baudelairiane (ottocentesche in genere, ma anche della cultura psichedelica classica: si pensi a Timothy Leary) non espande le sensazioni, non permette di aprire nuove porte su mondi sconosciuti, ma avvicina a “El Eterno Indiferente”, alla “pace dei sensi”. Zárate non è un tecnofilo, né un tecnofobo: gli interessa esplorare l’animo umano e le sue sensazioni, spingendo alle estreme conseguenze delle premesse molto semplici, ad esempio la constatazione che la vita di una prostituta, a Città del Messico come altrove, è e sarà sempre dura.

Il rapporto di Zárate col filone cyberpunk è particolare, come egli stesso afferma:

RAM gusta mucho de citar una frase del credo ciberpunk: la tecnología encuentra su lugar en la calle. Yo tengo otra teoría: despacito, todo entra. Sin prisas, sin aspavientos, sin sobresaltos las cosas más extrañas o extremas parecen normales. En las megalopolis como df, hay tantas cosas ocurriendo al unísono, que una más, extraña o extrema, no importa o no sobresalta, es parte del paisaje caótico⁷³.

Due precisazioni. Innanzitutto, si potrebbe di primo acchito collegare questa “non – meraviglia” di fronte allo straordinario con la nota poetica del “realismo mágico”; Zárate però da una parte si discosta dall’esotismo che la caratterizza spesso, dall’altra considera l’inedito ruolo della tecnologia nel mondo contemporaneo non “magico” (come invece propongono spesso i tecnoanarchici, da Hakim Bey a buona parte della sottocultura hacker, veri “guru” del computer), bensì foriero di meraviglia per la capacità mostrata dall’uomo nell’adattarsi al suo ambiente, qualunque esso sia; e l’ambiente multimediale, o ipermediale, è

⁷² E-mail di José Luis Zárate, Venerdì 7/12/2001, Oggetto: Zárate.

certamente strano. In secondo luogo, lo sfondo della megalopoli rimane costitutivo del genere, come negli esempi USA, con una differenza: è il D.F. la vera megalopoli, non Los Angeles o New York né tantomeno un'immaginario Sprawl che rigurgita mutanti e cyborg. Banalmente, tutto nel D.F. è ordinario e normale, perché nulla può esserlo davvero in una città di 20 milioni di abitanti.

2.2.3. La città e l'uomo: *Cableta*

L'unica ambientazione possibile per Hyperia è la megalopoli messicana: abbiamo già detto che in fondo l'immaginario cyberpunk nordamericano è fortemente debitore, sotto questo aspetto, al Messico. Tra i moltissimi racconti che si avvalgono di questa "naturale" terra di coltura spicca *Cableta*, dello stesso Zárate, che parte "del libro *Las Razas Ocultas*, un bestiario de creaturas ciudadinas en lo que es sólo una visión pesadillezca de la Ciudad de México"⁷⁴. Il romanzo citato è del 1999, e si rifà a sua volta ad un racconto dell'anno precedente di Gerardo Sifuentes, *Perros Bizarros*, nel quale un uomo-cane si macchia di orrendi crimini in uno scenario di ordinaria e attonita violenza urbana; è una cronaca di una società malata nella quale appaiono mostri come prodotto dell'evoluzione genetica dell'uomo. Anche in *Cableta* il protagonista si modifica sotto i nostri occhi, fuggendo la "voce della carne" per abbandonarsi invece alla "voce dell'elettricità", dei cavi appunto cui il titolo allude.

La droga è alla base, ancora una volta, dell'insoddisfazione del protagonista: la notte, il dolore che lo (la?) dilania "escuchando a la carne" è il fisico incubo della crisi d'astinenza; gli viene offerto di liberarsi dalla schiavitù della carne, che con le sue necessità ha "avvelenato la mente", mediante un'altra droga: l'elettricità. Cavi d'ogni tipo vengono impiantati nel suo cervello per utilizzarlo come computer biologico, magazzino di dati

⁷³ ID., Giovedì 10/1/2001, Oggetto: Zárate.

⁷⁴ E-mail di José Luis Zárate, Venerdì 7/12/2001, Oggetto: Zárate.

ad altissima densità. *Chesire*, sicario mandato ad ucciderlo, è anch'egli adepto dell'elettricità e lo inizia alla nuova sostanza:

Mucho mejor que meterse un virus informático en el circuito neuronal, mejor que el ciberespacio, o la matriz. Por que todo ello -esos infiernos y cielos manufacturados- tenían una lógica interna, lógica humana hasta en los programas más destructivos o alucinatorios. Pero la electricidad pura no tenía ninguna lógica, ningún propósito en este mundo, más que su existencia.

I vicoli oscuri sono parte integrante dello scenario della città in cui si svolge l'azione, rapidamente tratteggiata con toni fortemente chiaroscurali: la notte, il buio, la sofferenza sono il contrappunto della luce, del lampo, del piacere inesprimibile che si sprigiona dai cavi carichi d'elettricità. *Chesire*, più che un vero e proprio personaggio, è un complemento, parte dell'arredo urbano: emerge dall'oscurità mentre sullo sfondo un'auto brucia, ma la luce che promana da lui è ben diversa da quella, primitiva, del fuoco: ennesima reincarnazione del cyborg:

Él también sangraba cables en sus ropas brillantes de aluminio y cobre, de polivinilos y acero. [...] Bajo la piel llevaba una plaza piezoeléctrica. [...] Su sonrisa se hizo más amplia, mostrándome los colmillos rodeados de hilo óptico, siluetados en luz.

La logica dell'uomo, del soddisfacimento dei bisogni primari (della carne) scompare di fronte alla non – logica dell'energia elettrica, che è, non a caso, ciò che con più evidenza caratterizza le città moderne, da molti decenni prima che il cyberpunk si affacciasse sulla scena. L'elettricità è forza, potere che induce letteralmente la transustanziazione del corpo martoriato dalla tossicodipendenza tradizionale: non più dolore, poiché come in *Hyperia* l'insensibilità è da perseguire, ma solo di fronte alla sofferenza della carne, staccata dall'impulso nervoso (anche Anceps, in *La Red*, non doveva preoccuparsi del dolore fisico).

La sensibilità, acuita o modificata dalla droga, rimane infatti estremamente appetibile; anzi, l'unica fonte di vero piacere è la droga, "El placer de tanta electricidad girando en el cerebro, derribando barreras, combinando recuerdos, despertando sensaciones.". In fondo, la ragione del successo della droga, anche al di fuori della finzione narrativa, è proprio la sua capacità di provocare godimenti sempre maggiori.

2.2.4. *L'estasi del cyborg*

L'analisi delle relazioni di eccezionale complessità che intercorrono fra la macchina, l'oggetto "meccanico" *latu sensu* e il piacere che da esso può derivare richiederebbe ben altra attenzione e competenze di quelle che possono trovare spazio in questo scritto.

Non si può per questo ignorare la questione, che trova riscontro singolare in *Cableta* e in tutti i testi presentati fin qui. Da sempre ciò che è (o sembra) "privo d'anima" suscita attrazione e repulsione al tempo stesso, ed è in ogni caso un potente veicolo di passioni; spesso le "macchine" sono simboli dichiaratamente erotici e sessuali, in ogni espressione artistica⁷⁵: limitandosi ad esempi più che noti, basti pensare alla festosità quasi orgiastica delle bielle impazzite di Fritz Lang per quanto riguarda il cinema in *Metropolis* (1926) o alle deliranti declamazioni dei futuristi sull'avvenire macchinico (dal 1913); in letteratura, fra moltissimi altri, anche due autori apparentemente lontanissimi come Zola e Kafka celebrano il mito della macchina erotica, il primo nella sbuffante locomotiva-amante di *La bête humaine*, il secondo nello strumento di tortura che perfora i condannati di *In der Strafkolonie*.

Si trattava però di uomini che si rapportavano a macchine; identità e ruoli erano ben definiti, mentre adesso il dubbio si pone senza mezzi termini, poiché come mostra l'ottimo lavoro di Tagliasco, l'uomo e la macchina sono solamente due estremi in un continuum che via via procede dalla pura umanità, sempre più impura a causa di droghe, protesi e potenziamenti vari, alla pura inerzia del simulatore umano, attraverso ben 36 categorie ulteriormente articolate. Non si vuole entrare nel merito della tassonomia, che rimane beninteso una proposta discutibile; tuttavia bisogna prendere atto della diversa sensibilità verso l'artificiale dei cyborg che abbiamo visto sempre in primo piano rispetto alle reazioni dell'uomo. Nessuna pretesa identitaria può salvare questi esseri dalla continua

⁷⁵ Più banalmente, il rapporto fra maschio e automobile è spesso di carattere erotico, o comunque informato al ridicolo machismo di trite metafore solitamente riferite al "dominio" della macchina.

rinegoziazione del proprio statuto di esseri che “stanno nel mezzo”, anche e soprattutto quando ricavano piacere dalle loro protesi più o meno meccanizzate.

Dopo l'incerto “amore chimico” di Anceps, la soddisfazione solo immaginaria di José 099, il contrasto fra sesso vero, nutrimento (quindi piacere) meccanico e godimento della droga di Steve, le allucinazioni paranoide dell'insensibilità nel triangolo fatto di sesso con l'alieno (l'altro, il diverso, la macchina), droga e morte in *Hyperia* (la cui protagonista è, in questa prospettiva, una sorta di “cyborg chimico”), il cyborg di *Cableta* attinge al massimo grado di piacere, all'estasi; quando il protagonista spara a *Chesire*:

Fue como sumergirlo en luz. Todo el equipo electrónico que portaba empezó a brillar, los tatuajes cambiaron tan rápido que parecían tener vida propia, los cables incrustados en su pelo chisporroteaban, pero nada era tan extraño como su risa, sumergido en el éxtasis.

Così si è già compiuta l'ultima trasformazione del cyborg, secondo le linee di sviluppo tracciate da Antonio Caronia nel saggio *Il cyborg*⁷⁶: nell'estasi fisica, continuamente “fuori di sé”, non ha un luogo che gli sia proprio, la sua esperienza non è la stessa dell'uomo tradizionale: è il signore di spazi contigui ma incompatibili fra loro, divinamente trasfigurato e al tempo stesso relegato nei bassifondi della città, nell'inferno.

2.2.5. Il nuovo mito della zona cyberpunk: cyborg neuromantici

Michael Leon Fiegel Jr.⁷⁷ conduce una lettura del mito cyberpunk statunitense sulla scorta di *Anatomia della critica*⁷⁸ di Northop Frye. Ammettendo che i cyborg incontrati afferiscano ad un universo genericamente cyberpunk, è possibile applicare fruttuosamente tale prospettiva. Fiegel cerca di chiarire il tipo di personaggio e il tipo di mito

⁷⁶ Antonio Caronia, *Il cyborg*, ShaKe, Milano, 2001.

⁷⁷ Michael Leon Fiegel Jr., *Cyberpunk and the new Myth*, disponibile in rete all'indirizzo <http://www.intercom.publinet.it/1999/mito.htm>

⁷⁸ Northop Frye, *Anatomy of criticism. Four essays*, London, Penguin, 1990 (I ed. 1957); tr. it. *Anatomia della critica. Quattro saggi*, Torino, Einaudi, 1969.

della letteratura cyberpunk attraverso le fasi individuate da Frye nella ciclica progressione dei tipi letterari, ognuno caratterizzato da un personaggio (di solito l'eroe).

Il cielo è proprio della divinità, superiore all'uomo e alla natura, protagonista nel mito; l'eroe romantico grazie alla magia comanda sull'ambiente, sta in paradiso; l'eroe epico dal castello deve inchinarsi alla potenza della natura, personaggio di tipo alto mimetico; è invece basso mimetico l'eroe moderno, a suo agio nella casa; infine l'antieroe si presenta, nei bassifondi, come inferiore all'uomo e all'ambiente, nomade e reietto. L'ambiente cyberpunk non si identifica col cielo, col paradiso, col castello, con la casa; solo in parte coi bassifondi: in un mondo inaridito dal fuoco e dall'inquinamento, è quanto di più vicino esista all'inferno; il cowboy della console inoltre non è propriamente divino, né eroico, alto mimetico, basso mimetico o completamente anti eroico: secondo Fiegel si può avvicinare a dio, senza però mai diventarlo pienamente: propone quindi di chiamarlo "neuromante", rifacendosi ancora a *Neuromancer* di Gibson, alla prefazione di *Mirrorshades* di Sterling⁷⁹.

Benchè il tipico "cowboy della console" appaia in diverse varianti anche in racconti della CFM, l'elemento della realtà virtuale non è mai preponderante, il cyborg ha il sopravvento: a maggior ragione questo antieroe cyborg può essere definito neuromantico, perché è attraverso la sua complessa estasi che si avvicina al divino, attraverso il prefisso "neuro": la sua ascesa tocca i nervi, il corpo. Lo spazio non è la realtà virtuale ma la concretezza della megalopoli straripante, buia e spietata. La "romantica" tensione alla trascendenza, comune nel cyberpunk, si riassume in "DIOS ESTÁ EN LOS CABLES", il graffito 3d che svela un'ulteriore verità alla protagonista di *Hyperia*; il mito tecnologico offerto dal cyberpunk è una via per giungere al divino, ricostruzione non

⁷⁹ Il concetto di neuromantico è stato approfondito da Norman Spinrad: "*Neuromante* è quest'apparente contraddizione in termini, un romanzo di fantascienza tecnologica New Wave. Neuromantico. Neuro-romantico. Ma anche *neo romantico*.", "The Neuromantics", *IASFM*, maggio 1986, tr. it. "I Neuromantici", p. 140, in *Isaac Asimov Science Fiction Magazine* n° 4, Bologna, maggio – giugno 1993. Il romanticismo starebbe nel trascendentalismo romantico che permette di trascendere l'universo fisico con gli strumenti della scienza e della tecnologia: si vede quanto siano distanti le posizioni neuromantiche della CFM, dove i tratti romantici sono semmai la non accettazione dei limiti della realtà e contemporaneamente il rifiuto della disperazione, nel quadro

impossibile della mitologia nel cuore dell'ipersviluppo tecnologico, se è vero come afferma Artur C. Clarke che “La tecnologia di una società sufficientemente avanzata non è distinguibile dalla magia.”.

Essere cyborg è la strada principale per andare verso la divinità; non significa essere dei, non significa essere semplici uomini: significa divenire⁸⁰. Fiegel è convincente anche quando l'interpretazione, per cui si rimanda al saggio citato, viene molto sofisticata distinguendo assi che raggruppano i vari tipi di personaggi secondo la moralità, la divinità, la ricchezza. Meno convincente appare l'assunto implicito di fondo: “se anche la cultura di massa (per definizione irriflessa) parla di soggetti frammentati, di infinita autoreferenzialità dei mondi del discorso, abbiamo il riscontro oggettivo dei teoremi ‘alti’⁸¹: ossia nella “epica inconsapevole” di Fiegel, il cyberpunk diviene prova dell'esistenza del postmoderno.

La lettura di Fiegel si può dunque applicare alla CFM solo rimarcando la novità del cyborg neuromantico, l'elezione della città invece che della realtà virtuale come zona privilegiata, il rifiuto quasi totale dell'elemento “magico” della tecnologia, anche nel senso indicato da Clarke, almeno fin qui. Dal punto di vista “politico”, mentre la critica accademica di Larry McCaffery assume il postmodernismo come euforia del presente, e l'obsolescenza del corpo biologico serve per costruire il cyberpunk come “punto d'arrivo di un canone postmoderno bianco al maschile”⁸², la CFM non potrebbe nemmeno volendo porsi in continuità con il modello WASP, non solo per la dichiarata ostilità verso i gringos colonizzatori culturali ed economici, ma anche, semplicemente, perché buona parte degli autori non sono affatto bianchi. L'identità è una piaga aperta, sempre.

comunque di un'inusitata centralità del sentimento e della sensazione.

⁸⁰ Questa è anche la conclusione di Donna Haraway in *Manifesto Cyborg*, cit., da approfondire sicuramente nel contesto meticcio della CFM.

⁸¹ Salvatore Proietti, *Intorno al cyberpunk – Aggiornamenti*, p. 73, in Rivista Internazionale di Studi Angloamericani, Anno V, n° 12, Primavera 1998. Disponibile in rete (formato pdf) all'indirizzo della rivista, ACOMA, dell'Università Statale di Bergamo, <http://www.unibg.it/acoma/12.htm>. L'intelligente rassegna critica di Proietti nota che sul cyberpunk “particolarmente illuminanti sono le analisi sulla presenza del passato nei testi di Gibson, come polo di una tensione di fondo con le spinte all'immaterialità del futurismo ciberspaziale. Inoltre, parte della critica postmoderna sta sempre più ponendo l'accento sul rapporto fra corpo e codici linguistici”: temi questi che ritorneranno costantemente e mostrano come la produzione messicana sia anche contenutisticamente “nuova”.

⁸² *Ibidem*.

L'autore più complesso che è stato affrontato, Zárate, a proposito della relazione uomo – macchina, si dichiara più interessato alla relazione uomo – uomo, si interroga sul perché gli uomini costruiscano le macchine e spesso delle macchine orribili, come le macchine di tortura o le macchine burocratiche. La “magia” tecnologica rimane in secondo piano anche per questo: nel D.F. tutto può accadere, come e più che nella realtà virtuale; ma il fatto che il mondo muti a velocità folle non implica alcuna magia, poiché rimangono le lacerazioni sociali, l'incredibile lotta dell'uomo per la sopravvivenza; non a caso Zárate cita⁸³ *Il Gattopardo*: la scoperta è che “tutto cambia perché tutto resti uguale”, così è anche per il nuovo mito della zona cyberpunk. La visione periferica, di letteratura minore sottoposta alla tensione degli attrattori meticci diventa nello specifico critica acuta della contemporaneità, umanesimo non tecnofobo, non innocente e alieno ai mitici rimpianti dello “stato di Natura”; è riflessione pienamente letteraria sull'uomo, sul suo essere-nel-mondo. L'uomo come artificio e creatore di artifici.

2.3. RAFFINAMENTI TEORICI

2.3.1. Zona e rizoma

Diversi elementi sono venuti via via sommandosi fino a rendere il discorso molto intricato. La CFM è un fenomeno complesso, e dal principio è stato chiarito che la complessità va affrontata evitando sia le semplificazioni, sia la tentazione tassonomica, che rischia di frammentare eccessivamente perdendo di vista l'insieme. Lo strumento dell'attrattore meticcio sembrava adatto, permettendo voli quasi pindarici; eppure manca un fondamento, meglio un concetto d'appoggio che unifichi i percorsi che si stanno tracciando.

L'esempio più chiaro è quello del cyberpunk: sicuramente riveste un ruolo primario nell'espressione della CFM, ma esistono altri ottimi racconti

⁸³ E-mail di José Luis Zárate Herrera, Giovedì 10/1/2001, Oggetto: Zárate.

che nell'ultima decade sono più vicini all'horror, o si strutturano in aforismi; anche i temi della fantascienza classica sono trattati. Persino all'interno del filone cyber si trovano approcci del tutto differenti ai medesimi temi: tutti i racconti analizzati presentano cyborg e hanno a che fare col cyberpunk, ma in diversa misura, giungendo a volte a risultati diametralmente opposti, visto che lo Steve di Luna desidera la massima sensibilità mentre la prostituta drogata di *Hyperia* cerca l'insensibilità. L'accordo non si trova su quasi nulla, il cyberpunk è davvero un'etichetta di comodo, forse addirittura inutile.

L'impasse teorica è dovuta all'assenza di una struttura portante che indirizzi almeno a grandi linee l'azione degli attrattori meticcianti: il corpo umano a contatto con le macchine, ad esempio, si evolve forzatamente in cyborg? Oppure altrove può essere il luogo proprio di questioni differenti non strettamente legate alla tecnologia? In questo caso diventa difficile sostenere un'impostazione di letteratura minore che non si risolva in un mero catalogo di "casi" particolari, assolutamente eterogenei, di visioni sul futuro o presente. All'interno dello stesso racconto, in *Hyperia*, l'ambientazione cyber è funzionale alla riflessione sull'uomo molto più che sulla tecnologia: l'unica soluzione sarebbe inquadralo nel "ciberpink, ciberrosita, light, derivado, sin sustancia"⁸⁴, come ironicamente fa Zárate. Ma sarebbe una non – soluzione: "ciberpink" è un gioco di specchi coniato da Gerardo Sifuentes, un rimandare ancora la definizione della propria identità, rimanendo legati per converso a "cyberpunk".

È necessario un concetto – limite che consenta di tracciare percorsi non lineari, rizomatici, fra i racconti e le diverse realtà ed eredità culturali che li sostanziano, mantenendo tuttavia la peculiare perifericità della visione che essi materializzano e anzi permettendo di approfondirne le ragioni.

Adriano Barone ha creato un concetto critico, mi si passi il termine, "meticcio", che si attaglia alla produzione della CFM. Analizzando il tema del labirinto in Philip K. Dick, ha notato la presenza di strutture narrative particolari, collegate in maniera rizomatica; quindi, grazie allo studio di

⁸⁴ E-mail di José Luis Zárate Herrera, Giovedì 10/1/2001, Oggetto: Zárate.

Brian McHale⁸⁵ sulla zona, ha potuto sovrapporre i due concetti, rizoma e zona: due realtà inconciliabili possono essere contigue in una zona. Seguiamo il ragionamento un po' più da vicino:

McHale identifica il passaggio tra modernismo e postmoderno mediante un cambio di *dominante* (mutuando il termine da Jakobson). Nel modernismo la dominante è di tipo epistemologico, nel postmoderno di tipo ontologico. Tra le varie tecniche secondo cui le problematiche ontologiche vengono messe in primo piano, c'è quella di costruire *zone*. Secondo l'autore la zona consiste in uno spazio eterotopico⁸⁶, uno spazio impossibile che giustappone mondi di struttura incompatibile; nei romanzi postmoderni perciò, lo spazio verrebbe costruito e decostruito allo stesso tempo.⁸⁷

Considerando che non sarebbe una forzato far rientrare la CFM nel suo complesso nella categoria della *fiction* posmoderna, si può dire che anch'essa costruisca zone. L'equivalenza formale fra questi labirinti postmoderni e il rizoma è ricordata da Umberto Eco:

Il rizoma è fatto in modo che ogni strada può connettersi con ogni altra. Non ha centro, non ha periferia, non ha uscita, perché è potenzialmente infinito. [...] è strutturabile, ma mai definitivamente strutturato⁸⁸.

In conclusione:

Si può quindi stabilire un rapporto tra il concetto di labirinto rizomatico e quello di zona: si può cioè interpretare il concetto di spazio strutturabile ma non strutturato come suscettibile di *diverse* strutturazioni, anche incompatibili tra di loro, come avviene nella zona. [...] si può estendere] il discorso dal puro piano spaziale a un piano spazio - temporale, facendo coincidere l'idea del labirinto [come zona - rizoma] con l'idea stessa di realtà [...]. Ma se la definizione di reale stesso diventa quella di uno spazio-tempo contraddittorio, nel quale convivono statuti di realtà incommensurabili, si arriva a una definizione che coincide perfettamente con quella di genere fantastico.⁸⁹

Il credito teorico è ottenuto anche grazie a Borges, anticipatore del concetto di rizoma e allo stesso tempo di zona tipica del postmoderno come scelta fra possibilità reciprocamente escludentisi⁹⁰. In particolare nella vicenda di Ts'ui Pen si scelgono contemporaneamente tutte le alternative possibili, generando così diversi tempi a loro volta fonte di

⁸⁵ B. McHale, *Postmodernist fiction*, London, Routledge, 1996 (I ed. 1987).

⁸⁶ Il concetto di eterotopia, disordine costituito da frammenti di ordini incommensurabili, è mutuato da M. Foucault, *Le parole e le cose: un'archeologia delle scienze umane*, Rizzoli, Milano, 1967.

⁸⁷ Adriano Barone, *The exit door leads in: Philip K. Dick e il labirinto*, Tesi di laurea, anno accademico 2000-2001, Università Statale di Milano, Facoltà di Lettere e Filosofia, Corso di Laurea in Lingue e Letterature Straniere Moderne, Introduzione, p. 9.

⁸⁸ U. Eco, "Postille a *Il nome della rosa* in ID., *Il nome della rosa*, Bompiani, Milano, 1987 (pubblicato originariamente in *Alfabeta*, n.49, giugno 1983), p. 525.

⁸⁹ Adriano Barone, *op. cit.*, pp. 10-11.

⁹⁰ J.L. Borges, *Il giardino dei sentieri che si biforcano*, in *Finzioni*, in *Tutte le opere vol.1*, Arnoldo Mondadori Editore, Milano, 1997, p. 698.

nuove biforcazioni, e causa delle contraddizioni del racconto: l'eterotopia della zona rizoma.

2.3.2. *Ontologie e gnoseologie*

L'applicazione del concetto di zona rizoma alla CFM è subordinato alla distinzione fondamentale fra il ruolo della topologia (e dell'ontologia che ne deriva immediatamente), quello della gnoseologia e al chiarimento del legame che intercorre fra di esse. "Zona" pertiene inizialmente solo alla topologia, che per estensione dalla matematica indica lo studio di spazi sottoposti a deformazioni di un continuum, come accade agli spazi dell'immaginario; l'estensione alla dimensione spazio-temporale consente di cooptare il rizoma in quanto particolare configurazione che lo spazio-tempo, o la realtà per essere più brevi, può assumere. La realtà contraddittoria del genere fantastico, che nello specifico è proliferazione di ontologie, in quanto creatore di mondi, viene così a coincidere con una zona rizoma in continua mutazione, dando luogo ad una "ontologia del divenire" appropriatamente deleuziana e postmoderna.

Tuttavia la preoccupazione gnoseologica del moderno non viene meno: rimane in seconda istanza, poiché le questioni ontologiche sono prive di senso senza epistemologia e viceversa, come anche McHale riconosce⁹¹: si tratta semplicemente di affermare la priorità ontologica, intesa come aspetto più urgente su cui interrogare il testo letterario, ma entrambe devono sussistere.

L'altra faccia del rizoma è appunto l'epistemologia che in un particolare momento esso consente di sviluppare. Il rizoma non è solo configurazione spazio-temporale; si definisce in base a sei principi: la connessione, l'eterogeneità, la molteplicità, la rottura asinificante, la cartografia e la

⁹¹ In A. Barone, *op. cit.*, p. 9, dove si espongono anche le domande tipiche della poetica modernista "Come posso interpretare questo mondo di cui faccio parte? E che cosa rappresento in esso?" contrapposte a quelle del postmoderno "Che mondo è questo? Come bisogna agire in esso? Quale dei miei 'sé' deve agire?".

decalcomania: in sostanza, la territorializzazione e riterritorializzazione riguardano anche i sistemi segnici e quindi i significati. Dal nostro punto di vista rispecchia quindi anche la trama di rapporti conoscitivi che ricalcano, ridisegnano gli enti di un mondo possibile e sono ridistribuiti a loro volta da essi, in un circolo continuo che non si ripete mai identico a sé stesso.

La relazione zona – rizoma non è statica, è dinamica e fluttuante. La dominante epistemologica del moderno si riaffaccia, per quanto stranamente instabile e decentrata: è diventata una visione periferica e minore, soggettiva della realtà. In fondo, il postmoderno contiene in sé, alla lettera, il moderno, senza mai coltivare l'illusione dell'innovazione totale, poiché tutto è già stato detto e si può solo disseminare, riscrivere.

2.3.3. La zona della CFM

Se nella CFM gli attrattori meticci sono modelli strutturali di una zona rizoma, le sue coordinate spazio-temporali sono quelle della zona rizoma delimitata da Barone; di qui s'irradiano poi eventuali interpretazioni della mappa di saperi soggiacente. Grazie a questo strumento operativo è possibile ricompattare l'eterogeneità dei racconti: ciascuno di essi propone una possibilità che non approda alla strutturazione definitiva della realtà. In effetti già *La Red* si prestava a questo tipo di interpretazione: proposta di un possibile reale, ma contemporaneamente situato in uno spazio inconcepibile, “más allá de la realidad, de la red...”.

Ad una scala di grandezza inferiore, anche l'attrattore meticcio corpo che prospera nella zona della CFM, ad esempio nella megalopoli (l'inferno neuromantico), diventa passibile di strutturazione temporanea, per dar luogo ad altri possibili attrattori.

Ad esempio, il corpo dà luogo ad una specifica ontologia del cyborg; sul corpo del cyborg considerato come ulteriore zona rizoma agisce la droga. Questo avviene in *La Red*, come in *Tatuaje para una mariposa*, in *Hyperia* come in *Cableta*: la droga indirizza e a volte determina l'azione e reazione

dei corpi cyborg: così Anceps subisce e fa subire i feromoni sintetici, e le sue mosse iniziali sono alla ricerca della droga per entrare in rete; Steve “Tomó del frasco una tableta de Dacina 3 y se acostó junto a Lydia. Sintió la piel de su cara moviendo sus músculos, hasta encontrar los necesarios para ebozar una sonrisa, divinó la carga de electrodos y plástico entrando a derretirse en su cuerpo.” E così via.

A livello macroscopico il suo utilizzo implica l'adattamento reciproco di visioni differenti che si modellano l'un l'altra da cinquecento anni, di una cultura occidentale che da secoli condanna l'uso di sostanze psicotrope e della memoria indigena che assegnava un ruolo sacro ai mangiatori di peyote, membri di una classe sacerdotale potentissima; oltre che, naturalmente, la sovrapposizione di tutte le idiosincrasie degli autori, del loro vissuto. Infatti l'attrattore meticcio, ponendo a contatto visioni spesso assolutamente eterogenee, genera un superamento del dualismo: è esso stesso zona e rizoma. Superamento che non è fusione, risoluzione in un'unità superiore, né scelta esclusivistica: non è la cultura occidentale o la cultura indigena a vincere, anche e soprattutto perché “cultura” è un'unità significativa non monolitica, ma un ribollente laboratorio in divenire, di cui la letteratura è, fra le altre cose, un'espressione, e la CFM in particolare un generatore di variabili ontologiche, creatrice di mondi, di sé, di identità transeunti.

Il divino, il sesso, la violenza, temi capitali del cyberpunk, sono appena stati sfiorati: anch'essi sono attrattori che manifestano *in nuce* tutta la complessità di essere contemporaneamente presenti in una zona mentre gettano i loro fittoni lontano, in territori impensati per un genere dopotutto minore: nell'antropologia e nell'analisi sociologica, nella mitologia.

Operativamente, possiamo dire che in una zona rizoma esistono diversi attrattori meticcianti; ma tutto dipende dal sistema di riferimento. L'immagine del frattale già evocata, barocca⁹² sia per l'estetica che nel formalismo (la

⁹² Barone sottolinea anche a questo proposito che Omar Calabrese, sostituisce il termine postmoderno con neobarocco (Omar Calabrese, *L'età neobarocca*, Laterza, Bari, 1987, pp. 138 - 151), mutuandolo dallo scrittore e saggista cubano Severo Sarduy (Severo Sarduy, *El barroco y el neobarroco*, cit., pp. 167 - 184). Il labirinto è, a suo parere, una delle figure che rappresentano il

reiterazione da cui emerge la differenza), è potente: esistono diversi livelli di granulosità, (per cui una zona può diventare attrattore se si aumenta la risoluzione e viceversa se amplia la prospettiva) ma non è mai possibile raggiungere l'origine, la struttura fondante, come non esiste un unico *telos* da perseguire. Esiste l'*hic et nunc* e diversi modi per affrontarlo.

caos, inteso come complessità il cui ordine esiste, ma è nascosto, una complessità intelligente che fa riferimento a una situazione di instabilità.

CFM
NEOBAROCCA
TRA I DUE WILLIAM:
BURROUGHS,
GIBSON E IL
CYBERPUNK
MESSICANO

América, continente de
simbiosis, de mutaciones, de
vibraciones, de mestizajes,
fue barroca desde siempre.
(Alejo Carpentier)

3.1. LA CFM COME LETTERATURA NEOBAROCCA

La CFM come zona rizoma in cui agiscono attrattori meticci è luogo di scambio e di tensione ibrida, in divenire, proliferante, caotica, espressione della complessità. Il modello del *métissage* di Gruzinski a cui si è fatto riferimento prende in considerazione soprattutto la produzione delle immagini e individua nel Messico barocco del '500 e '600 uno dei momenti capitali per la dinamica dei meticciati: l'*horror vacui* che contraddistingue i bassorilievi e l'arte azteca in genere trova una rispondenza nel gusto per l'ornamentazione barocca, sviluppandosi in maniera imprevedibile attraverso i "grotesque" rinascimentali, uno degli attrattori più interessanti di *La pensée métisse*. La critica ispanoamericana, d'altra parte, ha rilevato che l'America Latina nel suo complesso, e la letteratura che essa produce, possono essere efficacemente inquadrati nel concetto di barocco e neobarocco. Il neobarocco, di contro alla scarsa pregnanza teorica e pragmatica del concetto di postmoderno, utilizzato troppo spesso e a sproposito, è caratteristico dell'America Latina, che sarebbe in questa prospettiva la fucina stessa della modernità, in quanto continente in cui le contraddizioni della contemporaneità trovano da secoli espressione, vista l'esperienza del permanente incontro e scontro di lingue, culture, identità. Tra le molte formulazioni del neobarocco, ho preso in considerazione soprattutto le proposte di Alejo Carpentier e Severo Sarduy.

Per Carpentier il barocco, categoria atemporale, può rinascere in qualsiasi momento, perché "es un espíritu y no un estilo histórico"⁹³ e perciò "El barroquismo tiene que verse [...] como una constante humana"⁹⁴, che si oppone allo spirito classicista ovvero accademico. Carpentier stabilisce esplicitamente il legame fra America, barocco e *métissage*: "América, continente de simbiosis, de mutaciones, de vibraciones, de mestizajes, fue barroca desde siempre (corsivo mio)."⁹⁵.

⁹³ Alejo Carpentier, *Lo barroco y lo real maravilloso*, in ID., *La novela latinoamericana en vísperas de un nuevo siglo y otros ensayos*, Siglo veintiuno editores, 1981, p. 119.

⁹⁴ Ibidem, p. 114.

⁹⁵ Ibidem, p. 123.

La CFM può dunque a diritto considerarsi barocca, sia perché genuinamente latinoamericana, sia per il suo peculiare andamento sinuoso e circonvoluto, per la sua capacità di mettere in relazione temi, culture, questioni eteroclitiche.

Severo Sarduy, in *El barroco y el neobarroco*⁹⁶ mette a fuoco i due concetti in campo letterario. Sotteso al barocco europeo e a quello coloniale latinoamericano, che erano riflessi di un universo mobile e decentrato, si trovava comunque un'armonia complessiva; al contrario

el barroco actual, el neobarroco, refleja estructuralmente la inarmonia, la ruptura de la homogeneidad, del logos en tanto que absoluto, la carencia que constituye nuestro fundamento epistémico [...].⁹⁷

Il neobarocco è segno di un'epoca che non rifiuta a priori la possibilità di conoscere (troppo spesso indicata come una conquista dal relativismo deteriore), ma la sottomette al realismo, ovvero al confronto con la realtà. La nozione "occidentale" di realtà trova nell'estrema volgarizzazione della filosofia hegeliana la sua definizione più chiara: tutto ciò che è reale è razionale, tutto ciò che è razionale è reale. La realtà americana è sempre stata, al contrario, fuori dai canoni di questo credo: lo stupore dell'Occidente razionalista è incarnato già dall'afasia di Cristoforo Colombo di fronte alle Indie Occidentali. La realtà è infatti di gran lunga troppo complessa, ricolma di pieghe ben esemplificate dalla voluta barocca (che pure nasce in Europa: il meticciato continua) per essere indagata con la sola razionalità.

Se la realtà comprende anche modi non razionali di esistenza (ad esempio gli stati emozionali), se la topografia e la topologia latinoamericana sono molteplici e razionalmente "impossibili" o "incredibili", ecco che il realismo neobarocco non inorridisce di fronte a strutturazioni ontologiche fra loro incommensurabili, e consente anzi incoraggia epistemologie autocontraddittorie, modi di conoscere diversi,

⁹⁶ Severo Sarduy, *op. cit.*

⁹⁷ *Ibidem*, p. 183.

vale a dire visioni periferiche, non fondate sulla sola logica razionale o meglio del “senso comune”⁹⁸.

3.1.1. Per un'estetica neobarocca della CFM

Si possono riscontrare nella scrittura della CFM le caratteristiche del neobarocco individuate da Sarduy: l'artificio e artificializzazione, e i tre meccanismi principali con cui si attua (sostituzione, proliferazione e condensazione di Significanti); la parodia, che si realizza specialmente nell'intertestualità e nella intratestualità; infine l'erotismo, per cui l'artificiale si manifesta come gioco, e la dimensione rivoluzionaria nell'attacco al logocentrismo portato dal neobarocco in quanto specchio del caos contemporaneo.

Interessa mostrare come gli attrattori, agendo in una zona rizoma barocca perché meticciasa (e viceversa), diano luogo a percezioni diverse, nuove e potenti del reale, ossia ad una specifica estetica neobarocca. Il linguaggio e la sua potenza significante ne sono lo strumento basilare. Vediamone qualche esemplificazione nei cinque racconti trattati.

In tutti, come nel cyberpunk “classico”, si nota la mescolanza di gerghi differenti, con i tecnicismi del cyberspazio che si accompagnano alla descrizione della durezza “punk” della strada, e lo spanglish. Sicuramente una scrittura artificiosa e artificiale, basata sull'accumulo e sull'aggettivazione ridondante, non pulita e lineare, non “classicista”. La stessa lingua parlata dai personaggi è spuria e artificiale: in *La Red* “no hablaban el lenguaje vertical, n-plax, sino una sucia mezcla de lenguas – inglés, español, quechua y ruso –”⁹⁹; in *Tatuaje para una mariposa*, Steve finge di non capire il comandante che si rivolge a lui in spagnolo, e “parla” con le macchine che gli danno da mangiare in spagnolo, in inglese e

⁹⁸ Anche la meccanica quantistica è fondata su una logica incomprensibile al senso comune, ma una strutturazione probabilistica del reale difficilmente può essere accusata di irrazionalità: questo solo per sottolineare che spesso si tende a confondere il “razionale” con il “senso comune”.

⁹⁹ Si noti almeno la presenza del fantasma statunitense, l'inglese, di quello della madrepatria coloniale, lo spagnolo, di quello della madrepatria americana, il quechua, che pure è lingua andina e non propriamente messicana.

attraverso i suoi “ductos”, essendo il corpo un’interfaccia che codifica anche il linguaggio macchina. L’esempio più evidente di condensazione è invece sempre in *La Red*, “ereseré”, dove due Significanti si fondono e danno vita ad un nuovo “essere”.

La parodia, e con essa il sentimento del carnevalesco, appare tra l’altro in *Hyperia*, nel nero sarcasmo della prostituta tossicodipendente e assassina, che sa come ragionano i poliziotti e non si preoccupa eccessivamente per l’omicidio. L’interstestualità con i modelli cyberpunk statunitensi si pone tangenzialmente per Ávila, direttamente per *Hyperia* e *Cableta* di Zárate, che gioca col “cyberpink”. I riferimenti alla cultura pop contemporanea sono numerosi: valga per tutti l’indagine sulla “cúpula”, termine che *La Red* mutua dal rock argentino dei Soda Stereo.

La presenza dell’attrattore “corpo” rimane in ogni caso la chiave di volta dei racconti; continuamente descritto, in maniera ricca di volute, è il motore della proliferazione di Significanti. Un esempio da *La Red*:

él, Adeus Anceps: joven, 1.86 metros de estatura, 77 kilogramos de peso, 203 años de edad, tez morena, tintura intravenosa cosmética de color acua, ojos grises, calvo a excepción de un mechón de pelo del lado izquierdo del rostro simulando una coralillo que oculata el círculo negro, en cuyo centro gris un orificio atraviesa su cráneo; su conector se gradúa cerrándose.

Il Significante assente centrale, mai nominato, è l’identità: chi è Anceps? Il corpo dovrebbe identificare l’individuo, ma il cyborg è una pluralità di identità successive, nessuna delle quali compiutamente individuante. L’identità è innominabile.

Il corpo interfaccia è anche tramite delle sensazioni, che sono ovviamente un tipo di informazioni: la centralità della percezione “illogica” e “incomunicabile” in *Hyperia* (le sensazioni sono forzatamente estreme: il sesso e la morte di contro all’insensibilità totale della droga Hyper) e in *Cableta* è il cuore dell’estetica del cyborg, della sua superpotenza sensoriale e contemporaneamente sintomo della mutazione incessante a cui è sottoposto, della sua impossibilità d’essere semplice, un “puro uomo”, e della necessità di trovare un significato nuovo alla proliferazione significante rappresentata dai sensi. Al livello più basso, cosa significa piacere, cosa significa dolore se non esistono più sistemi di riferimento

stabili, non solo quadri epistemologici, ma anche più concretamente un corpo “fisso” e non alterato dalle droghe per comprendere, imbrigliare e filtrare il reale? Così in *Cableta* la prospettiva di liberazione del corpo schiavo della droga del cyborg chimico è l’illogicità sensoriale elettrica:

¿[Podrían librarme] De la sensación de un millón de células hambrientas aferradas como parásito a uno, de sangre como hiedra sedienta, de piel como musgo hirviente, de músculos mezcquinos pidiendo más, más, más?

Questa domanda, in fondo, si può così tradurre (tradire): possono (può la tecnologia) liberarmi da questo corpo che non mi rappresenta, da queste sensazioni che mi soffocano, e darmi un altro corpo con nuovi arti, cioè nuove possibilità di sentire, con nuove sensazioni significanti? L’estetica della CFM è dunque neobarocca, contorta, erotica perché il sentimento, completamente artificializzato, si trasforma in gioco (anche se spesso mortale): si pensi ai feromoni che fanno “innamorare” i due protagonisti di *La Red*, così che l’assassina si trasforma in amante, e muore con la sua vittima, in un vero e proprio “gioco” dei ruoli.

Vediamo ora come si realizza questa estetica nella scrittura del migliore cyberpunk messicano: quello dei racconti di Gerardo Horacio Porcayo e di José Luis Ramírez, mentre l’intertestualità della zona neuromantica percorre i modelli di Burroughs e Gibson, fino ad aprirsi a nuove ed inedite ibridazioni.

3.2. IMÁGENES ROTAS SUEÑOS DE HERRUMBRE

Gerardo Horacio Porcayo vinse nel 1993 con questa “accozzaglia” di “Immagini rotte e sogni di ruggine” il Premio Puebla. La dedica a Burroughs e Gibson pone in rilievo diverse affinità: del primo viene ripreso soprattutto l’aspetto distopico di incubi come *Naked Lunch* e la paranoia del complotto mondiale; del secondo l’idea e la strutturazione del cyberspazio.

La vicenda rielabora il materiale pre-gibsoniano di *Sueños Eléctricos*¹⁰⁰, che vinse una menzione onoraria nel primo Premio Puebla nel 1984; si svolge in un dialogo, riportato in prima persona da un vecchio tossico; seduto al bar, interloquisce con un “retro”, ossia una macchina di realtà virtuale, e con gli strani personaggi che l’ammasso di ferraglia tira fuori: una “tipeja” pesantemente truccata, tanto da sembrare un procione con gli occhi pesti, e quattro energumeni pelosi. Racconta di come la vita trascorresse più tranquilla prima dell’avvento del “Sueño Eléctrico”: a Monterrey ci si poteva fare di qualsiasi sostanza, e il vecchio non lesina i particolari; poi il Dio cibernetico si è insinuato nella rete:

Ese [Loquillo, un hacker] era hacker y cableta. No químico – argumenta el retro. Ahora es la gran diferencia, el status no se adquiere más con sustancias neuroactivadoras, sino con tecnología, electricidad y conductores metidos hasta el fondo de tu cerebro.

Il vecchio sa di cosa parla, malgrado l’incredulità degli ascoltatori: ha perso anche Cora, l’amante con cui a condiviso i primi viaggi nel Sogno Elettrico; ella è poi divenuta schiava della rete che l’ha ingoiata: è un vampiro che succhia la vita agli incauti sognatori. Lo scollamento fra realtà fisica e realtà di silicio è completo e le due possono coesistere in assoluta contraddizione: infatti Loquillo, benché sia morto nel cyberspazio, sembra che possa essere ancora vivo altrove. Vivere è in ogni caso pericoloso, significa sfidare il nuovo Dio, perché il terrore prima diffuso ma come sospeso è divenuto palpabile: nel Sogno Elettrico che pervade il nuovo mondo può capitare ad esempio di incontrare una mendicante talmente orribile nella sua commistione di sporczia, cavi che le spuntano dal cranio e simbologia religioso-sessuale (tanto che viene assimilata alla vergine, nonostante sembri più una prostituta oscenamente rovinata nel corpo), da non avere paragoni con i mendicanti che si incontrano nella città reale¹⁰¹.

¹⁰⁰ L’idea del *Sogno Elettrico* torna anche nel miniracconto pubblicato sul secondo numero di *La Langosta se Ha Posado* in rete, *Solo Recuerdos*, nella sezione *El libro de Arena* (citando Borges), all’indirizzo http://members.nbci.com/_XMCM/azothweb/langosta/.

¹⁰¹ Quest’immagine orribile rammenta, almeno visivamente, la metamorfosi di cui è vittima l’impiegato occhialuto di *Tetsuo: The Iron Man* (Giappone, 1989, Shinya Tsukamoto), un film culto della sensibilità cyberpunk: prima gli spunta un fallo-trivella, che poi diventa un ammasso di ferraglia munito di cannoncini, impegnato in una sfida mortale con un suo simile, con cui alla fine si fonderà. Violentissimo e non banale esempio di un cinema inumano, che ha qualcosa da dire sulle angosce e l’immaginario erotico di fine secolo, riprendendo in una sintesi schizoide suggestioni di J.G. Ballard, David Lynch, Sam Raimi e David Cronenberg.

Il tossicomane contatta poi finalmente il suo spacciatore di fiducia, Tre Voci, che lo mette in guardia come già aveva fatto il barman dal raccontare troppe cose; ma il vecchio è come un cantastorie di favole dell'orrore e riceve senz'altro il pagamento per la sua narrazione da uno degli ascoltatori, 80 dollari. Esce dal bar, immergendosi nella città: non può che ricordare nostalgicamente i costumi passati,

la sirena gimiendo tu probable captura, agentes corruptos tan llenos de necesidades como uno mismo, mórdiendote los talones. La mierda ha cambiado. Las paranoias también. Ahora, como otras noches, presiento androides, tras de mí, enojados, sedientos de justicia, de una venganza largamente pospuesta, sangrando mientras se libran de clavos y cruz y siguen mis huellas, bañándolas con su crúor sintético. La corona de espinas como vector del recuerdo. Y temo. Y engullo los comprimidos. La persecución podría no tener fin. El hambre, al menos, no reconoce ninguno.

Un saggio di pessimismo di una rara forza visionaria.

3.2.1. *Cyberpunk come fantascienza sociale*

L'atmosfera di *Imágenes Rotas Sueños de Herrumbre* ricorda quella di *Burning Chrome* di Gibson, dove Rikki, la donna perduta, ispira forse la Cora di Porcayo. Autore attento, Porcayo ammette che difficilmente un lettore di Gibson si asterebbe dal tracciare paralleli con la sua opera; ma la letteratura tratta pur sempre i medesimi temi: l'amore, la solitudine, il potere, la libertà. Se la produzione letteraria non accenna a diminuire é perché

es necesario actualizar códigos y referentes, para que al lector resulten efectivos y familiares. En México el ciberespacio y el cyberpunk están arribando a un tiempo. De nosotros depende su evolución y las consecuencias que puedan traer sobre la sociedad.¹⁰²

Intertestualità necessaria, dunque, ma non senza una vena parodica: il "retro" è "fisicamente" simile alla macchina da scrivere parlante del Pasto Nudo di Burroughs, ma tecnicamente genera un'allucinazione consensuale simile alla matrice di Gibson. Alfiere convinto del cyberpunk, Porcayo considera questo filone una estrapolazione il più possibile

¹⁰² In Gabriel Trujillo Muñoz, *Biografías del futuro*, Universidad Autónoma de Baja California, Mexicali, Baja California, México, 2000, p. 284.

prossima alla realtà in cui viviamo. L'ambiente messicano contemporaneo é profondamente coinvolto nella narrativa fantascientifica di Porcayo, ma questo avviene per mostrare i suoi personaggi non “como creadores de la tecnología, sino más bien como sus usuarios”. Il suo interesse narrativo risiede nell'offrirci “la parte umana de las sociedades”, perché ritiene “más importante el hombre que las maravillas tecnológicas. Más importantes los conflictos internos que las aventuras exteriores”. Il cyberpunk diventa perciò, ancor più che nella versione statunitense, l'ultima declinazione in ordine di tempo dell'utopia sociale come elemento base della fantascienza.

Porcayo conferma dunque la priorità accordata dalla CFM nel suo complesso a quell' “impatto psicologico sottostante alle nuove tecnologie” che Joel Saucín si augurava di trovare, prima o poi, in Gibson. Vicino a Zárate sia anagraficamente, sia per comuni impegni nella promozione della CFM¹⁰³, ne condivide indubbiamente l'interesse “umanistico”, ma opera in una dimensione meno attenta ai paradossi logici e alle domande metafisiche, più incanalata nel pessimismo speranzoso dei ribelli con gli occhiali a specchio. L'orrore di un mondo che ha perduto ogni interesse per temi tanto banali come l'arte, l'amore, la natura, appare in tutta la sua evidenza.

Gabriel Trujillo Muñoz lo definisce giustamente “el apocalíptico integrado a la red”. La sua presentazione critica di Porcayo supporta anche le osservazioni sull'impurità meticciosa caratteristica della scrittura messicana; vale la pena di riportare l'intero brano:

¹⁰³ Insieme i due amici hanno allacciato contatti con la *ciencia ficción* argentina che gravita attorno alla veterana delle riviste elettroniche latinoamericane, *Axxon*; hanno fondato il Circolo Puebla di Ciencia Ficción, cui si deve la svolta decisiva nel 1984 che segna l'inizio della nuova CFM; sono stati coeditori della seconda rivista elettronica del genere (dopo *Esta Cosa*, di Mauricio José Schwarz), *La Langosta se ha posado*, nel 1992; e la loro collaborazione continua a dare buoni frutti.

De la narrativa de Porcayo bien se puede decir lo que Sergio Gaut Vel Hartman ha reconocido para el cono sur latinoamericano, pero que funciona igual en México si en lugar de Macedonio ponemos a Nervo y en vez de Borges colocamos a Arreola: “aquéllos que nos formamos leyendo SF anglosajona ya habíamos perdido la pureza del día que nos sentamos a escribir ficción por primera vez. Borges más Sturgeon, Macedonio por Bester producen resultados explosivos, imprevisibles. La pureza perdida (o la mestización a la fuerza) ha dictado las normas de nuestro modo de escribir sin deliberaciones o reflexiones”. Esto es: con la naturalidad de quien adapta para sí las tradiciones propias tanto como sus intereses de lector de la ciencia ficción mundial, de quien no pierde la vista de los últimas corrientes o cambios en este género a nivel global, para incorporarlos o reaccionar ante los mismos según su gusto creativo y su estilo personal de narrador.¹⁰⁴

Il discorso del “mestizaje” letterario si può dunque ampliare all’intera produzione latinoamericana. Porcayo, in definitiva, é un autore esemplarmente messicano, se questa definizione ha un senso. Inserirlo nella corrente cyberpunk non deve far dimenticare che l’unico punto di partenza valido per ogni sua narrazione è il riconoscimento, sottoscritto da Zárate, che, malgrado la rete e la tecnosfera onnipervasiva, la vita del Messico è dura, e dura sarà la sua ciencia ficción.

3.2.2. Burroughs e Gibson:

i sensi dalla droga all’elettricità

In *Imágenes Rotas Suenos de Herrumbre* il mondo modellato sul famoso catalogo delle droghe di William S. Burroughs sta cedendo il passo al nuovo mondo ipertecnologico, ispirato al *cyberspace* gibsoniano. La memoria umana della voce narrante è l’anello di congiunzione fra questi due mondi; l’unico elemento di continuità è proprio la dipendenza, la sottomissione alle sostanze: mutano l’aspetto e il modo di somministrazione, muta persino il livello di realtà attinto, da *real life* a *virtual life*, ma in fondo non v’è differenza tra droghe chimiche e droghe elettriche.

Non si tratta però di un cambio totale di paradigma, tutto avviene dolcemente e il presente si trascina dietro il passato a livello psichico: la coscienza paranoide che si sente continuamente spiata, vittima di una

¹⁰⁴ Gabriel Trujillo Muñoz, *Biografías del futuro*, cit., p. 284.

inesplicabile, sottile ma soffocante macchinazione, è segno del permanere di Burroughs nell'epoca e nello spazio di Gibson. Più precisamente, una sacca dell'Interzona è rimasta intrappolata nel cyberspazio, o forse la stessa allucinazione elettrica non è altro che una versione aggiornata di quell'incubo.

Il complotto è uno dei temi cardine di Burroughs, addirittura una specificità della vita contemporanea per numerosi autori della migliore fantascienza, riconosciuta senza riserve come letteratura *tout court*, e anche da autori "postmoderni" in genere, come Thomas Pynchon (*The Crying of the lot 49* [1966], *Gravity's Rainbow* [1973]). Quasi tutta l'opera di Philip K. Dick è ossessionata dal complotto, centrale anche nella riflessione filosofica di Michel Foucault (*Surveiller et punir* [1976], dove si sviluppa tra l'altro l'idea di Bentham del *Panopticon*, realizzazione di un sistema di controllo visivo totale). La volgarizzazione mediatica della patologica insicurezza del soggetto frammentato che brancola nelle pieghe del mondo neobarocco è l'occhio del Grande Fratello, ormai televisivo (eppure inquietante), ma anch'esso nato nell'ambito della fiction (George Orwell, *The Big Brother* [1949]).

L'intuizione migliore di Porcayo è il "retro": a metà strada fra la macchina da scrivere organica di *Naked Lunch*¹⁰⁵ e la consolle Ono-Sendai dei romanzi di Gibson, è una macchina un po' antiquata, come dice la parola stessa; ribatte alle affermazioni del tossicomane e fa scaturire gli interlocutori dalla realtà virtuale.

[El retro] Sopesa mejor sus sueños de electrones, sus quimeras informáticas; demencia cronometrada y casi sempre rebooteable. Se han vuelto parte de la computadora, como viles ratas de labirinto, adictas a los choques eléctricos. [...]

El retro vuelve a entrar en esos momentos. Y trae su carga. Una tipeja con los ojos bañados en tinta de aerografo, como un maldito mapache, y cuatro bestias peludas que apestan a benzedrina y cables sobrecalentados.

Il "retro" è come un cortocircuito nella realtà: è come se il dialogo fosse un soliloquio, visto che in fondo si tratta solo di una macchina; la sua presenza può far sorgere il dubbio che l'intera storia non sia altro che

¹⁰⁵ Resa in maniera vivamente straordinaria nell'omonimo film di David Cronenberg, *Naked Lunch*, in cui Peter Weller, che interpreta Bill Lee *alias* William Burroughs, vede la macchina da scrivere vivere nella sua allucinazione, muoversi autonomamente.

l'allucinazione di un drogato di crisi di astinenza, come accadeva in *Naked Lunch*. Del resto, se il "retro" è un accesso alla matrice, è corretto considerarlo come un'allucinazione: infatti per Gibson la matrice è un'allucinazione consensuale vissuta ogni giorno da milioni di operatori per maneggiare più facilmente enormi quantità di dati. Insomma, il "retro" è un attrattore (una macchina, in fondo) che mette in tensione i due modelli della narrazione e ne fa scaturire qualcosa di nuovo, in un contesto o zona nuova.

Immaginiamo il tossicomane protagonista del *Pasto Nudo* che parla non più con una macchina da scrivere ma con un accesso virtuale e con gli avatar che esso crea, la "mapache" e i "peludos"; questi personaggi hanno continuamente bisogno dell'elettricità della "caja negra", che genera il "piacere cerebrale" per non impazzire in una realtà che non è la loro:

La mapache manipola la caja negra y sus ojos ya son nidos de murciélagos cósmicos que gritan blasfemias y maldiciones devastadoras. Los peludos se cobijan unos contra otros. Viven ya el síndrome de realidades, no saben donde están parados.

E alla fine l'allucinazione rientra in sé stessa:

-Creo que ahora te entiendo- dice el retro, jalando a la mapache que nuevamente circola en la frecuencia de lo virtual. Lo veo perderse a través del espero, de la penombra interior, de la negrura externa. Y el silencio flota largo rato, como coágulos en gravedad cero. Llena el ambiente y refuerza my paranoia.

Eppure quella vita di miseria del passato, fatta di fughe dalla polizia nel sordido panorama urbano è di gran lunga preferibile alla nuova persecuzione elettrica: ribaltando quasi l'assunto di *Blade Runner*, sono gli uomini ora a dover temere gli androidi che li cacciano spietatamente. Il tossicomane ha nostalgia dell'Interzona burroughsiana, vive fuori dal mondo, oppresso da una paura a cui non riesce ad abituarsi: anche Steve, in *Tatuaje para una mariposa*, aveva lo stesso problema, inventarsi nuovi modi per vivere una paura in costante crescendo; si gettava allora, come il vecchio tossico, nel ricordo.

Il vero salto tra la droga chimica e l'elettricità è quello individuato da Zárate in *Cableta*: non esiste più alcuna logica nell'elettricità, la mutazione

che coinvolge tutta la zona riguarda ancora la sensorialità, nel Sogno Elettrico si sentono le cose in modo differente e insopportabile.

3.2.3. Il Dio di silicio:

strapotere dell'elettricità e reminiscenze azteche

Il Dio di silicio che sta imponendo la sua legge è caratterizzato da un particolare significativo: la sua presenza, ridicolmente disgustosa, è rivelata dall'alito, un odore indescrivibile:

Es como si nunca antes hubieras olfateado nada; todo queda opacado y el mero recuerdo de su hálito incluye alucinaciones a ojos abiertos. El cielo se timbra y gotea como glicerina corrompida, bañándote, atascando tus huidas, nublando cualquier posibilidad de horizonte, cualquier chispa de esperanza...

Il sesso di sfuggita rinvigorito dal *trip* chimico viene sostituito da questa esperienza sconvolgente che non può essere riferita completamente: la comunicazione è interrotta, l'intera vicenda si regge su questo assunto, che non è bene parlare troppo. L'unico che può permettersi di infrangere questa regola non scritta è la voce narrante, che monopolizza la comunicazione: lui solo, grazie alla sua memoria del passato, può permettersi il lusso di parlare. Ha una funzione sociale, è depositario di una conoscenza e questo ruolo gli viene riconosciuto. Il "retro" è il medium che permette all'intera storia di aver luogo.

In ogni caso nemmeno il narratore può attingere al nuovo simulacro di Dio: il simbolismo religioso che percorre tutto il testo, trova l'espressione più ridicola e al tempo stesso terribile nello spauracchio delle "Brigate Antipeccato" che si occupano della repressione al posto della cara vecchia corrotta polizia.

La dimensione del divino, assolutamente comune nel cyberpunk, viene rivisitata in chiave paranoica; un antecedente di grande valore è il racconto *Ah! Bright Wings*, di Howard V. Hendrix, *Sciamano elettrico* nella

traduzione italiana¹⁰⁶. Il tecno-nerd Manny cerca di ricreare un paesaggio naturale, la Riserva di Caccia, scorazzando nelle realtà create al calcolatore; ma può riuscire a contrastare l'avanzata delle nevi perenni, ossia il gelo del controllo informatico totale, solo sfruttando le energie dell'amata Cyndi, sottoposta alla dura prova di uno stato definito "estasi" o "ordalia". Nella realtà virtuale Manny sperimenta qualcosa di molto simile al Sogno Elettrico, ad esempio vede uccelli come i Gabbiani che popolano il regno del Dio di silicio. Questo approccio "naturalistico" e sciamanico al tema della realtà virtuale sfuma molto la durezza della visione high-tech di Gibson, Sterling e molti altri, costituendo un'alternativa "morbida" di grande interesse nel contesto messicano. Hendrix, attratto dallo sciamanesimo come una delle possibili interfacce mente/macchina e manifestazione degli stati alterati di coscienza, indaga anche l'aspetto psicologico delle nuove tecnologie al pari di Porcayo.

Il Dio cibernetico cade nell'orbita dell'attrattore "divinità"; non può quindi sfuggire alla reminiscenza della cultura azteca: come un precolombiano dio della guerra, sanguinario e spietato, esige sacrifici umani. Huitzilopochtli, dio della guerra e del sole, è adombrato da questa nuova divinità, che le antenne paraboliche ascoltano timorose, nella speranza di captare la sua voce, e con essa un segnale di benevolenza. Si immette così nel nuovo mito cyberpunk l'antica mitologia precristiana: dal principio il tono è mitologico, anche se singolarmente reinterpretato:

-Era la diamantina de los tiempos. El sinsabor, los roces apenas percibidos en cardúmenes de humanos moviéndose entre neones, lásers y comida sintética. Una mierda, te lo juro. Mejor que la de hoy.

Ne risulta una miscela complessa, che non annulla certo cinque secoli di storia cattolica in Messico, ma ne stempera e complica i contorni, come in un'immagine frattale in perenne iterazione. Non v'è rottura, ma continuità e tensione fra il passato e il presente: un divenire.

¹⁰⁶ Howard V. Hendrix, *Sciamano elettrico*, in Piergiorgio Nicolazzini, *Cyberpunk*, op. cit., pp. 336-364.

3.3. LA MEMORIA VIRTUALE DEL CYBERPUNK: RAM

Gli studi informatici conducono José Luis Ramírez (1974), meglio conosciuto come RAM, all'interesse per il cyberpunk in maniera naturale; come ha detto il critico Miguel Angel Fernández (MAF) "casi toda la obra de ficción científica" del nostro autore si inquadra in questo filone, "del cual ha sido también promotor"¹⁰⁷: editore di *Fractal'zine*, collaboratore di fanzine e riviste tra cui *Azoth*, *Charrobot*, *Sub*, *Asimov* e *Umbrales*. Nel 1999 concepisce e coordina la prima *Enciclopedia de ciencia ficción y fantasía en México* in formato CD-ROM multimediale, uno sforzo notevole di sistematizzazione e classificazione dell'informazione esistente su una zona letteraria che ha visto pochi investigatori fino ad ora. Questa enciclopedia in continuo aggiornamento é ora pubblicata in parte anche sul Web: RAM é curatore infatti del sito <http://www.ciencia-ficcion.com.mx>, e del gruppo di discussione <http://mx.groups.yahoo.com/group/cfm> strumenti che si sono presto rivelati fondamentali per questa indagine.

Poblano, RAM segue l'opera pionieristica di Porcayo ed é vicino ad autori come Gerardo Sifuentes (ZIM) e Bernardo Fernández (BEF). I suoi racconti trattano della vita e della società messicana in un vicino futuro, o la realtà virtuale: la vita é un incubo che ci segue, aggressiva, senza vie d'uscita se non la violenza, l'entropia, la rottura di comunicazione tra il reale e il desiderabile. Così accade nei due testi che seguono, tra i più noti, *Tijuana Express*¹⁰⁸ e *Hielo*.

3.3.1. Fuga dal D.F.:

Tijuana Express, lingue a velocità di fuga

Un giovane rapina supermercatini a Città del Messico per comprarsi un computer; il suo piano é arrivare alla frontiera, dove spera di diventare un

¹⁰⁷ In Gabriel Trujillo Muñoz, *op. cit.*, p. 302.

¹⁰⁸ Secondo posto nel 1997 al Concorso Nazionale "Kalpa", organizzato dall'Asociación de Ciencia-Ficción y Fantasía e dall'Universidad Autónoma Metropolitana (UAM). Disponibile in rete all'indirizzo <http://www.ciencia-ficcion.com.mx> sezione *Textos*.

hacker¹⁰⁹. Conosce nel D.F. la “Culebra”¹¹⁰, una giovane punk tijuanaense che lo inserisce nel sottobosco computerizzato di Tijuana: ma il protagonista non riesce a controllare i propri impulsi autodistruttivi, finisce per uccidere un poliziotto a calci. Fugge alla spiaggia di Ensenada, chiama la “Culebra” perché non vuole, non può restar solo; ma lei viene freddata brutalmente dalla polizia, mentre l’hacker fallito viene imprigionato in un ospedale psichiatrico nella realtà virtuale.

“No future in México city.”, si dice il giovane: perciò la fuga, che é soprattutto fuga da sé stesso, insoddisfazione per ciò che si é. La zona cittadina si fascicola, dall’ultraviolenza della capitale al breve romanticismo a due della frontiera; poi si trasferisce nella realtà virtuale, conferma assoluta del fatto che non esiste futuro.

Impressionante la fuga del linguaggio, sottoposto ad un’accelerazione continua, seguendo almeno tre vettori: lo spanglish e le espressioni americane vere e proprie, il gergo specialistico informatico e il gergo di strada, i regionalismi. Qualche esempio¹¹¹: “hacer un bisnes” = “fare un affare”, “me da un six” = “dammi sei (confezione di lattine di birra)”, “hasta el tope” = “al top, al massimo”, “allo” = “hello”, “a la american way”; “thinkpad de IBM [...] klamath dos cincuenta y pci mejorado, 128 megas en ram”, “lap” (per “laptop”, piccolo computer portatile), “LADATEL”, “TELNOR” (entrambi protocolli di comunicazione) e altri acronimi intraducibili; “grapa” = “busta di cocaina”, “morfa” = “eroina”, “mota” =

¹⁰⁹ “Hacker” é qui usato impropriamente per “cracker”: i due termini differiscono in maniera essenziale e RAM lo sa bene, ma in tal modo sottolinea ancora l’inettitudine del protagonista, che equivoca persino sul suo sogno di essere hacker, poiché non sa cosa significhi. Di seguito si mantiene il termine come lo utilizza l’autore. “Hackers” sono comunque “[...] ‘persone che programmano con entusiasmo’, che ritengono che ‘la condivisione delle informazioni sia un bene positivo di formidabile efficacia, e che sia un dovere etico condividere le loro competenze scrivendo *free software* e facilitare l’accesso alle informazioni e alle risorse di calcolo ogniqualvolta sia possibile’. Questa é stata l’etica degli hacker fin da quando, nei primi anni sessanta, un gruppo di appassionati programmatore del MIT iniziò ad autodefinirsi in questo modo. In seguito, a partire dalla metà degli anni ottanta, per i media il termine é diventato sinonimo di criminale informatico. Per evitare di venir confusi con coloro che creano virus e penetrano nei sistemi informatici/informativi provocando danni, gli hacker hanno cominciato a chiamare queste persone “cracker”, ‘colui che distrugge la sicurezza di un sistema’ [...]”. Pekka Himanen, *L’etica hacker e lo spirito dell’età dell’informazione*, Feltrinelli, Milano, 2001. Le citazioni all’interno sono tratte dal “file di gergo” compilato collettivamente dagli hackers in rete, *The Jargon file* alla voce hacker e cracker, curato da Eric Raymond su www.tuxedo.org/~esr/jargon.

¹¹⁰ “Culebra”, oltre a significare “serpente”, é qui il femminile di “culero”, ossia “vile”.

¹¹¹ Ringrazio in particolare Raul Schenardi, che da molto tempo si occupa di traduzioni dall’ispanoamericano, per il suo insostituibile aiuto nella traduzione di molti termini che mi erano assolutamente oscuri.

“marijuana”, “tacha” = “ectasy”, “pastos” = “impasticcati”, “chaparra” = “piccola, ragazzina”, “filosa” = “coltello”, “cholo” = “chicano”, “veinte kilos” = “ventimila pesos”, “pinche” = “sfigato”, “un tira” = “un poliziotto di pubblica sicurezza”.

Già nel racconto di Porcayo la lingua si era messa in mostra, soprattutto nella sua dimensione parlata, adatta alla simulazione del dialogo; ma non mancavano tecnicismi e anglicismi, come “soquets”, dall’inglese “sockets”, letteralmente “prese a incastro, connessioni, zoccoletti”, che nel gergo informatico sono elementi d’interfaccia, hardware ma anche software (qui “wetware”, relativo alla “roba umida”, cioè alle interfacce corpo – macchina).

RAM però spinge ancora di più sull’acceleratore; quando poi si rende conto di essere troppo veloce, invece di “rallentare”, nel momento in cui ormai la narrazione si sta per concludere, riassume in due righe quello che è successo, rivolgendosi direttamente al lettore: “Quiero decir, vivía en el D.F., robaba minisupers, me hice de una consola, me vine a Tijuana, maté al policía; hasta ahí me siguen, ¿qué no?”, e poco dopo lo ripete ancora, ribaltando il punto di vista e visualizzando questa volta gli oggetti che segnano il percorso dal D.F. a Tijuana a Ensenada, dalle sostanze alla pistola ai computer.

Il termine della fuga è la costrizione del virtuale, dove anche la lingua tace, o vorrebbe tacere, come impossibilitata ad esprimere l’orrore di questa realtà che è “Una buena realidad. El cielo azul, las noches llenas de estrellas, ¿qué más da?, de todas las realidades que he tenido esta es la más hermosa”: il narratore vorrebbe che la storia terminasse prima, ma è costretto a proseguire, a rivelare la stasi finale. La parabola della vicenda è una regressione totale, un “reset” secondo RAM; per rimarcarlo anche stilisticamente, i fatti attuali sono scritti al presente, quelli futuri al passato: così si spiega l’apparente incongruenza, tra le altre, del portatile, che è stato venduto ancora prima di essere usato, e solo più avanti ricompare sulla scena del presente per essere usato nei vari crack.

3.3.2. *More drugs, more sex: dollari e violenza*

Dal breve elenco presentato poco sopra risulta chiaro quanto la droga pervada ogni interstizio della vita: tutti i personaggi in un modo o nell'altro si fanno, addirittura il loro carattere si stabilisce in base alle sostanze che preferiscono: la "Culebra" ad esempio é una ragazzina perché non sopporta le anfetamine. Strettamente legato alla droga é il sesso: i due amanti sono abituati "a follar en silencio [...] es chido; sobre todo cuando ella trae morfa 'órale vato, sírvete' y yo nunca sé si se refiere a la jeringa o a su cuerpo". Nelle strade della città la tossicomania é la regola, il sesso il condimento essenziale, la grana il mezzo per avere entrambe le cose, e l'unica speranza di svolta: ogni mezzo è lecito per averla, rubare poi é molto facile, visto che, ricorda l'hacker, tutti abbiamo visto i film di Tarantino. Assolutamente esemplare é il lungo periodo iniziale, subito dopo la considerazione che oggi non ci si può fidare di nessuno:

[...] en la calle encuentras una grapa por cincuenta y por cuatro iguales te consigo una de tacha, la dosis de morfa dos cincuenta, los discos uno veinte; salir con alguien es lo mismo es lo mismo que una grapa por si quieres sexo hay que sumar el motel o esperar a que no haya nadie en casa; cualquiera sea el caso hay que pagar los condones, mejor gastar un veinte en la farmacia que dos cincuenta en salubridad, mejor masturbarse y poner la mesada en la alcancia.

Il meticcio si dipana qui tra le evidenti suggestioni americane e la realtà usuale della città: non v'è nulla d'esagerato nelle specifiche fornite, persino i prezzi sono fin troppo veri. Così può essere la vita nel D.F. Il lato sociale, per quanto non si espliciti mai come critica, é tutt'altro che assente: Tijuana infatti è diversa dal D.F. solo per il fiume e reticolati, per i graffiti in spanglish, per le ragazzine "de quince, de doce, de veinte [anni]" offerte da qualunque albergatore agli annoiati turisti: l'ombra dell'opprimente vicino pesa come una cappa di piombo, poiché a TJ tutto é verde, colore dei dollari, del potere. La città sembra quasi un'enclave straniera, un non – luogo, un labirinto assolutamente materico di squarci nelle cancellate, di interstizi che conducono al di là, nel Paese di sogno dove tutto é verde per davvero.

Gli elementi fondamentali del cyberpunk vengono reimpastati e nuovamente declinati; e tutti contribuiscono, come già abbiamo visto altrove, a tracciare le coordinate di un mondo assai pregnante dal punto di vista fisico: il piacere della droga, e soprattutto la calda umidità di incontri sessuali per nulla virtuali. Il fulcro di tutto é la “Culebra”: adepta del *carpe diem*, vitale e senza pensieri, é il collegamento ideale e fisico tra D.F. e TJ: non solo é originaria della frontiera, é anche l’espressione stessa della “frontiera” sensoriale, della trasgressione che si trascina dietro col suo corpo.

All’opposto il protagonista, afflitto da sensi di inadeguatezza, vorrebbe essere qualcun altro, un hacker. La sua visione, che é anche l’unico punto di vista consentitoci, é certamente periferica; egli è persino periferico rispetto a sé stesso, visto che non si accetta per quel che é e fugge suo malgrado anche dall’unica persona a cui lo lega un sentimento vero, la “Culebra”. Nonostante tutti siano immersi nel mondo mediatico, nessuno è in grado di comunicare; paradigmatica in questo senso la confessione dell’hacker in collegamento video: “Carmen, ti amo”, dice quando lei accetta di raggiungerlo a Ensenada, pronunciando per la prima e ultima volta il nome della “Culebra”, poi chiude immediatamente la connessione, timoroso della risposta, e commenta: ecco i vantaggi della distanza e di avere un dito sul pulsante giusto. Al di là della droga e del sesso, l’unica comunicazione possibile è la telepresenza.

3.3.3. Da rozzo a tecnologicamente raffinato: (im)possibili mutazioni

L’immagine del delinquentello qualunque che vuole diventare hacker rimanda immediatamente al secondo William, Gibson, che abbozzava un indimenticabile ritratto di “contrabbandiere *high tech*” già nell’incipit di Johnny Mnemonic: “If they think you’re crude, go technical; if they think you’re technical, go crude. I’m very technical boy. So I decided to get as

crude as possible.”¹¹². Tuttavia l'emulo messicano di Johnny non può affatto scegliere se presentarsi come rozzo o come raffinato: egli è rozzo, e può essere solo quel sé stesso da cui sta disperatamente scappando. Non esiste via d'uscita, non esiste futuro. Unica possibilità sarebbe il presente, la “Culebra” e il D.F.: la gente non può cambiare, strapparsi di dosso la propria identità e diventare istantaneamente qualcun altro, questo sembra dimostrare la conclusione. RAM si avvicina sotto questo aspetto alle premesse di Zárate in *Hyperia*, tenendo presente che l'identità di partenza non è, in effetti, per nulla individuante: il protagonista non ha un nome, è una voce che descrive la vita della metropoli; la sua frustrazione per non essere diventato hacker si tramuta in perpetua condanna a vivere in quella realtà virtuale che nell'immaginario cyber è il cielo siliceo dei cowboy della console. RAM ha letto attentamente Gibson, a differenza di Ávila, e gioca col modello. Infatti

[...] William Gibson es una influencia muy importante, pero con éste cuento en particular, traté de dejar su influencia a un lado, usar más su anti-influencia, por decirlo de algún modo. No quería hacer el cuento típico del cyberpunk: todo muy hi-tec, realidad virtual, cybersexo, drogas inteligentes. En Tijuana Express, los escenarios son bastante más, no lo sé... una película de bajo presupuesto, lo describiría bien. En este cuento lo más importante es que no hay futuro. La realidad es la de hoy, la evasión la proporcionan el televisor y las drogas duras, el sexo casual.¹¹³

Tijuana Express rimane, a mio parere, abbastanza “tipico”, ossia debitore ai tipi del cyberpunk e ad essi sostanzialmente rispondente; ciò non toglie un notevole *labor limae* a livello sia di stile, sia di costruzione della trama: l'estrema densità d'informazione non impedisce alla lingua di diventare la vera protagonista, come accade solo nella letteratura. La lingua minore, in questo caso persino settaria ed elitaria, sta parlando. Tale risultato viene raggiunto solo attraverso una mutazione: è la lingua che paradossalmente si depura dai “rozzi” stilemi cyber (dalla banale ripetizione del genere) grazie all'impurità dell'idioletto della strada, immergendosi profondamente nelle parlate specialistiche e volgari: la lingua si meticciasporcandosi con la realtà, ovvero si raffina da un punto di vista di profondità del significato, moltiplicando riferimenti e relazioni.

¹¹² William Gibson, *La notte che bruciamo Chrome*, cit., p. 189.

¹¹³ E-mail di José Luis Ramírez, Oggetto: *Tijuana Express*, martedì 22 gennaio 2002.

“Raffinare” diventa sinonimo di “meticciare”: l’impurità raffinata é un processo ottenuto grazie ai buoni auspici dell’altro grande William, William Burroughs, di cui RAM utilizza la crudezza delle immagini, a proposito dell’abuso di droga *in primis*, l’assenza di prospettive, il disincanto totale. Già nel titolo Burroughs si affaccia, perché *Tijuana Express* é una citazione del suo romanzo *Nova Express*. Altri grandi autori che nutrono l’immaginazione di RAM sono Michael Swanwick, Tom Maddox e, per la “sporcizia” delle immagini, John Shirley, che certo deve anch’egli molto al nome Burroughs.

3.3.4. Il peso del ricordo: cyborg e memoria

La memoria, come già in *Tatuaje para una mariposa*, é un’interessante chiave di lettura. L’uccisione del poliziotto segna l’incalzare della regressione: il protagonista deve rifugiarsi tra i paria di TJ, nel “depa [appartamento] del Jerry”, quando scopre dalla televisione, finestra sulla realtà, di essere ricercato: il suo status cambia ancora, in un certo senso la sua identità continua ad oscillare suo malgrado. L’idea é davvero singolare ed accattivante: l’incriminazione è possibile grazie ad un’identificazione *post mortem* da parte del poliziotto ucciso, che si rivela essere un cyborg dagli occhi bionici. L’intero brano é un saggio di costruzione del reale, o meglio di attualizzazione di una virtualità, se vogliamo utilizzare le categorie delineate da Pierre Lévy: uno sguardo mobilissimo in un gioco di riflessi e sovrapposizione di prospettive fra realtà e avatar del teleschermo, corredato dalla sconsolata osservazione finale. Mentre il nostro “hacker” é in bagno il servizio sull’omicidio del poliziotto passa in TV:

Mi reflejo presume sorpresa, abro la puerta; basta asomarse para ver el zenith de ventiún pulgadas, la jeringa en los dedos, silencio. Todos en el cuarto me dan la espalda y, sin embargo, me miran; la perspectiva del policía mientras lo madraba. Murió en el hospital, sólo el implante le quedó intacto. Smart eye, tecnología Minolta. De todos los policías de Tijuana tenía que matar a uno con ojos de cyborg “joder” ya lo único que pude hacer fue inyectarme.

Un parente di Robocop, per quanto ridicolo, ha pur sempre un enorme potere d'accusa e di fatto é causa della fine dei sogni del protagonista e della morte della "Culebra": la tecnologia indica il colpevole, il rozzo.

Diversa é la virtualità dell'ospedale psichiatrico: non problematizza, bensì risolve i problemi, limitando le sensazioni: esistono poche e precise cose da vedere e sentire, e soprattutto poche cose possono essere ricordate. La "Culebra" non é fra queste: troppo pesante, infatti, sarebbe il suo ricordo, insopportabile straripare di quella "sensazione infinita" cui si è già accennato, per poter essere compreso negli angusti limiti di questa cosiddetta "realtà virtuale".

Solo fantasmi, come quello della ragazza che il protagonista aveva prima della "Culebra", sono possibili: la prigione virtuale si configura quindi come repressione del ricordo, della memoria. Questo cyberspazio é senza dubbio una rilettura di Gibson come antimodello: si tratta della cancellazione di una possibile strutturazione del reale, depauperamento di una possibilità della zona rizoma, anzi della sola possibilità che avrebbe potuto porsi come un'alternativa concreta alla nera constatazione della "assenza di futuro".

3.3.5. *Hielo, analisi di un cyberspazio messicano: Storia e Discorso*

*Hielo*¹¹⁴ é probabilmente la storia più ambiziosa scritta da RAM: é *Neuromancer* ridotto a una ventina di pagine, un frullato di cyberspazio classico in salsa messicana, godibile anche come ennesima riproposizione dell'eterna lotta fra il Bene e il Male, ma anche come riflessione sui limiti dell'intelligenza e sul suo significato.

La complessità anche a livello di trama induce ad una precisazione, per poter svolgere un'analisi di *Hielo*: distingueremo in un'opera narrativa un

¹¹⁴ Il racconto ha vinto nel 1998 il XIV Premio Puebla; disponibile in rete all'indirizzo

piano del contenuto e un piano dell'espressione, ovvero secondo una terminologia ormai ampiamente diffusa, un piano della storia e uno del discorso, sulla scorta delle indicazioni di Seymour Chatman: "In parole semplici la storia è *ciò* che viene rappresentato in una narrativa, il discorso è il *come*"¹¹⁵. Limitando quindi, con Genette, l'uso del termine "racconto" al "discorso narrativo" (almeno in questa sede d'analisi), si avranno tecnicamente:

1. racconto (o discorso narrativo), che "designa l'enunciato narrativo, il discorso orale o scritto che assume la relazione di un avvenimento o di una serie di avvenimenti" (piano dell'espressione);
2. storia, che "designa la successione di avvenimenti reali o fittizi che formano l'oggetto di questo discorso e le loro varie relazioni di concatenamento, opposizione e ripetizione" (piano del contenuto);
3. narrazione, che designa "l'atto di narrare in sé stesso"¹¹⁶.

Messo un po' d'ordine nella terminologia, scomponiamo il racconto nella storia. L'hacker Dios rischia di morire mentre è immerso nel cyberspazio; decide quindi di autoesiliarsi dal mondo di cui è vero signore, quello di internet e dei computer, e persino dalla vita urbana, fuggendo in un paese che non esiste sulle carte geografiche, Esperanza. La sua ragazza, Micro, cerca di ripetere la sua esperienza ma sveglia la coscienza di un'Intelligenza Artificiale, Diablo, che sequestra Micro e insegue Dios, l'unico capace di vincerla. Ratarápida, un amico dei due, si mette in cerca dell'esiliato Dios per riportarlo nella realtà virtuale. Dios cerca di forzare le difese del Diablo, il suo Ghiaccio, da cui il titolo; riesce, ma perde per sempre Micro, risucchiata nell'IA, e Rata.

Il discorso è naturalmente un andirivieni continuo fra passato, presente e futuro: si apre con Rata che cerca Dios nel bar di Arcadio il cantinero; quindi Dios ricorda in flashback la sua avventura quasi mortale, subentra

<http://www.ciencia-ficcion.com.mx>, sezione *Textos*.

¹¹⁵ Seymour Chatman, *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*, Parma, Pratiche Editrice, 1981. Sulla distinzione storia/discorso si è anche fatto riferimento a Tzvetan Todorov, "Le categorie del racconto letterario", in AA.VV., *L'analisi del racconto*, Bompiani, Milano, 1977, pp. 231-232, p. 250 e passim. Roland Barthes, "Introduzione all'analisi strutturale dei racconti", ibidem, p. 13.

¹¹⁶ Gérard Genette, "Discorso del racconto", in *Figure III*, Einaudi, Torino, 1976, p. 76 ssg., da cui sono tratte tutte le definizioni utilizzate.

un narratore esterno che racconta l'attacco da parte di mercenari del Diablo alla cantina di Arcadio dove Rata (l'hardware) e Dios (il software) stanno combattendo; il passato si ripete, Dios giace come morto, i sicari uccidono Arcadio, Rata e Micro; infine Dios, che ancora una volta era solo svenuto, parla col Diablo: nessun vincitore e nessun vinto, l'uno non può esistere senza l'altro.

3.3.6. *Il sistema dei personaggi*

Il sistema dei personaggi si presta facilmente ad un'analisi narratologica. Alla coppia fondamentale dell'hacker Dios opposto al Diablo (cioé Hielo, l'IA) si aggiungono l'aiutante Rata e l'amante Micro. Il quadrangolo inizialmente sbilanciato dalla parte degli umani, con i tre amici da una parte e l'IA dall'altra, si evolve con l'intervento della "Mujer negra", la Donna nera, dei due "argeliani" con kalashnikov e di Arcadio: alla fine rimane il solo Dios a fronteggiare il Diablo che parla con la tipica voce ed espressione di Micro, "¿Captas?".

Chatman¹¹⁷, superando l'analisi funzionalistica che va da Propp a Bremond e Greimas e vede nel personaggio una pura funzione o attante (agente), propone di definire il personaggio come un "paradigma di tratti psicologici", distinguendo fra "tipi", cioè personaggi delineati da pochi tratti psicologici, e "individui", personaggi psicologicamente più complessi. Nel caso di *Hielo*, esistono però tre livelli: innanzitutto due soli individui, Dios e Diablo; due aiutanti o tipi di primo livello, Rata e Micro; quattro sottoaiutanti o tipi di secondo livello, il cantinero e i tre killer.

Lo svolgimento dell'azione é sostanzialmente determinato dall'incapacità di Arcadio nel sostenere l'attacco tecnologico, ossia dalle azioni dei tipi di grado più basso.

Un'interpretazione possibile di questa priorità strutturale può essere condotta riprendendo l'analisi già discussa di Michael Fiegel: il cyborg

¹¹⁷ In Hermann Grosser, *Narrativa*, Principato, Milano, 1985, p. 246.

neuromantico del cyberpunk agisce anche nella zona rizoma messicana protendendosi tra l'Inferno e la divinità. Ciascun personaggio può quindi essere valutato anche in rapporto alla distanza dalla divinità, per cui Dios e Diablo si muovono essenzialmente nella realtà virtuale, che è il massimo grado del divino cui si può aspirare; Rata e Micro, a livello intermedio, sono angeli che aiutano Dios, ma la seconda, pur trasferendosi nella memoria virtuale della IA, si allontana, e si trasforma in angelo caduto; i veri attori sono i più lontani dal divino, i più umani.

La lotta nel cyberspazio ha origini e motivazioni esterne, nella realtà degli uomini in carne ed ossa o al massimo degli angeli. Una simile interpretazione è confortata in più d'un punto, ed esplicitamente nella descrizione della prima morte di Dios: "Dios era el muerto, Micro la salvadora y rata el devoto; un devoto que bebía a ratos, evitando así el temblor de los labios.". Lo stesso RAM scrive nella presentazione alla premiazione di Hielo: il Diablo, stanco di essere una IA,

hiere a los ángeles de Dios, para forzarlo. Y como no es suficiente, como permanece apático a su plegaria de muerte, por eso es que le ensena los restos de su favorita, en una sola palabra: ¿Captas?¹¹⁸

E poco oltre:

Dios está muerto!, gritò Zarathustra.
Dios no existe!, gritaron los ángeles al verlo exánime.
Y Dios resucitó. Tos, besos.
El truco que lo puede repetir las veces que sea.

In questa prospettiva, Dios non è un semplice hacker, ma Dio che si è ritirato dal mondo e vive in un luogo impossibile (la Speranza che nessuno nutre più), perché Micro e Rata avevano gridato, novelli Zarathustra, "Dio è morto". Poi Micro cede alla tentazione del Diavolo e innesca la reazione di Rata e Dios. La stasi conclusiva è la logica conseguenza dell'intervento dal basso dei corpi sanguinolenti che si agitano nella microzona della cantina di Arcadio.

¹¹⁸ José Luis Ramírez, *Qué decir del cuento que ganó, sí el cuento es mío*, articolo allegato all'e-mail Oggetto: Re: Hielo, martedì 22 gennaio 2002.

3.3.7. *Una struttura a doppia spirale*

Si accenna alla microzona perché in *Hielo*, a ben vedere, sono presenti diverse zone rizoma: la megalopoli originaria del trio di hacker, che rimane sempre sullo sfondo; Esperanza, dove si trova la cantina di Arcadio; la realtà virtuale (RV). Dalla cantina si accede alla RV, e dalla RV il Diablo agisce attraverso i killer sulla cantina.

Se consideriamo gli individui, notiamo che si crea un movimento “a doppia spirale”: da una parte Dios entra nuovamente nella RV, dall'altra il Diablo ne esce o vorrebbe uscirne, provocare Dios a distruggerlo; sono movimenti speculari, che si reincontrano nel centro, quando infine Dios si rende conto che il Diablo è stato costretto ad attaccarlo per provare la propria esistenza, e lui stesso, una volta hackeato l'ICE¹¹⁹, non può distruggerlo: cosa sarebbe Dio senza il Diavolo? La storia é lo scontro di queste due forze opposte nella RV.

Come già in *Tijuana Express*, la telepresenza ha un ruolo fondamentale, tanto che le comunicazioni, scritte o visuali, avvengono quasi sempre tramite video. La macrozona nel suo complesso é pervasa da telefoni satellitari, modem ad alta velocità, computer portatili, elettrodi: ovvero, la natura è la tecnologia, e questo è scontato. L'interfaccia grafica del sistema é colma di finestre dove vanno e vengono colonne di esadecimali simili ad insetti spaventati. Il Diavolo, costretto nei 1024 processori di un IBM RS/6000, come quello che batté Kasparov a scacchi, é stanco della sua pena immortale, come confessa a Dios usando la voce di Micro:

¹¹⁹ Acronimo di *Intrusion Contromasures Electronics*, Contromisure Elettroniche d'Intrusione, utilizzato da William Gibson già nel racconto *Burning Chrome* nel 1981: si tratta di un sistema di protezione delle banche dati, contro persone indesiderabili quali i cow-boys della console. Da *Neuromancer* in poi, ICE é un termine corrente della narrativa cyberpunk.

Tu tiempo lo rige el corazón, una bomba que pulsa uno punto cinco veces cada segundo, cuánto es eso en setenta años. Uno sólo de mis circuitos hace el equivalente en cuatro segundos. Tengo mil venticuatro procesadores y estoy aquí desde finales de los noventa. He vivido un millón de veces la historia de la humanidad; Y estoy harta. Los mismos errores, las mismas trabas para resolver un problema. Y qué hay más allá, qué pasa cuando eso termina. Me está prohibido pensar en eso. ¿Captas?

L'incipit, "Toda su vida la pasó detrás de una consola. Estaba harta.", si riferisce all'hacker Dios, ma vale indubbiamente anche per l'IA, la quale però non ha alcuna possibilità di scelta se non sfidare Dio; in ogni caso, non può ottenere ciò che le manca, la vita "vera", ed è stanca della vita "falsa" nella RV.

3.3.8. *Divinità meticcie: riciclare i cliché*

Anche in *Hielo* come in *Imágenes Rotas Sueños de Herrumbre* un interessante attrattore meticcio é all'opera nel campo del divino, con specifiche differenti. Dios è un personaggio secondario dal punto di vista dell'azione: agisce solo se provocato, simile ad un Dio lontano e veterotestamentario, anche se muore due volte e risorge come un Cristo non redento. Il Diablo è un'intelligenza machiavellica, che calcola tutte le infinite possibilità della storia e della vita ma non può attingere all'al di là, alla morte.

Il punto di meticcio é l'intrusione nell'ICE del canone cyberpunk di elementi estranei: la resurrezione di Dios che, lui sì, può esperire la morte, provoca lo scatto nell'angelo Rata, ovvero nell'ubriacone e freak che si gingilla con i computer: aveva pregato per Dios, lui si risveglia, la conversione è inevitabile: "Rata creyó en la virgen de esa vez". La Madonna di Guadalupe nella RV: un binomio insolito, ma é l'unica speranza possibile a Esperanza, quella nel simulacro tradizionale, e non nel Dio ferito che giace inerte.

Altro punto caratteristicamente messicano, di grande forza come abbiamo già visto, è la figura di Arcadio el cantinero¹²⁰ che non esita a usare la doppietta contro i mostruosi argeliani e la Mujer negra.

In *Hielo* gli elementi di partenza sono i cliché del cyberpunk: l'antieroe Dios, il cyberspazio, il patto col demonio, l'Intelligenza Artificiale; le droghe, il sesso; un futuro che sta dietro l'angolo, la tecnologia onnipresente ma in fondo poco importante; il finale che lascia sconcertati, pretendendo chiaramente di emulare *Neuromancer*, visto che tutti hanno quello che cercano, ma nessuno è felice per questo. Pochi tocchi e gli attrattori smuovono le acque, offrendo un discorso non banale.

Lo stesso si può dire per l'onnipresente droga:

El narcotico [chiamato sulbuta] sirve para potenciar los los sentidos, crear un estado de vigilia artificial al que llamaban paranoia funcional, Micro y él le decían el wakeup. Puntos extra eran la mejora a memoria y reflejos, ningún efecto colateral, lo fácil de conseguir. [...] La adicción es un pero. Un pretexto que la gente se inventa para no arrojarse de lleno en busca de lo que quiera, para complicárselo todo. La vida es tan simple, carajo!

Dios non è "puro", è anch'egli "tossico" (un Dio drogato e che fa sesso ed è un mago dei videogiochi: non per scandalizzare, ma per ridisegnare la mappa della zona) come Rata e Micro; ma forse il discrimine sta nella sua capacità di dedizione e concentrazione totale, cosa che secondo Micro la droga impedisce.

I personaggi e gli ambienti, assolutamente stereotipati, vengono presi nel movimento spiraleggiante e mutano valore d'improvviso. Non sono né buoni né cattivi, ogni valutazione di merito è fuori luogo: agiscono seguendo le premesse insite nella loro natura, non perché vogliono fare questo o quello; quindi anche il Diablo non è malvagio in sé, ma semplicemente i personaggi umani, e i lettori che presumibilmente ne assumono il punto di vista, lo ritengono un essere malvagio.

¹²⁰ RAM confessa di essersi ispirato per l'intera narrazione a *Radiotekhnika Cantina* di Gerardo Sifuentes, dove si trova sia la vicenda dei due amanti, anche se trattata in maniera del tutto diversa, sia soprattutto l'ambientazione della cantina, dove invece di Arcadio troviamo "El cantinero [que] tenía aspecto de oriental. Coreanochinojaponés, todos eran iguales[...]". Gerardo Sifuentes, in *Perro de Luz*, Times Editores, Ciudad de México, 1999, p. 12; meno caratterizzate in senso messicano, il bar era presente anche in *Imágenes Rotas Suenos de Herrumbre* di Gerardo Porcayo.

La visione di RAM è in linea con quanto detto finora sulla rivalutazione del corpo e della sensorialità, come indica non solo la presenza di cliché quali droga, sesso e discussione sulla memoria come caratteristica dell'uomo, ma soprattutto l'importanza dei tipi di secondo livello che operano nella realtà brutta, ovvero nell'Inferno della zona cyberpunk. I loro corpi trionfanti sulla RV sono le stimmate di una cosmografia ben radicata nella realtà messicana, al di là del genere. Senza dimenticare il linguaggio, più comprensibile rispetto a *Tijuana express* ma pur sempre molto rapido.

3.3.9. *Il discorso visuale*

Infine un breve sguardo ai riferimenti visivi di *Hielo*. RAM nota che

Mis influencias en este cuento fueron más visuales que otra cosa: escenas de Taxi Driver y Harry el sucio¹²¹ fueron importantísimas. [...] En el cuento, en todo momento, intenté más describir una escena que narrar una parte de la historia. James Cameron, Ridley Scott, Terry Guillian, incluso algo de Robert Rodríguez y Guillermo del Toro.¹²²

Con *Hielo* il cyberpunk messicano supera anche i limiti genealogici del genere: la violenza è prima visuale che di ascendenza letteraria, Burroughs non è assente ma è ormai lontano; la reazione di Dios ricorda gli scatti d'ira bestiale di chi ha visto all'opera De Niro e Eastwood. L'ampiezza stessa del sostrato filmico, dai classici della fantascienza visionaria contemporanea ai meno conosciuti autori messicani, testimonia una preparazione notevole, che mescola disinvoltamente ogni tipo di fiction in perfetta consonanza coi dettami del neobarocco per strutturare in maniera sempre nuova la zona rizoma della CFM.

¹²¹ "Harry la carogna" è il soprannome dell'Ispezzore Callaghan, affibiatogli per i suoi modi brutali; noto al pubblico italiano in diversi film interpretati da Clint Eastwood che rilanciarono, all'inizio degli anni '70, il filone poliziesco, imponendo il personaggio-simbolo degli ideali "Law and Order". Il titolo del primo lungometraggio, conosciuto in Italia come *Ispezzore Callaghan: il caso Scorpio è tuo!* (1971, Don Siegel) in originale è proprio *Dirty Harry*.

¹²² E-mail di José Luis Ramirez, Oggetto: *Re: info tesis*, martedì 22 gennaio 2002.

IMMAGINARI DELLA FANTASCIENZA CLASSICA NELLA ZONA MESSICANA

La ciencia ficción se vuelve
pronto en novela histórica
(José Luis Zárate)

4.1. NON SOLO CYBERPUNK

Se è vero, come nota Porcayo, che decine di scrittori in Messico si sono gettati all'arrembaggio del filone cyberpunk con risultati in alcuni casi notevoli, non per questo modalità espressive e contenuti più datati scompaiono dalla scena messicana. Al contrario: *space opera* e *hard science fiction* intrattengono relazioni fruttuose con i mondi virtuali, il ricorso all'ucronia è sempre in auge (specie nella variante neomessicanista, di cui Hector Chavarría è forse il rappresentante più noto). Le commistioni di CF e fantasy sono frequenti e spesso non disprezzabili.

I sette racconti che seguono sono esempi di una produzione non trascurabile separata dal cyberpunk, da cui nonostante tutto a volte trae spunto: si tratta di CF "classica" per le tematiche in gioco, che però non parla la lingua maggiore della SF: sarebbe infatti forzato farla rientrare in una delle categorie sopra citate. Sette lucide visioni periferiche, sette autori differenti e i loro labirintici percorsi che espandono ulteriormente la strutturabilità della zona rizoma e manifestano l'emergenza di nuovi attrattori meticci.

4.2. DECLINAZIONI DELLA DISTOPIA:

LA PEQUEÑA GUERRA

Un piccolo balzo nello spazio-tempo: 1984, Puebla. *La pequeña guerra*¹²³ di Mauricio José Schwarz vince la prima edizione dell'omonimo premio, imponendosi su un centinaio di concorrenti. Questa data spartiacque segna l'inizio del rinnovamento della CFM (in pratica è anche l'estremo inferiore di questa ricerca): da allora in poi si sono moltiplicati tanto gli autori quanto i lettori e le manifestazioni.

¹²³ Disponibile in rete all'indirizzo <http://www.ciencia-ficcion.com.mx>, sezione *Textos*.

Schwarz narra una storia del futuro, senza una datazione specifica. Siamo in un circo romano dove i gladiatori non sono guerrieri esperti o prigionieri, ma bambini e bambine di dieci anni che si combattono, acquistando grazie a cinque incontri il diritto di restare vivi e pagando col proprio sangue una preparazione scarsa. Un meccanismo sanguinario ma efficace di controllo della natalità e selezione della razza. L'autore riesce a mettersi nei panni della protagonista, Arianne, mostrando l'ambiente che la converte in una guerriera capace di uccidere brutalmente bambini della sua età. Il padre Akira e la madre Guinnivere seguono dalle gradinate il primo omicidio compiuto dalla piccola, poi il secondo; il terzo scontro è quasi vinto, ma Arianne esita un istante di troppo davanti agli occhi supplicanti della giovane avversaria, e quest'ultima la uccide senz'altro. J.nge, il fratellino di Arianne, segue la scena alla televisione a casa dello zio Karl, che ha avuto un figlio ucciso e un altro mutilato nei giochi. Ammutoliti e distrutti, i genitori tornano a casa; subito Akira si dedica, con un anno di anticipo, all'addestramento di J.nge.

Gli ingredienti di *La pequeña guerra* sono: distopia e stato tiranno, spettacolarizzazione della violenza, ambientazione storica, personaggi a tutto tondo e ovviamente una solida idea di base, amalgamati in uno stile terso e concreto. Schwarz ricorda che a causa della crudezza giudicata eccessiva il racconto stava per essere rifiuto da alcuni giurati; e aggiunge:

la sobrepoblación está asfixiándonos, la ruina humana y moral de millones de personas se debe entre otras cosas a la falta de planificación familiar [...] y eso no lo hacen los escritores. Lo más que puede uno hacer es presentar opciones a los problemas de falta de información para evitar tener hijos no deseados y de la nula libertad de las mujeres para decidir si se embarazan o no.¹²⁴

Questo non significa, è chiaro, che l'autore propenda per una "soluzione" terribile come quella del racconto; e tuttavia la sovrappopolazione è un dato di fatto e l'arretratezza culturale impedisce realmente alle donne il diritto di decidere del proprio corpo, non solo nel 1984 e nel fantomatico futuro di Schwarz, ma anche nel Messico attuale. Ad esso, vittima di un sistema iperburocratizzato e corrotto, si riferiscono chiaramente le prime righe:

¹²⁴ Gabriel Trujillo Munoz, *Biografías del futuro*, cit., p. 225.

Había formas de burlar la ley, es cierto, especialmente si uno tenía mucho dinero, ellos no, ellos no lo tenían. También eran útiles las amistades en posiciones elevadas, pero esa era otra carencia de las muchas que la familia coleccionaba por todas partes. La única solución era la que confrontaban ahora, al escuchar el nombre de su hija por los altavoces del estadio.

Anche più avanti Akira si chiede se non fosse stato meglio investire qualche soldo in più nell'armatura della figlia. Un pater familias che deve amministrare oculatamente i suoi risparmi per il bene di tutti.

4.2.1. Fantascienza e immaginari: stile e montaggio

Una denuncia sociale tanto intensa appartiene di diritto alla migliore tradizione distopica, da Ray Bradbury a George Orwell a Aldous Huxley. *La pequeña guerra* consegna un'immagine degradata del futuro del mondo intero: non vi sono riferimenti messicani, anzi il nome Akira ricorda l'adolescente dai poteri extrasensoriali creato dal giapponese Katsuhiro Otomo¹²⁵; l'ambiente è romano, volontaria regressione ad un mondo pretecnologico di spade e scudi; gli altri nomi (Arianne, Guinnivere, J.nge e lo zio Karl) non sono caratteristicamente messicani.

Lo "scandalo" non risiede tanto nella rappresentazione della violenza, a cui siamo ormai purtroppo ampiamente assuefatti; quanto nell'interpretazione di questa violenza da parte dei bambini e di una bambina in particolare, che si fa carico dell'inumanità del mondo e perisce perché non è abbastanza crudele, ma anche perché suo padre Akira non l'ha "preparata" (o "programmata", soffocando necessariamente ogni rimasuglio di umanità?) ad ogni evenienza:

La espada de Arianne tembló y en ese momento vio los ojos de la niña caída. Durante un año su padre le había entrenado eficazmente para la destrucción y la cólera contenida y cuidadosamente canalizada hacia la lucha. No estaba preparada para la expresión suplicante y resignada de los ojos de la pequeña. Titubeó un instante más de lo debido.

¹²⁵ Katsuiro Otomo, *Akira*, fumetti, dal 1982; film di animazione, 1987. Akira è immerso in una classica atmosfera cyberpunk, la megalopoli giapponese del 2030, ma prima che il cyberpunk fosse inventato; acquista poteri psionici "tramite manipolazioni genetiche e somministrazione di droghe.", Vincenzo Tagliasco, *cit.*, categoria 7, p. 111 e p. 101. Se Schwarz riprende Otomo, bisogna segnalare la precocità: nel 1984, Akira non era certo un cult come oggi; in caso contrario, l'invenzione manifesta comunque un'ibridazione singolari di elementi eterogenei.

La fantascienza dura è tipicamente un'estrapolazione fantastica, a partire dai dati delle scienze matematiche; *La pequeña guerra* é invece una tessitura d'immaginari a partire dai dati di scienze "morbide", da osservazioni di carattere sociologico e antropologico innanzitutto.

Il parallelo appena condotto é evidentemente forzato: se il linguaggio di Schwarz é asciutto e sobrio, come quello degli scienziati alla Asimov che scrivevano *hard science fiction*, il montaggio si avvale di ben più complesse tecniche moderniste, più vicine dunque allo stile della *New Wave*. Un'analisi narratologica approfondita porrebbe in rilievo l'estrema mobilità delle focalizzazioni: in poche righe si passa dall'apprensione di Guinniverre che guarda dall'alto la figlia, ad Arianne nauseata dal sangue dell'avversaria appena uccisa che le schizza addosso, a J.nge che guarda affascinato la sorellina in TV, allo zio Karl disgustato dal violento spettacolo del video e tuttavia conscio della sua inevitabilità.

Schwarz si muove come se disponesse di una macchina da presa¹²⁶, manovrandola con stacchi netti, senza manierismi o effetti speciali. Il risultato è però un'ibridazione fortemente baroccheggiante: la spettacolarizzazione della violenza in un'arena romana con un padre maestro in arti marziali di nome Akira; sullo sfondo uno stato totalitario minaccioso, il tutto in un montaggio rapido in perfetto stile MTV.

4.3. EL VIAJERO (DEI GENERI) NELLO SPAZIO TEMPO

*El viajero*¹²⁷ di José Luis Zárate Herrera vinse nel 1987 il Premio Puebla e fu eletto miglior racconto degli anni '80. Un detective messicano, Eliseo Hernández, viene contattato da un misterioso viaggiatore nel tempo, l'oscuro professore universitario Alejandro Levya, ucciso due anni prima, che vuol sapere il nome del suo assassino; Eliseo si mette all'opera, ma

¹²⁶ L'utilizzo della scrittura al pari di una macchina da presa è una tecnica in cui è maestro un autore del calibro di Don De Lillo; l'arena romana si presta molto bene al gioco delle focalizzazioni, come anche lo stadio di baseball in cui ha inizio il monumentale *Underworld* di De Lillo.

¹²⁷ Disponibile in rete all'indirizzo <http://www.ciencia-ficcion.com.mx> sezione *Textos*.

ogni volta che Levya si materializza la realtà intorno a lui cambia: la città, la fidanzata Alma, il suo stesso guardaroba. Pare addirittura che il mondo, ormai estraneo all'investigatore, sia sull'orlo di una nuova terribile guerra; timoroso, Eliseo compie infine il delitto perfetto, sparando a Levya mentre sta scomparendo: nel presente c'è un foro di proiettile sulla parete, nel passato solo un ammasso informe di metallo, la macchina del tempo fusa, e un cadavere in una stanza chiusa dall'interno senza segni di scasso.

Una precisazione: in Messico il filone "neo-policíaco" é frequentato con eccellenza da Paco Ignacio Taibo II, autore spagnolo trapiantato in Messico, che ha dato vita a Hector Belascoaran Shayne, investigatore privato nella più grande, caotica e stupefacente megalopoli del mondo: Città del Messico. Shayne é un perdente nato tutt'altro che disposto alla resa; un anomalo personaggio che odia la polizia e i potenti, una ventata di libertarismo anarchico nella narrativa "amarillenta"¹²⁸.

Zárate non prescinde da Shayne, ma si diverte mettendo più carne al fuoco: da una parte il poliziesco, di cui esplora una delle possibilità, dall'altra temi classici della fantascienza, quali il viaggio nel tempo e gli universi paralleli; ma non si prende troppo sul serio, Eliseo non é affatto un emulo dei violenti detectives del noir americano, né un insospettabile genio alla Poirot o alla Miss Marple, o un freddo razionalista come il patriarca Sherlock Holmes; nemmeno ha molto da spartire con il Dupin di Poe. Grazie alla narrazione in prima persona il detective si presenta subito come un "Anonimo", che vorrebbe essere un duro dalla battuta pronta, e invece sa di essere solo un impappinato beone. Il suo carattere è chiarito subito quando Leya compare per la prima volta e sgancia una cifra spropositata:

¹²⁸ Pino Cacucci dà una lettura fortemente politica di questo spirito libertario: "Nel 1968 Paco aveva diciannove anni, e militava con entusiasmo irrefrenabile nel movimento studentesco. Tutto finì con la strage di Tlatelolco, quando esercito e polizia aprirono il fuoco su una manifestazione pacifica, decretando lo stato di guerra con ogni forma di antagonista. [...] Quell'esperienza lo ha segnato in profondità, e il 1968 messicano, con la sua carica di ribellione totale e l'immensa ricchezza espressiva, emerge spesso nei suoi scritti, persino nei romanzi apparentemente 'gialli'." Pino Cacucci, "Il detective Paco Ignacio Taibo II", in *Volontà – Penne all'arrabbiata da Cervantes ai cyberpunk*, Milano, Editrice A, 1993 n° 3-4 anno 47, p. 70. Zárate appartiene ad una generazione successiva e il suo Hernández discende da Shayne solo tipologicamente, é difficile leggersi velleità politiche; tuttavia bisogna rilevare che già l'operazione di Taibo II é più complessa e intimamente meticcata con la realtà messicana di quanto non ci si possa aspettare da un "semplice giallo".

Lo que debería haber dicho, para lucir mi rápido ingenio, era: De acuerdo, ¿a quién mato? Pero, por desgracia, las mejores réplicas se me ocurren siempre unas tre horas después de pasada la situación; así que lo que me salió fue un:

- ¿Qué...?

El cual fue ignorado por completo.

Il genere poliziesco viene quindi sfruttato e decostruito fino in fondo: la vittima collabora con l'assassino, visto che Levya lascia una lettera ad Eliseo per indirizzarlo nelle ricerche, raccontandogli della sua vita e della costruzione della macchina del tempo. L'autore sfrutta il suo ridicolo detective per ironizzare anche sui canoni dell'altro genere in campo, quello fantascientifico. Rendendosi conto dalla data di conio che i soldi ricevuti vengono dal futuro, esclama: "Maldita sea la ciencia-ficción."; poi analizza i paradossi della vicenda in uno spassoso soliloquio:

En matemáticas esta paradoja se explica con dos páginas llenas de símbolos. Pinche suerte. Siempre reprobé matemáticas. Veamos.

- A. Levya es un viajero en el tiempo.
 - B. Algo le está pasando a Alma.
 - C. Y a la ciudad.
 - D. Todo empezó cuando él llegó.
 - E. Puede él cambiar mi historia?
 - F. Si es así yo no me daría cuenta, si mi pasado es modificado yo cambiaría con éste y no sabría que cambio.
 - G. No sé que chingao hago haciendo listas.
 - H. Por qué me escribió Levya esa carta contándome cómo construyó su máquina?
 - I. Qué le pasó al artefacto una vez muerto?
- Todo era cuestión de organizarse. Estaban ya los interrogantes y las premisas a seguir, sólo faltaba resolver esto.
- J. Qué carajo hago ahora?

La deduzione analitica dell'infalibile detective assume i toni di una farsa, al pari della riflessione sugli effetti di realtà implicati dal viaggio nel tempo.

4.3.1. *Scienza della fantascienza in Messico: viaggio nel tempo e universi paralleli*

I due motivi fantascientifici principali che si intersecano in *El viajero* sono strettamente legati. Tra le ricerche più esaustive, quella di Renato Giovannoli¹²⁹ ha mostrato come i paradossi che nascono dai viaggi nel

¹²⁹ Renato Giovannoli, *La scienza della fantascienza*, Bompiani, Milano, 1991, capp. VI. *Le Macchine del tempo*, e VII. *Universi paralleli*, pp. 213-261 e 263-289.

tempo possano essere risolti in maniera convincente solo postulando l'esistenza di universi paralleli. Un breve excursus teorico può essere utile.

Il problema fondamentale della macchina del tempo è quello della duplicazione di oggetti e persone; ad esempio andare nel futuro e tornare con un fiore¹³⁰: esisterebbero allora due fiori? Oppure esisterebbero semplicemente innumerevoli fiori nella dimensione del tempo, interpretata come una quarta dimensione? E che dire dei film o romanzi in cui il cronoviaggiatore incontra sé stesso più giovane o più vecchio?

La formulazione forte è il cosiddetto paradosso del nonno: se il viaggiatore uccidesse suo nonno nel passato, che accadrebbe nel presente? L'accettazione del paradosso, al di là dell'intervento del "censore cosmico" (poiché l'universo dovrebbe essere coerente, il sole potrebbe esplodere, oppure la galassia ribellarsi, in ogni caso non si dovrebbero permettere azioni simili) ha dato luogo nella letteratura fantascientifica ad una vera e propria "metafisica combinatoria"; come spiega Borges: "Modificare il passato non è modificare un fatto isolato: è annullare le sue conseguenze, che tendono ad essere infinite. In altre parole: è creare due storie universali."¹³¹; si possono così esplorare tutte le infinite possibilità in altrettanti infiniti mondi, come accade anche nella storia di Ts'ui Pen e della farfalla¹³². Giovannoli riassume con chiarezza la questione:

inevitabilmente un viaggio nel tempo cambierebbe il corso dell'intera storia: se si vuole salvare l'esistenza del vecchio mondo *senza cadere in contraddizioni*, occorre pensare allora che il viaggio nel tempo abbia provocato una biforcazione della linea temporale, dando vita a un secondo universo "alternativo", reale quanto il primo. *Non un mondo contraddittorio: due mondi coerenti*. In altri termini, il viaggio nel tempo non muta il nostro passato, dà *un contributo causale a un altro mondo*. Si può anche supporre che questo secondo mondo sia sempre esistito e che il viaggio temporale, invece di dargli vita, semplicemente permetta di accedere ad esso.¹³³ (corsivo mio)

¹³⁰ Il "paradosso del fiore", formulazione debole del problema, è in origine di Coleridge, poi ripreso da Borges in *Finzioni*.

¹³¹ Jorge Luis Borges, *Ficciones*, 1956, tr. it. *Finzioni*, Einaudi, 1995, p. 88.

¹³² *Ibidem*, pp. 79-92.

¹³³ Renato Giovannoli, *op. cit.*, pp. 252-253.

Si tratta di una visione molto razionale: nonostante siano in gioco dei paradossi, le argomentazioni vengono condotte con rigore logico, affinché non ne risultino contraddizioni.

El viajero sarebbe, da questo punto di vista, un esempio di scarsa consequenzialità; ma Zárate non se ne preoccupa affatto, e non perché manchi di preparazione scientifica e non sia in grado di svolgere “correttamente” il ragionamento, ma perché ha altri interessi; ovvero, non crede che l'esplicazione sia necessaria per la trama.

La CF non è solo divulgazione scientifica o parascientifica, ma fondamentalmente il supporto per una storia. Zárate non rifiuta la logica: la conosce, come dimostrano i suoi interessi speculativi in molti altri racconti qui non trattati¹³⁴, ma la ignora. Il suo personaggio non conosce i fondamenti del viaggio nel tempo, né il racconto si preoccupa di definirli: un esempio di CF scritta “por usuarios de la ciencia y no por creadores de ciencia”¹³⁵. Zárate cita in proposito una barzelletta che ben si adatta all'ironia di *El Viajero*:

¿como funciona el microondas?

Alguien responderá: la emisión de microondas hace vibrar las moléculas de agua contenidas en los alimentos, y esta vibración genera calor.

Otro más dirá: se oprime el botón de “un minuto” y luego se saca la comida caliente.¹³⁶

Ciò che rende *El viajero* un ottimo racconto è in definitiva la sua capacità di giocare coi generi, che sono in questo caso essi stessi attrattori meticcii di una zona rizoma particolarmente ampia, la letteratura nel suo complesso. L'immaginario poliziesco si ibrida con quello fantascientifico in terra messicana: così Eliseo Hernández stravolge la figura canonica dell'investigatore con la sua peculiare messicanità. La stessa classicità dei temi non può che risolversi in una barocco girotondo di identità: Hernández vorrebbe essere un duro, ma è un Anonimo, è un investigatore, ma subito dopo un assassino, e poco prima una proiezione del lettore che cerca di decifrare deduttivamente i passaggi della storia. Si

¹³⁴ Ma anche in parecchi di quelli trattati: preoccupazioni metafisiche sono sicuramente alla base degli haikus cyberpunk e dei Minic(r)uentos, presentati nel cap. V.

¹³⁵ E-mail di José Luis Zárate Herrera, Oggetto: Zárate, venerdì 7 dicembre 2001.

¹³⁶ Ibidem.

noti infine che, paradossalmente, nell'incrocio delle due rigide codificazioni o identità di genere, quella poliziesca e quella fantascientifica, l'aspetto più intrigante è la psicologia del personaggio messa in crisi dall'incertezza identitaria: se la realtà cambia, anch'io sto cambiando? Chi sono, allora? Questa angosciosa domanda lo spinge all'omicidio, a sostituirsi in un certo senso al "censore cosmico". L'intera vicenda è come un corollario di due semplici affermazioni di Hernández, la prima all'inizio:

Y no es que importe. *Nada importa mucho*. O casi nada. (corsivo mio)

La seconda alla fine del testo:

[...] [lo estaba matando] porque en mi presente [...] nada le importa, porque con su máquina del tiempo cambia totalmente las historia que la historia se vaya a la chingada!, pero también a mí. [...] Entonces? *Nada importa demasiado, excepto yo*. (corsivo mio)

Ma sappiamo che questo *yo*, in realtà, non ha nessuna identità particolare: è anodino, è un "fulano" qualsiasi sperso nella metropoli.

4.4. LOS MOTIVOS DE MEDUSA: LO SPAZIO COSMICO

Terza tappa della ricognizione nell'immaginario della fantascienza classica è il lungo racconto di Gerardo Horacio Porcayo *Los motivos de Medusa*¹³⁷ vincitore nel 1993 del Premio Kalpa.

La narrazione in nove paragrafi presenta Adán (Adamo) che si sveglia dall'ibernazione: la robot María si prende cura della sua riabilitazione, ma non gli spiega dove si trova. La città sembra in rovina; il sole è morente; il protagonista tenta di fuggire dalla città spettrale con un aereo, poi con una jeep, ma a venti chilometri tutt'intorno una barriera invisibile teletrasporta istantaneamente gli oggetti dalla parte opposta. Non vi sono umani, solo robot semidistrutti che citano alla rinfusa brani della Bibbia, del Corano, di testi scientifici, filosofici e letterari. Finalmente Adán comprende: si trova su una nave spaziale e, come spiega María, è l'ultimo sopravvissuto di

¹³⁷ Disponibile in rete all'indirizzo <http://www.ciencia-ficcion.com.mx>, sezione *Textos*.

ogni razza conosciuta, i suoi figli avevano cercato di salvarlo dalla morte che temeva ibernandolo su una nave che evita le zone di distruzione dell'universo; ma ormai il Nulla sta avanzando e presto inghiottirà tutto.

I capelli di María, dei cavi di tre ottavi di pollice con cui si interfaccia ad altre macchine, sono lo spunto per il titolo: la robot è come Medusa. Riferimenti mitologici sono disseminati un po' ovunque: i robot, quasi tutti immobili per la mancanza di energia, sono delle specie di totem mitologici, tra cui si distinguono Efesto e Cadmo; ma anche Jaime e Lobo, altri robot che improvvisano delle discussioni per far capire ad Adán la tragica situazione.

4.4.1. *Mitologia e religione, robot e intelligenza artificiale*

Los motivos de Medusa mescola abilmente numerosi luoghi comuni della fantascienza, dall'astrogazione stellare alla questione dei robot e dell'intelligenza delle macchine; come Zárate, anche Porcayo non si preoccupa eccessivamente della fondazione scientifica della storia, essendo molto più interessato a tessere una sottile trama di rapporti e rimandi in parte espliciti, in parte sicuramente da scoprire, attraverso la tecnica delle citazioni.

Non importa dunque spiegare come sia possibile al programma automatico dell'astronave di evitare l'avanzata del Nulla, ma comunicare lo stato d'animo dell'ultimo uomo nell'Universo appena prima della sua scomparsa. Tale scopo é raggiunto grazie all'intersecarsi di indizi che il lettore e il protagonista insieme si trovano a decifrare; quest'ultimo scopre infine di essere la vittima predestinata. Il discorso sui generi vale, in misura minore rispetto a *El viajero*, anche per *Los motivos de Medusa*; se si dovesse catalogarlo, considerate le vaghe indicazioni che lasciano molto spazio all'immaginazione, si potrebbe propendere per la categoria

del “fantastico”¹³⁸; se non fosse per i temi peculiarmente fantascientifici; naturalmente, come nota Adolfo Bioy Casares nell’introduzione all’*Antologia della letteratura fantastica*¹³⁹, bisognerebbe dire che tutta la letteratura è fantastica: chiamando in causa la *suspension of disbelief* di Coleridge, appare evidente che di fronte ad un testo realistico come ad un testo “incredibile”, dobbiamo accettare il patto proposto dall’autore e prendere per buono quello che ci dice.

Caratteristica é la riflessione filosofica: il protagonista si chiede, in perfetto accordo con le domande prioritariamente ontologiche del neobarocco: “Che mondo é questo? Come bisogna agire in esso? Quale dei miei ‘sé’ deve agire?”. É un mondo, guarda caso, labirintico e dunque barocco, una zona rizoma, poiché si incontra qui la stessa città in cui Porcayo ambienta *Imágenes Rotas Sueños de Herrumbre*, solo molto più triste e desolata, ma pur sempre messicana, come testimonia la statua di bronzo consunta del vecchio Zapata.

In questo mondo é meglio non agire, per non sprecare energie vitali. In questo mondo il sé archetipico sottolineato dal nome, Adán, agisce inutilmente, perché Eva non c’è più; il sé individuale é perso nella notte cosmica, dopo secoli di ibernazione; il sé mitologico, il Perseo opposto a Medusa, non ha più senso, perché uccidere María significherebbe troncane ogni possibilità di capire questo mondo, di passare cioè alla problematica epistemologica. Gli unici “sé” che hanno libera iniziativa sono quelli robotici: anch’essi cercano disperatamente l’elevazione, il cielo, la gloria che non avranno mai, visto che il Non-Senso, cioè l’Oblio e la Non-Sensazione, sta per avere la meglio.

¹³⁸ Una delle caratteristiche del “fantastico” (in particolare del folktale) è la rapidità, che significa nello stesso tempo economia espressiva, ma anche vaghezza e indeterminazione temporale. Le fiabe sono sempre una corsa contro il tempo, e in fondo anche *Los Motivos de Medusa* si regge su questo filo conduttore. “Questo motivo [la relatività del tempo] può essere inteso anche come una allegoria del tempo narrativo, della sua incommensurabilità al tempo reale”: Italo Calvino, *Six Memos for the next Millennium*, 1985-1986, tr. it. *Lezioni Americane - Sei proposte per il prossimo millennio*, Milano, Mondadori, (1988) 1993, pp. 44-45. D’altra parte, l’immagine del Nulla che avanza è singolarmente prossima a quella di un grande classico della letteratura fantastica, *La Storia Infinita* di Michael Ende.

¹³⁹ Jorge Luis Borges, Adolfo Bioy Casares e Silvina Ocampo, *Antología de la literatura fantástica*, 1940, tr. it. *Antologia della letteratura fantastica*, Editori Riuniti, Milano, 1980.

La leva utilizzata dai robot per rivegliare la coscienza del protagonista è epistemica: essi sono depositari degli ultimi frammenti della conoscenza universale e la propinano ad Adán, forzando la loro programmazione rigida in uno slancio di libero arbitrio. L'ultimo uomo però non riesce ad orientarsi: riconosce alcune citazioni, al pari del lettore; ma non può fare nulla, è solo, è inutile, un vecchio decrepito, addirittura rimprovera ai robot la loro blasfemia nel confondere testi religiosi eterogenei; infine non si capacita, piangendo, di aver cercato di sfuggire alla morte. In fondo, l'assunto è ancora stranamente vicino a quello cyberpunk, genere assolutamente estraneo a questo racconto: non c'è futuro; anzi, non c'è quasi neppure il presente.

Il sentimento di repulsione per i robot si converte gradatamente in una sorta di amore e riconoscenza, seguendo l'analoga successione delle identità della robot protagonista, da Medusa, la nemica che pietrifica, a María, la guida consolatrice, a Eva, la donna che ella non può essere:

- Medusa – dijo [...]

María, ése es mi nombre – corrigió la robot, girando la cabeza hacia él, dejando en el proceso de agitar aquel manojito de serpientes. Caminó hacia él tendiéndole la mano. Dudó unos segundos en estrechar aquella extremidad metálica, luego decidió que era lo único viable. [...]

La robotfobia surgía muy esporádicamente. De hecho, Adán se había vuelto aficionado a las charlas robóticas [...].

- Me hubiera gustado que fueras Eva y que esto fuera el principio – dijo Adán y dejó que las lágrimas inundaran sus ojos y empañaran la visión de aquel océano de tinieblas. Sintiendo el pesar de la cercana desaparición, tomó la mano de la robot y pensó: Sí, todos buscamos alguna clase de cielo. Afuera la negrura siguió imperturbable, aguardando su fin.

La solitudine. La fine. La morte: temi sconcertanti che ritornano nel prossimo racconto.

4.5. EL AÑO DE LOS GATOS AMURRALLADOS: ANCORA SULLA DISTOPIA

Nuovo balzo nell'iperspazio, ma in ordine cronologico: dieci anni dopo *La pequeña guerra*, nel 1994 Ignacio Padilla si aggiudica il Premio Kalpa con una nuova distopia: il breve racconto *El Año de los Gatos Amurrallados*¹⁴⁰.

In uno scenario quasi postatomico si muovono quattro personaggi: Iñigo, Roberta, Maida e un ragazzo. La città ormai distrutta è in preda all'anarchia; molti hanno trovato rifugio nei sotterranei di quella che era la metropolitana; Iñigo, uno studioso, un intellettuale che prende nota accuratamente (e inutilmente) di quello che accade, si è imposto come guida di un gruppo di circa cinquanta disgraziati, che lentamente ma inesorabilmente si assottiglia. I più forti cadono per fame, sete, stenti, e vengono gettati al di là della muraglia dove si trovano torme di gatti famelici. Maida e Roberta, le ultime ad entrare nel sotterraneo, vengono accettate per intercessione di Iñigo, ma solo a patto di concedersi agli uomini del gruppo, ai quali nonostante tutto sopravvivono, in cambio della loro razione giornaliera d'acqua e cibo.

La narrazione si apre nel momento topico in cui si esaurisce il filo d'acqua che ha mantenuto in vita i disperati fino a quel momento. Le due donne sono sull'orlo di una crisi isterica; Iñigo si immerge nei suoi pensieri e negli incontri amorosi con l'adolescente, che ha perso la parola per gli orrori subiti in superficie e, praticamente ridotto ad un "puro" oggetto, non si sottrae al desiderio dell'uomo. Infine Iñigo si rende conto di dover uscire a cercare l'acqua; trova una pozza putrida, uccide una figura vagamente umana che lo attacca e torna dalla "famiglia" di cui è ormai un "padre" elettivo. Il ragazzino è morto, affermano diaboliche Maida e Roberta; folle di dolore, Iñigo si precipita oltre la muraglia e viene sbranato dai gatti; le due donne allora spiluccano i resti del corpicino cannibalizzato, attendendo la morte.

¹⁴⁰ Disponibile in rete all'indirizzo <http://www.ciencia-ficcion.com.mx>, sezione *Textos*.

4.5.1. *Terremoto, sesso e sentimento della morte*

Non é immediato rispondere alla domanda: perché questo racconto ha vinto un premio di ciencia ficción? Apparentemente ben poco lo può ricollegare alla fantascienza. Viene in aiuto Umberto Eco, che ha classificato la letteratura fantastica in quattro categorie principali: l'allotopia (immaginare mondi distinti dal nostro), l'utopia (mondi paralleli al nostro), l'ucronia (mondi nati a partire dal presupposto: cosa sarebbe successo se la realtà si fosse evoluta in modo diverso?) e la metatopia o metacronia (il mondo creato corrisponde a un futuro o é un mondo che anticipa quello che accadrà)¹⁴¹. La fantascienza si colloca ovviamente nell'ultima categoria. Ma anche Eco riconosce che questo genere letterario può manifestarsi come allotopia, utopia o ucronia. La buona fantascienza é scientificamente interessante non tanto perché parla di meraviglie tecnologiche – di fatto può anche non parlarne – quanto perché si offre come gioco narrativo, giocando con l'essenza stessa di tutta la scienza: la sua congetturalità¹⁴².

La storia di Padilla può sembrare l'ennesima rivisitazione del giallo claustrofobico, con tinte horror. Ma la sua natura congetturale ne rivela l'appartenenza specifica all'ucronia: la grande metropoli messicana é inabitabile non per una guerra nucleare ma per un terremoto, come quello terribile che sconvolse realmente il D.F. nel 1985.

Il binomio sesso & morte e il quadrangolo familiare anomalo, patologico anzi, spingerebbe ad una lettura psicoanalitica, che però trascura volentieri. Più interessante è sottolineare ancora una volta il carattere realistico della narrazione e l'approfondimento psicologico dei personaggi: anche in un momento tragicamente mortale, si può sempre fare sesso, ancora prima di pensare a sfamarsi. L'uomo non è affatto un essere

¹⁴¹ Umberto Eco, *I mondi della fantascienza*, in ID., *Sugli specchi e altri saggi*, Milano, Bompiani, 1985, pp. 173-180; versione ridotta della Comunicazione al convegno su scienza e fantascienza tenuto a Roma il 2 maggio 1984.

¹⁴² Esistono naturalmente classificazioni più semplici (stiche), ma forse non banali, per distinguere la SF dal resto della letteratura: un testo di SF è tale solo in quanto è pubblicato in una collana di SF.

razionale, o meglio la razionalità è un involucro sottile che nelle situazioni estreme appassisce facilmente. La lotta senza quartiere per la sopravvivenza spinge Iñigo prima a uccidere, poi a suicidarsi “stupidamente” perché ha perduto l’unica ragione che lo forzava a non lasciarsi andare, l’amore necessariamente squallido del ragazzino. Rimangono le due donne, ridotte ad uno stato più che bestiale: esplicito il parallelo fra loro e i gatti,

Los mayidos iban aumentando. Así como las dos mujeres se habían alimentado de lujuria [sopravvivendo agli uomini che le sfruttavano sessualmente], los gatos se habían alimentado de los cadáveres secos. La diferencia estaba en que ellos habían engendrado miles de pequeños demonios, mientras que Maida y Roberta, aún no queriéndolo, habían permanecido infértiles.

L’abiezione materiale provoca l’abiezione morale. Eppure l’orrore non è suscitato tanto da questo duplice stato di infraumanità, quanto dalla descrizione in uno stile del tutto piano della quotidianità di Iñigo e compagni, fino all’apice della scena dell’acqua:

Iñigo [...] se acercó como pudo a la charca menos pequeña y [...] hundió la boca en la delgada superficie de agua sucia. En otras circunstancias le habría escandalizado aquella postura, esa reacción intempestiva de bestializarse para saciar la sed; por esos tiempos de razón habían pasado, estaban yéndose a la mierda, como el agua misma, y ya ni siquiera él tenía voluntad para analizar sus actos, su decadencia. De súbito, un emujón lo sacó del Edén y lo hizo rodar cuesta abajo hasta lo que había sido el fondo del río. Con restos de agua y excremento cubriéndole el rostro, tomó aire y, sin pensarlo dos veces sacó el revólver y disparó a una figura que, ansiosa, se inclinada como un cerdo a beber de la charca de la cual lo habían desalojado. La criatura gimió un poco y luego se dejó morir. Todavía con el aire y los dedos apestando a pólvora, Iñigo removió el cadáver y llenó a tope los recipientes con una mezcla de agua, mierda y sangre que, después de todo, no sabía tan mal.

Il quieto e terribile approssimarsi della morte è reso con un climax insopportabile che non sfocia nell’agitazione isterica e psicotica di Iñigo ma al contrario nella calma di Maida e Roberta: spetta a loro l’ultima insospettabile trasformazione dell’umanità ormai oltre la regressione a bestia nella freddezza della pietra, nell’ibernazione all’inizio paventata e adesso quasi invocata per porre fine alle sofferenze.

L'impressionante fenomenologia della morte esposta é la rielaborazione fantastica di dati ben reali dell'immensa baraccopoli del D.F.: nella usuale zona cittadina di taglio fortemente cyberpunk la tecnologia è scomparsa, il sesso virtuale é fisicizzato nella maniera più sordida, la morte non è mai stata così opprimente, incarnata addirittura nel sinistro miagolio dei gatti. Questi nuovi fantasmi, attrattori di cui è impossibile districare gli elementi di partenza, agitano la sofferenza fisica e psichica dei personaggi; lo stile è vicino a quello di Schwarz, la morte finale è la stessa "negrura" che aspetta anche l'Adán di Porcayo. L'impurità è la caratteristica più evidente: ancora, nulla di puro nelle nostre mani, poiché "I frutti puri d'America impazziscono"¹⁴³, come ricorda l'antropologo James Clifford. Il discorso di Clifford si riferisce principalmente alla cultura pellerossa e alla negritudine negli Stati Uniti: descrivendo questi fenomeni, ne sottolinea il carattere costitutivo di "etnografia moderna", ossia la frammentazione e l'impossibilità di stabilire ciò che è "originario" e ciò che non lo è. Allo stesso modo per il Messico e per l'America tutta le proposte del *métissage* e della contaminazione barocca sono confortate da questa emergenza della complessità impura.

4.6. SECRETO DE CONFESIÓN:

IRONIA E BANALIZZAZIONE DEL CYBER

Federico Schaffler, autore del racconto *Secreto de confesión*, é uno degli autori fondamentali della CFM; come Schwarz appartiene ad una generazione precedente a quella dei giovani scrittori come Zárate, Porcayo, RAM e ne prepara l'avvento prodigandosi soprattutto come editore di *Umbrales*, dal 1991 una delle riviste decane in Messico, come curatore delle antologie *Más Allá de lo Imaginado* (due tomi pubblicati nel 1991, uno nel 1994, per un totale di 54 autori), come promotore instancabile di festival, convention, premi. Grazie a lui, Nuevo Laredo é un

¹⁴³ James Clifford, *The Predicament of Culture*, 1988, tr. it. *I frutti puri impazziscono*, Bollati Boringhieri, Torino, 1996, Introduzione; si tratta di un verso del poeta Walter John Williams, composto nel 1929.

centro importante del fandom messicano e, grazie alla sua posizione “norteña y fronteriza”, è stato e continua ad essere punto di partenza ideale per collaborazioni con gli USA, ma anche con la Spagna e l’America Latina tutta.

Autore anche di un discreto corpus di racconti, Schaffler nel 1997 vince il Premio Kalpa con *Secreto de confesión*¹⁴⁴ un bizzarro mélange di forme cyberpunk e ossessioni religiose. La Papessa Madonna II governa a Nuova Roma e dispensa i sacerdoti dal celibato; ma il protagonista, un prete all’antica, preferisce soddisfarsi col sesso virtuale piuttosto che sposarsi. Terminati i laboriosi preparativi per la connessione in rete, incontra una donna, che scopre essere la Papessa; intimorito, non vuole crederci; immagina che si tratti di una maschera virtuale, come quella che lui stesso utilizza e si abbandona all’amplesso. Rapido cambio di prospettiva nella conclusione: a Castel Gandolfo, una donna è realmente connessa.

Lo stereotipo del sesso virtuale é il più diffuso del cyberpunk, forse perché più facilmente recepito nell’immaginario collettivo mediatico. La sua banalizzazione estrema é ripetuta fino alla nausea in film come *// tagliaerbe*¹⁴⁵, subito diventato *cult* ma in fondo per nulla innovativo rispetto a *Tron*¹⁴⁶.

Allo stesso modo, la religione entra prepotentemente già nei romanzi di Gibson a partire dal secondo volume della trilogia della matrice, *Count Zero*¹⁴⁷. Dopo la fusione tra le due IA del primo romanzo, Wintermute (Invernomuto) e Neuromancer, il cyberspazio si popola di Loa, divinità del pantheon del voodoo cubano. Non si tratta però di cristianesimo; in questo senso, il precedente più noto nella letteratura cyberpunk é il romanzo di

¹⁴⁴ Disponibile in rete all’indirizzo <http://www.ciencia-ficcion.com.mx>, sezione *Textos*.

¹⁴⁵ *The Lawnmower Man*, USA/Giappone 1992, Brett Leonard. Spacciato come “il primo film sulla realtà virtuale”, è in realtà “la solita storia dell’apprendista stregone [...] Grazie a iniezioni mirabolanti e a massicce immersioni nella realtà virtuale generata dai computer, uno scienziato trasforma lo scemo del villaggio in un Genio del Male che si appresta a conquistare il mondo per via telematica”. Paolo Mereghetti, *Il Mereghetti*, Baldini & Castoldi, Milano, 2002, p. 2056-2057.

¹⁴⁶ *Tron*, USA, 1982, Steven Lisberger. “Un geniale inventore di videogames viene trasformato da un raggio laser in una sequenza di informazioni numeriche [...] ed entra nel computer”. Paolo Mereghetti, *cit.*, p. 2168-2169.

¹⁴⁷ William Gibson, *Count Zero*, 1986, tr. it. *Giù nel ciberspazio*, Mondadori, Milano, 1992, Urania 1179.

Norman Spinrad *Deus X*¹⁴⁸, di due anni anteriore al racconto di Schaffler, dove il mondo è nelle mani di una Chiesa decaduta retta dalla Papessa Maria I (è probabile che Madonna II succeda proprio a lei). Insomma, pare che Schaffler riutilizzi temi noti; soprattutto sul cybersex sono stati versati fiumi d'inchiostro, occupati fin troppi byte, e parecchi hanno trovato il modo di lucrare su questo mito¹⁴⁹, ormai da tempo parte della cultura di massa oltre che dell'immaginario fantascientifico.

4.6.1. *L'identità virtuale*

Bisogna però ricordare che siamo pur sempre nella zona messicana, non negli USA. Il Messico é un Paese fortemente cattolico e non certo pluralista: in questo contesto *Secreto de confesión* é uno shock non indifferente. L'aspetto indubbiamente di maggior interesse, e principale attrattore meticcio della visione di Schaffler, é l'interpretazione dell'identità nel mondo virtuale. Gli strumenti formali del cyberpunk fungono qui evidentemente da meri pretesti per un discorso sull'identità per nulla banale:

[il sacerdote] No tenía que verse en un espejo para recordar su imagen ciberespacial, diseñó su rostro y su cuerpo para parecerse al angelical Cristóbal Colón de Dalí y adoptó el nombre virtual de Valentino, más por Rodolfo que por el santo del amor. [...]. Se preguntó quien sería ella [l'avatar della donna che lo attira] en realidad y en qué lugar del mundo, se encontraba viviendo sus fantasías sexuales gracias a la red ciberespacial. Pensó que posiblemente era una anciana beata, seguramente soltera y virgen, quien expulsaba así la tensión de la vida diaria real. Sonrió para sí. Una de las ventajas del sexo virtual era que a menos que se deseara, la identidad del participante, e incluso su sexo, sería completamente reservada. No era nada improbable que esa bella mujer, que estaba seguro pronto sería suya, pudiese ser en realidad un hombre que purgaba sus posibles debilidades homosexuales a través de la red, alguna monja o alguna jovencita que accedía al programa sin autorización de sus padres. Podría ser cualquier persona del mundo que estuviera interfazado con la red.

L'instabilità identitaria: ecco il fulcro del racconto. In VL cadono le barriere delle opposizioni dicotomiche Vero-Falso, Maschio-Femmina,

¹⁴⁸ Norman Spinrad, *Deus X*, Milano, Editrice Nord, 1993 (1992).

¹⁴⁹ In fondo, le *chat line* erotiche a tutti ben note (le pubblicità si possono trovare persino sui quotidiani a tiratura nazionale) non sono altro che una delle squallide applicazioni commerciali del cybersex.

Eterosessuale-Omosessuale¹⁵⁰. Esiste una relazione stretta fra l'identità sessuale di una persona, la sua condotta in società e l'accettazione sociale della stessa; in Messico sicuramente il modello base dell'identità sessuale é l'uomo che si identifica nell'archetipo del maschio eterosessuale e l'omofobia è un fenomeno particolarmente grave: nel solo 1998, si sono verificati oltre centoquaranta omicidi impuniti di gay e lesbiche¹⁵¹.

L'atmosfera è dunque tutt'altro che cyberpunk: ne manca la tipica disperazione speranzosa, sostituita da una sarcastica presa di posizione nei confronti del "sexocatolicismo", un'evidente allusione al connubio che si stabilisce fra religione e sesso ogni volta che la prima pretende di erigersi a guida morale incontestabile e autoritaria invece che autorevole, come accade appunto secondo l'autore in Messico oggi. Il racconto, ovviamente, non è per nulla eccitante; riesce anzi in pieno nel suo scopo di ridicolizzare lo stereotipato binomio che sfutta. Riuscita ed esemplare la scena del sacerdote nella RV che giunge al bordello virtuale: le porte simulano quelle di Gerusalemme e sono custodite da un gigantesco guardiano con un enorme fallo pulsante; il protagonista paga l'entrata con gocce di sangue che sgorgano dalle sue spalle flagellate, come se facesse ammenda anticipata per il "peccato" che sta per commettere. Ma nella realtà "vera", é più prosaicamente la sua carta di credito a risentire parecchio dell'accesso a questa zona riservata del cyberspazio.

La durezza del cyberpunk si trasforma, sotto la pressione dell'attrattore meticcio (almeno duplice: la religione e il sesso), in una irriverente satira del moralismo cattolico; e forse anche in Italia un racconto del genere non passerebbe del tutto inosservato.

¹⁵⁰ Si vedano gli articoli antologizzati: Roberto Max, *El mundo según unos cuantos, semblanza de las identidades sexuales en México*; Bernardo Ruíz, *Quién soy? En busca de la personalidad virtual*; Jaime Augusto Shelley, *La Otredad*, in *Origina* n° 85, <http://www.origina.com.mx>.

¹⁵¹ Roberto Max, *cit.*; confermato anche da Amnesty International: la situazione si aggrava, se è vero che, "In Messico - tra il 1991 e il 1994 - 12 gay sono stati uccisi nello stato del Chiapas.". http://www.amnesty.it/notiziario/97_12/notizie.htm; notizie e ulteriori link dal mondo gay in merito si possono trovare all'indirizzo <http://mondoqueer.tripod.com/approfondimenti/AmericaLatina.html>:

4.7. SE HA PERDIDO UNA NIÑA:

LA PROLIFERAZIONE DEGLI UNIVERSI

Penultima tappa di questo percorso nei temi classici della fantascienza, *Se ha perdido una niña*¹⁵² ha vinto nel 1999 il Premio Kalpa. L'autore, Alberto Chimal, é noto per numerosi contributi alla letteratura infantile; ha pubblicato fiabe, ma spazia con disinvoltura in tutti i territori del fantastico. In *Gente del mundo* (1998) ad esempio interseca *Il milione* di Marco Polo con l'Italo Calvino di *Le città invisibili*, e ricostruisce, fondandosi chiaramente sulle tecniche borgesiane, tutto il sapere sui popoli vicini e lontani alla Terra, abitanti di inesauribili universi paralleli. Chimal, fondendo antropologia, storia, fiaba, folklore, tutte le scienze umane conosciute e quelle che ancora devono essere inventate, crea opere di poesia, trattato e fiction nello stesso tempo. La sua CF si eleva così all'altezza dell'arte della congetturalità, come segnala Eco.

In *Se ha perdido una niña* un fatto banale scatena l'ignoto che circonda il mondo che così come lo conosciamo e si insinua in esso. Il narratore, Carlos, parla in prima persona: nel 1998, in occasione del tredicesimo compleanno di Ilse, la nipotina, le regala un libro mai letto, *Se ha perdido una niña*, della russa Galina Demikina, pubblicato in spagnolo nel 1982 dall'Editorial Progreso dell'URSS. Felicissima, Ilse legge avidamente il racconto per bambini, stampato a grandi lettere: tratta di una bimba che visita un mondo fantastico attraverso un quadro regalatole dallo zio pittore. La mamma Sara si preoccupa perché Ilse vuole scrivere all'editore, in URSS; lo zio la tranquillizza, è ovvio che la lettera non arriverà mai; invece qualcuno risponde, con timbro CCCP, invitando Ilse a contattare l'autrice casomai passasse in URSS. Carlos cerca di razionalizzare l'avvenuto:

pare che la situazione dell'America Latina tutta e non solo del Messico sia particolarmente grave a questo proposito.

¹⁵² Disponibile in rete all'indirizzo <http://www.ciencia-ficcion.com.mx>, sezione *Textos*.

forse la pianificazione dell'editore é più che quinquennale, forse non hanno denaro per cambiare timbri e scrivere Russia invece che URSS; sua sorella Sara si allarma ancora di più quando arriva il catalogo e Ilse desidera ordinare un altro libro, che puntualmente giunge nel 1999. Sara investiga, ma non scopre nulla; finché non vien indetto un concorso: basta scrivere all'editore spiegando perché si vorrebbe visitare l'URSS per vincere un viaggio per due persone. Ilse vince il viaggio, ma né Carlos né Sara la accompagnano; Ilse passa così tre mesi in URSS, da dove torna con foto e un discreto russo. Quindi viaggi sempre più frequenti, fino a sposarsi con Piotr Nikolaievich Temovsky nel 2007, da cui ha il piccolo Nikolai. Ormai la vita di Ilse é in URSS (non in Russia), da dove però non riesce né a telefonare, né a mandare lettere in Messico. Ogni volta che torna, Carlos è comunque contento che la nipote si ricordi di lui, e Sara é orgogliosa che si trasferisca nel cosmodromo di Baikonur nel quadro del programma spaziale della Mir 4.

Quando l'universo parallelo entra in quello reale? Oppure: che universo é questo? La realtà della Russia di cui parlano i giornali passa in secondo piano grazie al libro "magico" rispetto a quella dell'URSS, dove il comunismo è tranquillamente ancora al potere e la conquista dello spazio prosegue a ritmo forsennato; non v'è comunicazione possibile tra i due mondi, d'altra parte forse è colpa anche della terribile burocrazia sovietica, che rimane un grosso problema, a cui nemmeno il capo del partito Gerasimov, un nuovo Nikita Krusciov a quanto riferisce Ilse, riesce a porre rimedio.

4.7.1. Il crollo dello statuto di realtà: collasso circolare

Borges é senza dubbio il punto di riferimento principale per questo racconto. Chimal infatti esplora un'infinitesima porzione di quella metafisica combinatoria degli universi a cui Borges accenna in più

occasioni, anche nel racconto *Il Giardino dei sentieri che si biforcano* e nella vicenda di Pedro Damián a Masoller (*L'altra morte*¹⁵³), che abbiamo già citato. Il libro del mondo reale è così uno solo dei libri della Biblioteca di Babele degli universi, in cui esistono tutte le possibili variazioni fra un mondo completamente uguale al nostro tranne che per un particolare e un mondo assolutamente diverso da questo.

L'atmosfera tessuta lentamente nella narrazione stempera ironicamente il razionalismo di Carlos nella constatazione inquietante, poiché l'ignoto e l'apparentemente irrazionale sono per natura fonte d'angoscia, che in qualche modo l'URSS esiste ancora, ma solo per Ilse. Ciò non significa che solo i bambini possono vedere realtà invisibili agli adulti: dall'inizio l'autore si preoccupa di sottolineare che Ilse non si sente una bambina, che nemmeno Carlos a tredici anni pensava a sé come ad un bambino, e infine che anche Sara riconosce che la figlia non è affatto una bambina, visto che il racconto si conclude nel 2008, quando la protagonista ha ormai 23 anni.

L'ironia è importante per evitare che la vicenda assuma toni eccessivamente drammatici (dopotutto, Ilse viene praticamente "sequestrata" dalla sua nuova realtà una volta che ha letto il libro); Carlos se ne incarica nelle sue elucubrazioni, quando Ilse torna dal primo viaggio ed effettivamente pare che sia stata in URSS e non in Russia: "Y se me ocurrió llamar, ahora sí, a la CIA. No lo hice porque: a) detesto a los gringos; b) no tengo idea de cómo llamar a la CIA y c) de todos modos hubiera sido ridículo.". Inoltre, Carlos non può impedirsi di invidiare Ilse, che è andata molto lontano (né lui né la sorella hanno mai lasciato il Messico), ha visto bei posti e conosciuto tanto gente.

Il collasso della realtà su sé stessa è dovuto, casualmente, allo zio Carlos, novello apprendista stregone senza volerlo, che mette in moto un meccanismo incontrollabile, poiché è chiaro che l'URSS rinasce dal libro. In questo caso l'attrattore meticcio più visibile è la realtà tutta intera, dove vengono a contatto in maniera strana il fantastico e il reale oggettivo. Si verifica una duplice mutazione d'identità: da una parte Carlos è lo stesso

¹⁵³ J.L.Borges, *L'altra morte*, in *L'Aleph*, Feltrinelli, Milano, 1998, pp. 65-78.

zio del libro, fatto in sé banale ma ripetuto nella conclusione come monito: Ilse gli dice: “Tú eres el tío del libro – me dice. Se refiere al de Se ha perdido una niña, que ella tiene en la URSS y por lo tanto sigo sin leer.”; dall’altra, il lettore é chiamato in causa, poiché come Carlos tende a trovare una spiegazione logica, pensando magari ad uno scherzo. Eppure se il libro si trova in URSS, e tuttavia il titolo è lo stesso del racconto che il lettore ha fra le mani, é la realtà stessa oggettiva del lettore che vacilla, in un gioco sapiente di scatole cinesi; anzi, di matriske sovietiche. *Se ha perdido una niña* si può riassumere in una sola domanda: siete ben certi che questa realtà in cui vivete sia la vostra, oggettiva, che credete di conoscere?

4.8. WONDERAMA: MESSICO POP, ANNI ‘70

Siamo giunti alla settima e ultima stazione del viaggio nella fantascienza non-cyber. Anticipando le conclusioni, anche in questo caso il “problema” é la realtà: non solo l’identità del singolo é indefinita e indefinibile, ma l’identità della realtà stessa é in crisi.

Bernardo Fernández, conosciuto come BEF, è grafico, fumettista e disegnatore; la sua produzione narrativa di CF non é però trascurabile: anche se non ha mai raggiunto la forma di romanzo, i suoi migliori racconti pubblicati in *¡¡Bzzzzzzt!! Ciudad Interfase*¹⁵⁴ sono un’interessante testimonianza delle declinazioni avant-pop nella scena underground messicana¹⁵⁵.

Uno dei racconti meglio riusciti è *Wonderama*, scritto nel 1995. *Wonderama* è la città in cui vive nel 1974 Lalo, un bimbo che scrive una specie di diario (la storia si snoda seguendo le date in cui Lalo scrive):

¹⁵⁴ Bernardo Fernández BEF, *¡¡Bzzzzzzt!! Ciudad Interfase*, Times Editores, México, 1998.

¹⁵⁵ La strategia co-evolutiva della narrativa cosiddetta Avant-Pop é quanto di più vicino al cross-over totale fra generi, subculture, arti diverse si possa immaginare; senza condividere appieno le classificazioni di Larry McCaffery (che pecca sicuramente di volontà avanguardistica, ovvero nella ricerca spasmodica dell’avanguardia giunge a cooptare Omero e Dante, ricadendo suo malgrado nella dialettica tradizione-innovazione che qui si é cercato di evitare fin dall’inizio), si segnala

tutto è bello a Wonderama, Lalo va al lavoro in go-kart nella fabbrica di Galletorama (Biscottorama), mamma e papà lo riempiono di regali: un casco da corsa, una coperta coi robot di Star Wars. L'incontro con la piccola Tere al parco turba la realtà pubblicitaria di Lalo: sulla carta del cioccolato che gli regala c'è scritto "LA REALIDAD ES FALSA". Compaiono altri messaggi sconvolgenti, ma Lalo si mostra solo infastidito, finché non incontra Fantomas che fa lo spazzino e gli fa notare che mangia schifezze eppure non ingrassa, non gli vengono le carie e non c'è nemmeno inquinamento; sono tutti "errores del programa". Il primo aprile (come se fosse un pesce d'aprile) Lalo pensa di chiamarsi Eduardo, e gli sembra che alcune date siano fuori posto.

Naturalmente il lettore si è già accorto che questo 1974 non può esistere: da Star Wars al primo uomo sulla Luna, molti particolari non quadrano. Inoltre BEF dissemina il racconto di indizi anche narrativi: vi sono intermezzi in cui si parla di intrusioni e malfunzionamenti dei sistemi informatici. Infatti Fantomas non è altro che un virus informatico, Lalo è un prigioniero politico incatenato ad uno scenario di realtà virtuale programmato sull'utopia pop messicana degli anni '70 dopo l'incarceramento di Lalo nell'estate del 2012. Fantomas lascia la sua maschera a Lalo: se la metterà, l'operatore non riuscirà più a controllarne i movimenti. L'operatore torna, si accorge del virus-Fantomas, reinstalla il sistema e Lalo, nel suo 1974 di gomma, getta la maschera di Fantomas che papà gli regala. Preferisce la maschera del Santo, il lottatore. Nulla è cambiato, Lalo corre in go-kart a Juguetorama (Ludorama), la città dove adesso lavora.

L'immaginario pop messicano è riprodotto da BEF in chiave distopica, venata di sarcasmo; il riconoscimento di tutti i riferimenti del testo richiederebbe una competenza assai vasta. A questo proposito Umberto Eco ha discusso il concetto di Lettore Modello¹⁵⁶: non si tratta del lettore empirico di un testo ma di quel lettore-tipo che il testo non solo prevede

l'antologia di racconti da lui curata *After Yesterday's Crash – The Avant Pop Anthology*, tr. it. *Schegge d'America – Nuove avanguardie letterarie*, Roma, Fanucci, 1999.

¹⁵⁶ In particolare il concetto di lettore Modello e quello speculare di Autore Modello è sviluppato in Umberto Eco, *Lector in fabula*, Bompiani, Milano, 1979 e applicato fra l'altro in Umberto Eco, *Six Walks in the Fictional Woods*, 1994; ed. it. *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Bompiani, Milano, 1994.

come collaboratore, ma che cerca anche di creare. Il Dizionario di un simile Lettore Modello dovrebbe spaziare dal Messico anni '70 a quello di fine millennio e contemplare una ricca sezione fantascientifica per poter fruire pienamente, ad esempio, dei rimandi alla realtà virtuale. BEF mi ha fornito numerosi indizi: così Wonderama “era el nombre de un programa de concursos infantil, patrocinado por la marca de pan industrializado Wonder, allá por 1978.”¹⁵⁷

Il mio Dizionario di lettore empirico continua però ad essere troppo limitato; inoltre in questa trattazione inoltrarsi nei meandri del sospetto (cosa si nasconde dietro Juguetorama? E Galetorama, allora?) rischierebbe probabilmente di diventare un mero gioco erudito; anche BEF nota che “Aunque las referencias son muy locales, creo que el espíritu central de la historia rebasa su contexto”. L'idea centrale, continua BEF, é creare l'Inferno sulla Terra (una zona rizoma a cui il cyborg neuromantico é abituato):

El cuento es una alegoría del infierno, donde éste toma la forma de las utopías publicitarias de la época de mi temprana niñez [BEF é nato nel D.F. nel 1972]. No puedo imaginar peor cárcel que una utopía de goma de mascar y coca-colas.

Il Messico di *Wonderama* (e di tutta la raccolta) é davvero, come dice Pepe Rojo, “un chocolate con su Gillette adentro”.

4.8.1. La realtà nel ventre del mostro

Gli strumenti formali del cyberpunk, trattati con la spregiudicatezza dell'avant-pop, generano ancora l'Inferno. La doppia prospettiva consentita al lettore é però un altrettanto duplice inganno. La realtà senza odori, senza sensazioni “vere”, in definitiva senza quella fisicità che si é rivelata la cifra comune della CFM, é apparente, diciamo pure “virtuale”; l'altra realtà, il “fuori” della Matrice, é l'orrore dell'Inferno urbano, tanto più perturbante quanto meno descritto: BEF allude semplicemente al controllo assoluto della realtà esterna, al massimo mostra i frammenti della memoria di Lalo-Eduardo:

¹⁵⁷ E-mail di BEF, Oggetto: Wonderama, sabato 9 febbraio 2002.

agosto de 2012... mi cátedra en la universidad... el golpe de estado... la imposición del gobierno totalitario... mi participación en el sindicato de maestros... las amenazas... el despido injustificado... la simpatía por la subversión... el descubrir que Pedro es de la guerrilla... la invitación a unirme al movimiento... las juntas clandestinas... la redacción de manifiestos... esa metamorfosis no deseada de militante a ideólogo... el teléfono intervenido... la huida de mi mujer e hijos a otro país... mi desaparición simulada... la guerrilla en las cloacas... los tiroteos... los atentados... sangre que no debimos derramar... división interna del movimiento, un cisma inminente... ¿Hay un infiltrado?... "Nadie es indispensable, pero eres la mitad del cerebro del movimiento"... el último encuentro... alguien delató nuestro refugio... balas de goma y gases lacrimógenos... no quieren muertos... me buscan a mí... la captura... interrogatorio, tortura, juicio sumario... y después, despertar en esta utopía infantil paranoide.

Queste sono vere Schegge d'America, parafrasando McCaffery: un riassunto, o forse la ripetizione (in)differente delle dittature militari che segnano tristemente la storia dell'America Latina. Ma se é falsa la realtà giocattolo, altrettanto falsa é la realtà che BEF ci fa intravedere grazie a Fantomas, l'eroe mascherato che non ha volto: le prigionie virtuali sono ancora solo fantascienza (forse). Falsa l'una, falsa l'altra: se tutto é pura fiction, possiamo tirare allora un sospiro di sollievo? Niente affatto: il vero orrore é scoprire che la realtà "virtuale" degli anni '70, con i suoi eroi di plastica e le sue marche é un universo più oppressivo e asfissiante di quello della prigione di massima sicurezza: da quest'ultima si può sempre evadere, mentre la cultura di massa ha continuato a prosperare grazie ai media, fino ad oggi. Wonderama non é perciò una visione di un futuro regime totalitario, ma un campanello d'allarme: forse viviamo da decenni nel ventre del mostro, felicemente lobotomizzati, consumatori di ogni paccottiglia, di ogni moda passeggera senza capacità critica né etica né estetica.

La proiezione esasperata dell'inconscio collettivo di trent'anni fa, non troppo lontano nella sua essenza patinata dal nuovo inconscio televisivo e telematico, può essere davvero peggiore di qualsiasi prigione, perché impedisce di pensare, di porsi problemi, di essere umani con tutte le difficoltà che questo comporta¹⁵⁸.

¹⁵⁸ Assumendo la prospettiva di Pierre Lévy, a cui più volte si é accennato, la realtà "pubblicitaria" di *Wonderama* impedisce di proseguire sulla strada dell'ominizzazione, che é essenzialmente il movimento virtualizzante (non smaterializzante) del reale. Questo non é però un argomento a favore dell'ottimismo di Lévy: l'intelligenza collettiva, termine della sua analisi, viene anestetizzata proprio dall'ipertrofia di quelle reti attraverso le quali dovrebbe prosperare; e questo non da oggi, non dall'epoca della *net economy*, ma dai mitici anni '70, vergini di allucinazioni informatiche e mitologie globali.

Legato alla realtà messicana e al D.F. in particolare, BEF sostiene tuttavia di frequentare con maggiore assiduità i gringos piuttosto che con gli ispanofoni:

leo más a los norteamericanos que a los hispanoamericanos. Tengo pocas convergencias con los autores latinoamericanos, quienes tienen poco espacio para la fantasía y prefieren ejercer un realismo social rabioso que a mí me gusta muy poco.¹⁵⁹

Considerando anche questa propensione *norteña*, è corretto cercare i referenti letterari di BEF nell'avant-pop. Sicuramente il messaggio di BEF non è politicamente corretto, e nemmeno nasconde, dietro gli oggetti *trash* che si diverte a enumerare, enigmi culterani da decifrare, o sottili allusioni ideologiche e generici incitamenti alla "rivoluzione". Il comportamento di Lalo, e la storia nel suo complesso, ricordano da vicino le suggestioni visive di Matrix¹⁶⁰: il mondo è falso, la realtà non esiste, l'umanità è schiavizzata. Lalo rifiuta la durezza del mondo totalitario "fuori" come il traditore di Matrix patteggia con le macchine la possibilità di rientrare nel sogno della Matrice: un po' come José 099 di *Análogos y Therbligs*, non ha forse alcuna possibilità concreta di scelta. La differenza fra *Matrix* e *Wonderama* è però chiara se si confrontano Morpheus e Fantomas: i fratelli Wachowski prendono molto sul serio lo Psicopompo che deve condurre Neo alla coscienza di sé, il ribelle Morpheus è *Morphing* Orfeo, il novello e nobile Orfeo che mostra la duttilità ingannevole del codice matriciale. BEF invece si avvale di Fantomas: eroe del fumetto criminale, è la versione sarcastica dello Psicopompo, e chissà se è davvero meglio di Batman, come dice Lalo, estasiato al vederlo¹⁶¹.

Americanismo o ispanoamericanismo a parte, rimane il fatto incontestabile che la narrativa di BEF così come si mostra in *Wonderama* e negli altri racconti di *¡¡Bzzzzzzt!! Ciudad Interfase* o in quelli pubblicati in *SUB*, la fanzine di cui è coeditore con Pepe Rojo e Joselo Rangel dal

¹⁵⁹ E-mail di BEF, Oggetto: *Wonderama*, sabato 9 febbraio 2002.

¹⁶⁰ *The Matrix*, Andy e Larry Wachowski, USA, 1999.

¹⁶¹ L'affermazione di Lalo è un altro gioco di referenze: BEF ha più volte dichiarato di preferire il notturno Batman all'impomatato Superman. In *La langosta se ha posado, Cyberpunk – cit.*

1997, é letteratura urbana, una tradizione che in Messico é indissolubilmente legata al vivere nella città-mostro, dove l'orrore e la bellezza si mescolano nel quotidiano, anonime perché sparse in una moltitudine inimmaginabile.

MATERIALI EXTRAVAGANTI

Crea mundos (otros)
Un Dios nunca tangible
Divino *software*
(José Luis Zárate – Alberto Chimal)

Ella

—Te amo —le dije.
Y ella, como toda robot bien
programada, me dijo que se quería
casar de blanco.
(José Luis Zárate, MINIC(r)UENTOS
Amor)

5.1. POESIA, MINIC(R)UENTOS, CYBERVAMPIRISMO

Materiali extravaganti sono tutte quelle manifestazioni della CFM che si scostano maggiormente dai canoni tradizionali del racconto fantascientifico, per forma o contenuto. Raramente la fantascienza ha sfruttato la forma poetica; in Messico invece la produzione in tal senso è fiorente, anche di haikus cyberpunk, simili ai nostrani fantaiku¹⁶². I Miniracconti cruenti di Zárate sono brevi storie, quasi aforismi; infine la corrente del cybervampirismo attinge dalla cultura *pop* messicana l'interesse per i vampiriri, interpretandolo con gli strumenti formali del cyberpunk.

La necessità di contenere entro limiti ragionevoli il corpus dei racconti trattati ha imposto una selezione di questi materiali all'interno di molti altri esempi interessanti, affinché si possa avere un'idea di quanto sia vasta la zona della CFM. Il *métissage* non si arresta, anzi se possibile si moltiplica, in particolare espandendosi a forme espressive, narrative e non narrative, inconsuete per la fantascienza.

5.2. POESIA E CIENCIA FICCIÓN, LA STRANA COPPIA

Quando si parla di fantascienza, generalmente il pubblico visualizza pellicole dai roboanti effetti speciali che includono mostri, extraterrestri, navi spaziali. Fra gli appassionati del genere si accetta senz'altro che la fantascienza sia una porzione della letteratura eminentemente narrativa; al massimo potranno venire in mente film, saggi, fumetti, installazioni e arti visuali in genere che trattano temi simili. Non è comune comprendere nella fantascienza anche la poesia come mezzo espressivo; nel caso del

¹⁶² Delos continua da tempo la pubblicazione di decine di fantaiku, cioè di haiku fantascientifici, all'indirizzo <http://www.delos.fantascienza.com/delos51/fantaiku.html>, spediti dai lettori. Una raccolta molto più ampia di fantaiku (oltre diecimila), da cui Delos attinge, si trova invece all'indirizzo <http://www.fantascienza.com/fantaiku>. Il genere è frequentato anche all'estero: si vedano la raccolta <http://www.scifaiku.com>, e le gallery <http://www.nemoria.dropbear.id.au/scifaiku/> e <http://www.fantascienza.net/sfcity/fantaiku/>.

Messico, le ricognizioni critiche di Gabriel Trujillo Muñoz e Miguel Angel Fernández Delgado indicano nel poema allegorico filosofico *Primero Sueño* di Sor Juana Inés de la Cruz (1648-1695) il primo esempio di fantascienza poetica in quanto visione del cosmo, così come era concepito alla fine del XVII secolo. Inclusione certo discutibile, ma senz'altro non del tutto inopportuna.

Tra i pochi che hanno coltivato questa forma letteraria, spicca Amado Nervo (1870-1919), principale rappresentante messicano del modernismo latinoamericano. Trujillo Muñoz nota che nel verso modernista di Nervo, in particolare nel poema *Yo estaba en el espacio*¹⁶³, il viaggio nel cosmo é un modo di affondare nella natura delle cose, nella loro essenza divina; dove l'essere umano é una minuscola creatura. Il male dello "spazio profondo" provato dagli astronauti oltre mezzo secolo più tardi é già presente *in nuce* in queste rime. Insomma: "Amado Nervo es uno de los pocos poetas modernistas [...] que se siente más cómodo mirando las maravillas del futuro que las galas aristocráticas del pasado."¹⁶⁴ La sete di conoscenza del poeta contempla l'intero universo e la riflessione sulla possibilità della vita su altri pianeti trova un'intensa espressione nel poema *Kalpa*¹⁶⁵, che gli cienciaficcioneri odierni omaggiano coll'omonimo premio.

Il prosecutore più noto di Nervo é il costaricano Alfredo Cardona Peña (1917-1995), che ha vissuto in Messico buona parte della sua vita. Nel 1966 pubblica il più ambizioso poema di ciencia ficción dell'epoca, *Recreo sobre la ciencia ficción*; si tratta di un'ampia storia e contemporaneamente riflessione sulla fantascienza e sui suoi autori, dalla fantasia epico-mitologica alle visioni futuristiche dei contemporanei.

Altri autori si sono avventurati sulle orme di Nervo e Cardona Peña; tra loro, lo stesso Trujillo Muñoz (*Rituales*, 1982). David Huerta, sul versante cyberpunk (*La música de lo que pasa*, 1997), descrive nel suo poema *Hacker* "este nuevo personaje, el salteador de las redes cibernéticas,

¹⁶³ Amado Nervo, *En voz baja*, 1909.

¹⁶⁴ Gabriel Trujillo Muñoz, *Biografías del futuro*, cit., p. 314

¹⁶⁵ Il poemetto *Kalpa* è riportato in antologia.

como un hombre que ingresa al laberinto de los datos, al vértigo de otras realidades cada vez más inasibles y efímeras.”¹⁶⁶.

5.2.1. *Haikus cyberpunk e altri ibridi*

Caratteristico é anche il fenomeno degli haikus cyberpunk, pubblicati già nel 1994 nella rivista *Umbrales*, diretta da Federico Schaffler, da José Luis Zárate e Alberto Chimal. Gli haikai (plurale corretto di haiku, non haikus all'inglese) sono una forma poetica giapponese¹⁶⁷. Dal Giappone al Messico, vediamo solo un paio d'esempi di questi poemi ai minimi termini scritti a due mani:

Cyberspacio:
en las casas virtuales
la voz del hielo

Crea mundos (otros)
Un dios nunca tangible
Divino *software*

La forma giapponese dell'haiku, rigorosissima nel definire la composizione, é rispettata solo metricamente; non nello spirito, nell'intenzione della poesia, poichè manca il kigo, la parola chiave che indica la stagione.

I temi sono, questo sì, cyberpunk: il cyberspazio é la suggestione centrale come lo spazio esterno siderale per Amado Nervo. Materia cyberpunk, già di per sé impura (cyber e punk, e riadattamento degli stilemi del noir) in forma di poesia rituale giapponese: al di là dei risultati,

¹⁶⁶ Gabriel Trujillo Muñoz, *Biografías del futuro*, cit., p. 323.

¹⁶⁷ L'haiku è in origine un componimento di tre versi di 5-7-5 sillabe, che costituiscono i metri classici nella storia della poesia giapponese. Ogni *haiku* contiene un *kigo*, ossia una parola - fiore, frutto, festività o altro - che evoca la stagione che lo incornicia. In origine è la prima strofa di una poesia a catena di ispirazione leggera o d'occasione; gradualmente supera la sua vena comica e si slega dai versi successivi, divenendo componimento a sé stante. Matsuo Basho (1644-1694), che resterà l'autore sommo del genere, innalza l'haiku a vera espressione lirica; poeta viaggiatore, Basho coglie il fascino e la suggestione della natura nelle sue manifestazioni minime, quotidiane, pervase nella sua poesia di una delicata spiritualità. Dopo un periodo di involuzione manieristica, l'haiku trova un rinnovatore in Masaoka Shiki (1867-1902), che comincia a introdurre nelle tradizionali e rarefatte atmosfere naturali squarci di vita quotidiana moderna; l'haiku seguirà questa via, e oggi sopravvive in forme spesso distanti dall'immaginario e dai rigidi canoni della tradizione. Tra gli altri maestri si ricordano Yosa Buson (1715-1783) e Kobayashi Issa (1763-1828). Altre notizie all'indirizzo <http://www.haiku.it/>.

un'operazione che senza dubbio fa vibrare al massimo grado le corde del *métissage*.

Metri poetici tradizionali deterritorializzati per parlare di oggi.

Alberto Chimal pubblica parecchi altri haikus su *Umbrales*, cercando di dire l'essenziale, alla giapponese: esattamente il contrario di quanto avviene nelle lunghe descrizioni della fantascienza alla Gernshback, dove la spiegazione delle meraviglie scientifiche é spesso in primo piano. Gli haikus di Chimal sono davvero "poesía de imágenes brillantes, cómo la pantalla de una computadora, como la realidad virtual del mundo contemporáneo"¹⁶⁸:

Arar el mar de
las ideas que fluyen: la
clave de acceso.

Sílabas, signos:
eléctricos cimientos
del universo.

Un'ultimo esempio curioso é il poemetto *Biología* di Caín Kuri: una breve lirica in dodici versi sciolti, pubblicata sulla *webzine Azoth*¹⁶⁹ nel 1998: l'autore descrive una vera e propria metamorfosi del corpo da biologico a bioinformatizzato: "Memoria encontrada. Memoria binaria. Extendida. / Corazones digitales. Corazones perfectos en una biología modificada."

Il termine della mutazione corrisponde all'assenza di percezioni, per cui il nuovo corpo cyborg si trova spiazzato, in perenne estasi, in ek-stasis, ovvero continuamente "fuori di sé", privato di quell'identità disperatamente riaffermata con l'utilizzo della prima persona ma in realtà assolutamente aleatoria: "Mi cuerpo no sangra, mis ojos no lloran. / Mi cuerpo partido y no siento nada."

¹⁶⁸ Gabriel Trujillo Munoz, *op. cit.*, p. 325.

¹⁶⁹ Disponibile in rete sul sito di *Azoth*, all'indirizzo <http://members.nbci.com/azothweb/azoth2.html>.

5.3. MINIC(R)UENTOS

I *Minic(r)uentos*, oltre una settantina di miniracconti tutti opera di José Luis Zárate, sono stati pubblicati su internet¹⁷⁰ nel 1998. Sono divisi in sei sottogruppi: *Josafat* narra vita e avventure del cyborg (o robot) Josafat, *Amor* discute dei paradossi dell'amore e *Cine* quelli del cinema, *Laberintos* si perde nei labirinti più impensati, *Espejos* sono gli specchi che ci circondano ovunque, *Escalofrio* é orientato all'horror e allo splatter, *Scherazada* riprende il materiale delle *Mille e una Notte*. Non tutta la produzione appartiene dunque alla CF; anche per ragioni di spazio, ci occupiamo solo di alcuni "aforismi" di *Josafat* e *Amor*.

Tutti i *Minic(r)uentos* possono essere letti sia in ordine, e in questo caso vi sono rimandi intratestuali, sia scegliendo qua e là i titoli che si ritengono più interessanti; la lettura é senza forzature rizomatica, non vi sono entrate principali né uscite prestabilite. Josafat comincia con *Pregunta*, dove il protagonista comincia a dubitare che la donna che sta amando sia umana, teme che sia un robot. Alcune delle altre "tappe" sono *Las buenas noches*, dove il bimbo Josafat, intimorito da una possibile dominazione delle macchine, viene rassicurato dalla mamma: egli ne bacia allora la fredda guancia di metallo. Josafat vuole uccidersi, ma in *Veredicto* il suicidio non va a buon fine e viene condannato dai giudici-macchine a essere "robotizzato". I raccontini sono in questa miniraccolta la memoria di Josafat, che va e viene, da quando era umano a quando é diventato una sorta di robot, continuando imperterrito a porsi domande sulla vita e sulla morte. Viene imprigionato per il tentato omicidio, in *Josafat*, del "narratore onnisciente": sta preparando l'attentato ed ecco che: "El disparo... ¡EL DISPARO! ¡MALDICIÓN! ¡ME HA DADO!... Carajo... quiere... matar... al... al... narrador... onnisciente... ...yo...": il narratore non muore affatto e Josafat viene condannato a cent'anni d'ibernazione. Conclusione scontata é *Entropía*: Josafat si guarda allo specchio e si accorge di essere rotto; come se un uomo si accorgesse di essere morto.

¹⁷⁰ I *minic(r)uentos* sono tutti disponibili in rete all'indirizzo spagnolo <http://www.ciencia-ficcion.com/relatos/index.html>, dove Francisco Suñer Iglesias cura un'ampia raccolta di materiali fantascientifici.

Solo un paio di esempi da *Amor*: il primo, *Ella*, é un minidialogo: lui le dice ti amo, lei risponde che vuole sposarsi in bianco, come ogni robot ben programmato. In *Gregorio* l'orrore della metamorfosi kafkiana si moltiplica, in uno splatter ai limiti del ridicolo: l'insetto Gregor trova al suo fianco non la moglie, ma un ragno mostruoso che delle moglie ha la vestaglia e gli sta iniettando il veleno che lo ucciderà, rendendolo più gustoso per i piccoli ragnetti.

5.3.1. *Nel solco della tradizione, germi di novità*

Il racconto cortissimo é una grande tradizione in Messico, e in buona parte dell'America Latina. All'inizio degli anni '90 una rivista molto nota era *El Cuento*, diretta da Edmundo Valadez, che proponeva una selezione del meglio della narrativa breve mondiale, riempiendo spazi appositamente impaginati con "minificciones" di epoche e autori diversi; un po' come accade sulle pagine di *Umbrales* per gli haikus cyberpunk.

Questa forma letteraria é di certo antichissima e si trova sia in Oriente, specialmente nelle versioni della saggezza zen, sia in Occidente: superbi ad esempio molti dei racconti degli chassidim ebraici, ma non mancano perle arabe, cinesi, africane. I temi del fantastico da secoli utilizzano questa forma, anzi probabilmente da quando é stata "inventata" la mitologia. Tanto per restare in ambito ispanoamericano, nell'*Antologia della Letteratura Fantastica*¹⁷¹ di cui Jorge Luis Borges, Adolfo Bioy Casares e Silvina Ocampo sono autori e curatori, spiccano tra altri di maggior ampiezza i microracconti del francese Léon Bloy, degli inglesi George Frost Loring, James George Frazer e Olaf Stapledon.

Per Zárate, si tratta di "Flashes, cortos, atisbos. Universos vistos por una grieta. [...] Un juego interesante de decir mucho con menos. Un intento de honrar a tanta imaginación [della tradizione del miniracconto]"¹⁷².

¹⁷¹ Jorge Luis Borges, Adolfo Bioy Casares e Silvina Ocampo, *op.cit.*

¹⁷² E-mail di José Luis Zárate Herrera, Oggetto: Zárate, Venerdì 7 dicembre 2001.

Oltre al congegno di precisione che tesse possibili percorsi nei frammenti narrativi, l'interesse sta proprio nel loro essere "universi" interi ridotti ai minimi termini e, in diversi casi, di argomento fantascientifico. Sono visioni fruibili singolarmente, come se fossere universi chiusi che sbirciamo di sottocchi; oppure si possono tracciare percorsi tra l'uno e l'altro, o fra un gruppo e l'altro: diventano così universi comunicanti attraverso cunicoli tutti da esplorare, e non rifiutano nemmeno il contatto con l'esterno, con Kafka, con la Bibbia (nessuna delle 603 statue di sale sedute nelle 603 poltrone del cinema termina la visione del film *La moglie di Lot*, miniracconto *Función in Cine*), con le leggende arabe, con la tradizione messicana, o sarcasticamente coll'onnipresente sfondo del Messico contemporaneo, come in *Año 2008 (Escalofrío)*: "...y cuando México estaba a punto de pagar su deuda externa, la inmensa luz blanca de las bombas y su sonido ensordecedor destruyeron al mundo."

Zárate é pungente soprattutto quando spinge al limite la riflessione metafisica confidata a Josafat o ad altri personaggi e se ne appropria direttamente come autore, facendo metaletteratura esplicitamente; già vista all'opera nell'omicidio non riuscito del narratore onnisciente, torna in un'ultima scheggia sempre all'interno di *Josafat*, in *Gotas*:

Se puso el Exprimidor de Ideas y esperó. Deseaba que el aparato le brindara la esencia de algún poema épico o una novela trascendental. Pero sólo le dio unas pocas gotas de inspiración que no valen nada. Las desperdió en este cuento.

Tutti i limiti identitari faticosamente delineati dalla narratologia, autore narratore narratario e via discorrendo, saltano come per incanto, per l'ironia di un autore che non si prende troppo sul serio, ma sa di essere in un certo senso malato, malato di scrittura, di non poter fare a meno di scrivere, e ce lo dice cercando di portarci via meno tempo possibile. Senza rinunciare ad un ultimo conio esplicitamente fantascientifico come lo Spremitore di Idee.

5.4. VAMPIRI CYBERPUNK?

In un articolo comparso originariamente nel 1997 sulla webzine *Fractal'Zine*¹⁷³, Gerardo Porcayo individuava nel cyberpunk e nel “neo-policíaco” messicano (come già detto, il genere vanta cultori come Paco Ignacio Taibo II, ma anche incursioni sarcastiche come *El viajero* di Zárate) i due principali filoni di narrativa urbana, cioè della zona rizoma che é stata finora lo scenario dominante delle narrazioni. Tale categorizzazione però dice ben poco, alla luce di quanto é emerso sui prestiti, incroci e filiazioni illegittime che caratterizzano la CFM.

Lo stesso cyberpunk é sottoposto a continue pressioni da parte di nuovi temi, stili, generi. La sua variante forse più significativa é il cybervampirismo: storie di vampiri nel cyberspazio. Usualmente il tema vampiresco é appannaggio più del fantasy che della fantascienza propriamente detta, spesso con puntate nell'horror puro: riscritture di Dracula in questo senso sono frequenti¹⁷⁴.

Non mancano esempi anche piuttosto celebri in cui la figura del vampiro viene riutilizzata in opere di fantascienza: Richard Matheson¹⁷⁵ scrive *I am a Legend* negli anni '50; trent'anni dopo Lucius Shepard, forse più

¹⁷³ Gerardo Horacio Porcayo, *Cyberpunk y neo-policíaco mexicano, la literatura de la urbe*, adesso all'indirizzo <http://www.ciencia-ficcion.com.mx>.

¹⁷⁴ Tra moltissime altre, citiamo almeno: Brian Aldiss, *Dracula Unbound* (1991), tr. it. *Dracula signora del tempo*, Milano, ed. Nord, 1993. Rilettura in chiave fantascientifica, con viaggi nel tempo, e Bram Stoker che combatte un Dracula tecnologico. Brian Stableford, *The Empire of Fear* (1988), tr. it. *L'impero della paura*, Milano, Mondadori 1992. Sottogenere “mondi alternativi”. Nell'Europa del XVII secolo i vampiri sono una realtà, possiedono una scienza e una tecnica superiore e dominano gli umani (i “mortalí”). Molto documentato storicamente. Anche questo può rientrare nel genere sf. Tim Powers, *The Stress of Her Regards* (1988), tr. it. *Lamia*, Roma, Fanucci, 1992. Byron, Shelley e Keats sono dominati da femmine vampiro (le lamie) a cui devono gran parte della loro ispirazione poetica. Ci sono anche personaggi di fantasia. Sf? Fantasy? Kim Newman, *Anno Dracula* (1992), tr. it. *ID.*, Roma, Fanucci 1995. Dracula ha sconfitto Van Helsing e ha sposato la Regina Vittoria, e regna sull'Inghilterra. C'è anche Jack lo squartatore che ammazza solo giovani donne non-morte. Dickensiano ma pasticciato. Anche questo romanzo è un'ucronia. Fred Saberhagen, *The Dracula Tape* (1975), tr. it. *Vampiro*, Roma, Fanucci 1992. Riscrittura del Dracula di Stoker (stessa storia, stessi personaggi), dal punto di vista del conte. Saberhagen ha proseguito la serie con *The Holmes-Dracula File* (1978) e altri romanzi (non tradotti in italiano), fino al 1990. E non a caso ha scritto anche la novelization del film di Coppola. [Notizie tratte dall'E-mail di Antonio Caronia, RE: cyberhorror, venerdì 8 febbraio 2002.]

¹⁷⁵ Richard Matheson (1926-) in *I Am Legend* (1954, tr. it. *I vampiri*, Mondadori, Milano, 1989) unisce la tradizione gotica del vampiro alle scoperte scientifiche e ai ritratti del mondo dopo l'olocausto. Si specializza poi nell'horror e scrive anche sceneggiature cinematografiche (tra cui *Duel* per Steven Spielberg): un autore polimorfo, quindi, non specializzato esclusivamente in SF.

interessante in questo contesto, utilizza degli zombies¹⁷⁶ nel suo *Green Eyes*¹⁷⁷, rileggendo queste mitiche figura alla luce degli esperimenti scientifici odierni. Il vampiro non é comunque una figura particolarmente sfruttata in fantascienza, tantomeno nel cyberpunk. Unica eccezione di rilievo é il romanzo di Richard Calder *Virus Ginoide*¹⁷⁸: un morbo che sta cominciando a dilagare fuori dal focolaio di Londra, per allargarsi su tutto il globo, colpisce le ragazze all'inizio dell'adolescenza; esse nel giro di poche settimane si trovano trasformate in curiose creature metà umane metà artificiali, in possesso di poteri straordinari e alla continua ricerca di sangue. Manca però il sangue che scorre fisicamente a causa dei morsi delle donne-vampiro che succhiano la vita ai navigatori del cyberspazio.

Se questi sono i precedenti, si può affermare tranquillamente che i mondi cybervampireschi sono tipici della CFM; in Messico del resto la moda dark con implicito corollario vampirico é ancora oggi un fenomeno sociale rilevante: vi sono bande di giovani che si agghindano come fossero proseliti del Signore dei Pipistrelli. Quindi ancora una volta la CFM sussume dalla realtà sociale una parte della propria ispirazione e a questo materiale imprime la forza degli attrattori meticci: nello specifico, la strumentazione "virtuale" del cyberpunk e il cyborg neuromantico che da

¹⁷⁶ Lo zombi può essere accostato al vampiro in quanto sono entrambi esseri crepuscolari, non-morti che si nutrono dei vivi. Originario dei riti voodoo di Haiti, lo zombie viene decontestualizzato e inserito per la prima volta in un ambiente Occidentale da George A. Romero in *The Night of the Living Dead*, USA 1968 (*La notte dei morti viventi*), liberamente ispirato non a caso ai vampiri di Matheson; Romero é autore anche di due altri lungometraggi del genere, *Dawn of the Dead*, USA, 1979 (*Zombi*), e *Day of the Dead*, USA, 1985 (*Il giorno degli zombi*), tre pietre miliari dell'horror.

¹⁷⁷ Lucius Shepard, (1947-) *Green Eyes*, 1984 (*Occhi verdi*, Milano, Mondadori, 1995). Shepard é inclassificabile secondo le categorie correnti della SF: poeta e in seguito narratore, contende col suo primo romanzo molti premi a *Neuromancer* di Gibson. La sua immaginazione si concentra in seguito su scenari di guerra futura, su mondi alternativi, metropoli al disastro, con una costante contaminazione di elementi horror e riferimenti alla tradizione del fantastico. Le foreste centroamericane allucinanti trovano spazio in *Life During Wartime*, 1987 (*Settore Giada*, Mondadori, Milano 1989), che dimostra la vitalità dell'immaginario latinoamericano negli USA anche al di fuori del cyberpunk. Approfondimenti all'indirizzo www.fantascienza.com/edf/profili/shepard-000.html.

¹⁷⁸ Richard Calder, *Virus Ginoide*, Editrice Nord, Milano, 1996 (ed. originale *Dead Girls*, 1992). Calder é un autore della cosiddetta seconda generazione cyberpunk, antologizzato con *Mosquito* anche in Piergiorgio Nicolazzini, *Cyberpunk*, op. cit., pp. 180-194. Nicolazzini lo definisce qui un nanofash(*ion*), cioè esploratore della nanotecnologia in chiave ironica; egli "privilegia il concetto di identità, il conflitto tra finzione e autenticità, l'artificialità della natura femminile, in uno scenario dove si innestano tensioni, ambiguità, trasformazioni, scontri fra culture diverse, con straordinari punti di convergenza col film *M. Butterfly* (1993) di David Cronenberg". L'identità al centro: grazie al suo "statuto" di inglese emigrato in Thailandia dove tuttora vive, Calder propone una visione diversa, per quanto sempre "Occidentale", sull'Altro dell'Oriente, molto lontana certo dal mondo giapponesizzato di Gibson.

essa emerge viene attratto dal sanguinoso corpo vampiresco, ancora più concretamente fisico delle precedenti versioni del cyborg.

Consideriamo allora due esempi di rilievo di questo filone, che conta numerose realizzazioni: *Soralia* e *El despertar*.

5.4.1. *Soralia: il cyborg vampiro*

*Soralia*¹⁷⁹ è il racconto vincitore nel 1995 del Premio Puebla. L'autore, Juan Hernández Luna, riprende e rielabora i temi fondamentali già presenti in *Tatuaje para una mariposa*. Whiskas Gibrán Whiskas, come il vecchio Steve soldato di pattuglia di una "Compañía", narra la sua storia. Anch'egli ha problemi col suo corpo, ormai obsoleto, specialmente un braccio protesico che gli duole; ma non ha abbastanza denaro per le migliorie necessarie. Ogni giorno il Nemico compie stragi di sentinelle; di esse il nostro eroe raccoglie i pezzi, biologici e non, che saranno rivenduti. Unica sua consolazione sono le conversazioni amorose con Soralia, una donna misteriosa che incontra in VL sebbene sia molto pericoloso, visto che ella possiede segreti tecnologici e vive nascosta. In effetti il cyborg viene aggredito e costretto a connettersi a Soralia da due loschi figure che attraverso di lui aprono le porte al Nemico. Viene condannato per tradimento, ma si trasforma in una notte di luna piena e fa a pezzi l'androide di guardia. Scopre allora che Soralia è un Oggetto di Piacere, un "Juguete Sexual", un androide che agisce in VL. D'improvviso si sveglia nella cella dove i due traditori lo avevano rinchiuso: ha un nuovo braccio, ricompensa per l'aiuto fornito. Se ne va, solo, lasciandosi alle spalle le frontiere che aveva sempre cercato di proteggere: è un vampiro, senza patria.

La vicenda, come si vede, è piuttosto complessa. Seguendo lo stile cyberpunk, Luna mescola diversi livelli di realtà, in primo luogo RL e VL;

¹⁷⁹ Disponibile in rete all'indirizzo <http://www.ciencia-ficcion.com.mx> alla sezione *Textos*.

l'ambientazione é tipicamente cittadina, anzi di sottobosco urbano, con tanto di mercato nero degli organi, droghe informatiche e sintetiche d'ogni tipo, sesso virtuale e personaggi pericolosi, tratteggiati in maniera convincente. Molti particolari sono comunque ripresi pari pari dal precedente racconto, soprattutto per quanto riguarda il protagonista; l'identità di quest'ultimo costituisce lo snodo focale da comprendere.

5.4.2. L'identità del cyborg

Nel capitolo secondo il cyborg si era configurato come "cyborg neuromantico", confermandosi tale nelle elaborazioni di Porcayo e RAM; Whiskas Gibrán Whiskas non rientra però completamente in questa definizione, pur muovendosi in una zona rizoma dichiaratamente cyber. Il problema si può porre in questi termini: nel momento in cui la necessità intrinseca nella natura del cyborg di rinegoziare continuamente la propria identità sfugge all'immaginario fantascientifico propriamente detto per lordarsi del sangue dell'horror, nemmeno l'inferno della città, pericolosa patria dell'essere neuromantico, può accoglierlo. Né, d'altra parte, gli slanci verso la divinità silicea in VL possono appagare la sua sete, fisica, di sangue, e metaforica, di una vita "vera" piena d'affetti e sensazioni che non esistono da nessuna parte.

Nel mondo di *Soralia* infatti gli uomini "puri" nel senso di completamente biologici non hanno alcun ruolo, forse non esistono neppure più: i due rapitori sono l'uno un sedicente spacciatore di droghe infette e vero cowboy della console, l'oscuro "hombre negro", l'altro un "hombre sintetico", almeno nel viso; *Soralia* stessa é un androide¹⁸⁰. Inizialmente,

¹⁸⁰ Si noti il suo ruolo ingannatore, tipico secondo Dick delle "macchine" o "androidi", che giocano con la realtà e le percezioni degli uomini: "Nell'universo esistono cose gelide e crudeli, a cui ho dato il nome di 'macchine'. Il loro comportamento mi spaventa, soprattutto quando imita così bene quello umano da produrre in me la sgradevole sensazione che stiano cercando di farsi passare per umane pur non essendolo. In questo caso le chiamo 'androidi'. Per 'androide' non intendo il risultato di un onesto tentativo di ricreare in laboratorio un essere umano. Mi riferisco invece a una cosa prodotta per ingannarci in modo crudele, spacciandosi con successo per una nostra simile. Che ciò avvenga in un laboratorio o meno per me non ha molta importanza: l'intero universo è una sorta di enorme laboratorio, da cui provengono scaltre e crudeli entità che ci sorridono tendendoci

se non fosse per il braccio che lo classifica come cyborg elettromeccanico, Whiskas sembra il più umano di tutti; l'autore ci inganna fino all'ultimo, poiché le macchine che leggono il pensiero dell'eroe prigioniero lo identificano come umano, e della miglior "qualità", come lui stesso aveva ricordato in precedenza. L'uomo sintetico legge lo schermo rivelatore:

Gibrán Whiskas, censado como habitante de vida MODERADA y SANA. Mmmm. Quedan pocos como tú, de no ser por la prótesis de tu brazo diríamos que eres una reliquia de museo.

He sabido conservarme. [Whiskas]

No te elegimos por eso, sino por tu amistad con Soralia.

Le macchine mentono, ecco tutto. Soralia, una macchina programmata per il piacere, mente a Whiskas, che moralmente sembra davvero essere "puro" e si pone questioni che di primo acchito verrebbero attribuite ad un essere umano:

Hablábamos de amor, de caricias ausentes. Era difícil hablar del futuro. La sola mención de esta palabra significaba angustia y desesperación, miedo y locura. Ambos habíamos nacido en la última generación con posibilidades de vida MODERADA y SANA, según el censo. La estadística no especificaba si MODERADA significaba vivir con miedo de que el Enemigo conquistara la tierra de Los Antepasados. Tampoco ofrecía explicación para la palabra SANA. Era normal vivir recluido en algún laboratorio secreto? Era sano vivir con una prótesis oxidada y sin refacciones? [...] Año de 3014. Seguíamos igual que siempre, abandonados en el universo, sin nadie que respondiera a nuestro llamado, sin que la barrera del tiempo pudiera ser cruzada como alguna vez se había soñado, sin que un mensaje sideral llegara a nuestros radares cada vez más sofisticados, cada vez más inútiles.

Siamo indotti a parteggiare per Whiskas, onesto lavoratore che raccoglie i compagni caduti sulle frontiere; eppure il Nemico, tutto considerato, potrebbe anche essere l'Uomo, se gli uomini biologici sono assenti dallo scenario della città.

Anche senza giungere a quest'interpretazione radicale, permane l'impossibilità del riconoscimento immediato dell'altro: non è possibile cioè per *ego* rispondere subito con chiarezza alle domande che si pone sulla natura di *alter*, e sulla propria stessa natura, quando le due entità vengono a contatto. Anche perché l'ego di Whiskas sembra mutare in relazione alla realtà circostante: in RL egli è un cyborg vecchio stile, in VL diventa un potentissimo cybervampiro. Questo meticcio anche a livello di

la mano. Ma la loro stretta è quella della morte, e il loro sorriso è di un gelo tombale". Philip K. Dick, *Mutazioni*, tr. it. Feltrinelli Interzone, Milano, 1997, p. 251.

immaginarsi fra ipertecnologia (quella della rete) e mitologia (il vampiro) produce un ulteriore slittamento di senso: l'identità non è banalmente troppo frammentata in mille schegge schizofreniche perché l'individuo riesca ad appropriarsene, al contrario il soggetto si espande in maniera multiforme, adeguandosi alle diverse realtà. Non si tratta però di una iperidentità simile a quella imposta da Palmer Eldritch nel suo delirio oligofrenico che conduce ad una sola paranoica informazione: Palmer Eldritch è l'universo intero, l'universo è Palmer Eldritch¹⁸¹. Whiskas non impone nulla: i suoi poteri vengono sfruttati e lui può solo fuggire col peso insostenibile del ricordo di Soralia:

Crucé la frontera y huí. Nuevamente tenía dos brazos. Era mi pago por abrir la puerta al Enemigo a través de mi base craneal. Mi cuerpo estaba completo, excepto mi alma. La imagen de ese androide llamado Soralia, haciendo el amor conmigo en sus noches de descanso, me hería tanto como una astilla encontrando cobijo en mi angustia. Amor mío dijo una voz parecida a un rumor de piedra. Surcó fugaz la sonda de mi base craneal. Se anidó directo en la región de mis sentimientos; Lloré. Amor mío repitió la voz. Seguí llorando. Mis lágrimas cayeron sobre el cristal de tablero reflejando su humedad, excepto mi imagen. Ahí estaba el producto de mi tristeza. Con el tiempo aprendería a llevar mi nueva condición. Pronto amanecería. Debía encontrar un recinto donde el sol no me lastimara. Atrás quedaban las fronteras que tanto había ayudado a resguardar. Al frente, la soledad del destierro. Los vampiros no tenemos patria.

Rimangono dubbi e ambiguità: non è chiaro se il vampiro nasca dopo l'incontro in rete con "Furia y Espanto", virus di protezione tipo ICE dal sapore però di demoni mitologici, oppure se Whiskas abbia in sé a priori il germe vampirico. Il discorso pone in successione realtà, sogno virtuale, risveglio nella cella, trasformazione in vampiro e ulteriore risveglio dopo l'incontro con Soralia: una ricostruzione della storia non è possibile in termini strettamente cronologici, perché il sogno e la prospettiva legata al protagonista confondono le carte in tavola: l'ipertrofia del soggetto si manifesta anche a livello narrativo.

Si ripropone quindi anche per il cyborg la questione che già Pirandello aveva evidenziato a proposito dell'uomo novecentesco: è Uno, Nessuno o Centomila? Il cyborg neuromantico ne prende coscienza e si prepara ad

¹⁸¹ Si rimanda per un approfondimento al saggio introduttivo di Carlo Pagetti, *Palmer Eldritch Alien: ovvero, l'invasione dello spazio della fantascienza*, in Philip K. Dick, *Le tre Stigmate di Palmer Eldritch*, ed. Nord, 1984, sf narrativa d'anticipazione n° 42, disponibile in rete all'indirizzo <http://www.intercom.publinet.it/2000/pagetti1.htm>.

una nuova mutazione, manifestando differenti identità fisiche e rispettive proiezioni mentali a seconda della realtà che si trova ad affrontare; ad ogni passaggio perde qualcosa della sua natura precedente e acquista altre caratteristiche. Materialmente, Whiskas perde il vecchio braccio artificiale e acquista quello nuovo e con esso un nuovo modo di sentire il mondo; psicologicamente e più in profondità, muta il suo statuto ontologico: da essere relativamente integrato nella zona neuromantica, è diventato un traditore, un reietto, cosciente in maniera ineluttabile della propria diversità. L'estrema fisicità che marca questo cambiamento è il carattere fondamentale del corpo del nuovo cyborg, testimoniata da passaggi come il seguente, che si verifica tra l'altro in VL: "Mi cuerpo se convirtió en un reptar de gusanos bebiendo mis venas. El olor a sangre hervida inundaba mi tarjeta de sensaciones. La carne. La maldita carne es débil.". Fino a dove potrà giungere questa dolorosa metamorfosi?

5.4.3. *El despertar: il cyborg mannaro*

Rodrigo Pardo Fernández vince con *El despertar*¹⁸² il Premio Puebla del 1997. Il racconto è articolato in dieci capitoli brevi che sono anche dieci "risvegli" diversi: si inizia con una donna squartata da un licantropo che si rivela essere Antonio, immerso nel "sueño eléctrico" *La Bestia*, un videogioco molto realistico; il protagonista è uno spacciatore di bendex, una di quelle "droghe talmente nuove che alla FDA non ne hanno mai sentito parlare" di cui si fanno i pericolosi e duri cyberpunk dagli occhiali a specchio; ma questo suo commercio per conto della Negra ostacola i traffici dei "ciber"; prima di andare all'appuntamento con loro, Antonio Zeiv si concede un altro viaggetto sanguinario.

L'incontro coi ciber non è pacifico, ma Antonio evita l'agguato e si accorda col loro capo, Vahstar, per lasciargli un 10 per cento dei proventi della droga. Tornato a casa, si rende conto che la fidanzata Ariadne l'ha abbandonato; e lui si abbandona alla sua droga virtuale; ma stavolta il

¹⁸² Disponibile in rete all'indirizzo <http://www.ciencia-ficcion.com.mx> alla sezione *Textos*.

sogno é piú realistico del solito, e Antonio si sveglia insanguinato e dolorante; perde ancora coscienza e si sveglia stavolta in ospedale, ma ormai non si controlla piú: Vashtar, il ciber “Señor de la Red” provvede allora a scavalcarlo; si accorda con la Negra e lo toglie di mezzo.

Antonio Zeiv e il suo *alter ego* virtuale, il licantropo, sono le due facce del nuovo cyborg. Il medium che permette a Jekyll di diventare Hide¹⁸³ é, naturalmente, una droga, ma di tipo molto particolare: il bendex é una versione ancora troppo lieve, la vera droga é la dipendenza dal sogno elettrico. Ciò contraddice però la parabola fisicizzante che é stata assunta per descrivere l'evoluzione del cyborg: infatti la droga é fisica, la realtà virtuale molto meno, necessita solo un supporto hardware che ne permetta il perenne *rebooting*.

Lasciamo per il momento a macerare questa “contraddizione” e approfondiamo l'analisi del racconto.

5.4.4. *La zona del licantropo*

Nel panorama fantascientifico il licantropo¹⁸⁴ é, se possibile, ancora piú assente di vampiri e zombi; é legato a questi ultimi dalla comune sete di sangue e/o di carne umana, ma se ne differenzia per un aspetto fondamentale: spesso considerato incarnazione del lato oscuro della personalità umana, o manifestazione di una malattia psichica, o discendente di un'antica razza non-umana, é in ogni caso un essere “vivo”, mentre vampiri e zombi sono non-morti. Potrebbe sembrare una distinzioni di scarsa rilevanza, ma colloca il licantropo su un piano di realtà differente rispetto ai primi due: é piú “umano” perché il suo corpo “vive”.

¹⁸³ Curiosamente (ma in linea con la condizione del *métissage*), la situazione di Antonio é ancora una volta “tra”: a metà strada fra la decisione, tipica di Jekyll, di lasciare il campo alla sua metà oscura, Hide, e l'impossibilità di decidere propria del licantropo, condannato ad uccidere anche se non vuole: infatti Antonio da una parte sceglie di uccidere tramite *La Bestia* in VL, dall'altra non lo farebbe mai, cioè non é frutto di una decisione cosciente, in RL, se non fosse minacciato di morte come accade con i ciber.

¹⁸⁴ Da almeno 2000 anni il nostro immaginario è ossessionato dalla figura del licantropo (dal greco “λυκος”, lupo, e “ανθρωπος”, uomo) che in Italia venne presto definito “lupo mannaro” (dal latino “lupus hominarius”, lupo simile all'uomo). Di uomini o donne-lupo (che possono essere “sposati” fra loro) ci parlano già il *Satiricon* di Petronio e le *Metamorfosi* di Apuleio.

In *El despertar*, come accadeva anche per Whiskas in *Soralia* (dove tra l'altro si nota un particolare, la trasformazione durante la notte di luna piena, che fa vacillare la distinzione fra vampiro e licantropo) non è chiaro se Antonio diventi un licantropo per una sorta di contagio, oppure se sia già a priori un essere non umano, oppure ancora se le sue trasformazioni non siano dei meri incubi, indotti dalla dipendenza del Sueño Electrico. L'autore fa di tutto per rendere difficile se non impossibile decidere in un senso o nell'altro: già il titolo sottolinea una situazione di confusione, quella del risveglio; in cui può accadere di vedere cose strane, di sentire cose che non esistono. Bisogna stare al gioco: la zona in cui l'azione si svolge è la bruma del "despertar", cioè "tra" il puro sogno o incubo e la veglia.

Un'analisi degli spazi mette in evidenza la mutazione: Antonio è inizialmente bestia in VL e uomo in RL, poi l'incontro coi ciber fa precipitare le cose: il licantropo, col suo carico di violenza ed emozioni forti, si afferma sempre di più mentre Antonio quasi scompare di scena, finché in ospedale attacca l'infermiera e viene ucciso dai sicari di Vashtar. Secondo il Signore della Rete nella "realtà" è solo "Un desquiciado que se cree hombre lobo", uno psicopatico insomma. L'uomo-lupo muore sotto il duplice attacco della Negra e di un cyborg completamente non-umano: ma in fondo non è mai esistito, sembra che sia stata tutta un'allucinazione di Antonio.

Il fatto è che la prospettiva dei diversi personaggi corrisponde a diverse identità di Antonio, che variano poi a seconda che si trovi in RL o VL. Non ha senso cercare di gerarchizzarne il valore veritativo: piuttosto, ricordando che siamo in territori neobarocchi, è necessario prendere in esame le relazioni fra le diverse realtà e la loro differente natura ontologica.

5.4.5. Reale, materiale, virtuale, immateriale

RL e VL corrispondono per Antonio a veglia e sogno. I problemi sorgono quando il sogno diventa troppo materiale, cioè quando le percezioni violente della “realtà virtuale” si confondono con la “realtà reale”. Sono queste definizioni a non essere corrette: infatti, se da una parte non abbiamo remore ad accettare che si possa sognare di essere un licantropo e di fare a pezzi qualcuno, l’esistenza di un vero licantropo non sarebbe ugualmente “scontata”.

La nozione corrente di “realtà virtuale”, a cui normalmente si è preferita la notazione VL (*virtual life*), implica nonostante tutto una notevole smaterializzazione: in sostanza, il cyberspazio è un luogo in cui la fantasia può spaziare perché non è legata ai vincoli rigidi della materialità. Viceversa e parallelamente, la “realtà reale”, RL (*real life*) è comunemente sottomessa al rasoio occamista: *entia non sunt multiplicanda praeter necessitatem*, il che può significare, nel nostro caso, che è più facile credere ad una malattia psichica piuttosto che ad un licantropo in carne e zanne. Tuttavia, infinitamente piccolo e incredibilmente rapido non significa immateriale: un programma di computer non è immateriale, ovvero senza il supporto fisico (l’hard disk), non potrebbe esistere, né tanto meno compiere milioni o miliardi di operazioni al secondo.

Riproporre in questa sede l’analisi di Pierre Lévy della costruzione del reale significa solo far notare che non si dà pensiero senza mente, né mente senza corpo, come non ha senso un software senza hardware. Per Lévy, lo ripetiamo, il potenziale è il reale meno l’esistenza, mentre la concretizzazione di un nodo problematico è il passaggio dal virtuale all’attuale. Così stabilite le coppie oppostive (reale-potenziale e attuale-virtuale), non ha senso sostenere che la realtà virtuale sia meno reale della realtà reale: la questione è malposta, si tratta di due modi del reale interconnessi ma differenti. In altri termini, il virtuale è semplicemente più leggero, ma non immateriale; la questione vera è il sostrato sul quale si producono le sensazioni. Il supporto non è indifferente: il postulato tipico

della “teoria funzionalistica” della I.A.¹⁸⁵ della separabilità fra funzione e supporto (mente e corpo) é ormai universalmente rifiutata dalla comunità scientifica¹⁸⁶. Se si parla di VL e RL, di Virtual Life e Real Life, tutto é più chiaro: se c’è *life*, vita, in entrambe, deve esserci non solo una mente, ma anche un cervello che rielabora e un corpo che esperisce; ovvero, la connessione alla rete non proietta la mente in un mondo privo di fisicità¹⁸⁷.

Il ragionamento é condivisibile, ma qui si parla di fantascienza, non di scienza, obietteranno i lettori. Sì, ma come mostra Renato Giovannoli¹⁸⁸, spesso la fantascienza e la scienza si sono trovate a stretto contatto, l’una ha preso in prestito dall’altra e viceversa, si sono più volte anticipate a vicenda. Inoltre c’era una presunta contraddizione in sospenso: l’uomo lupo nella rete é un cyborg meno fisico di quanto non lo sia fuori, quindi la mutazione del cyborg neuromantico non va nella direzione di un aumento di fisicità.

Questa considerazione vale però solo in un’ottica da cultura pop del virtuale come panacea della pesantezza della realtà, considerevolmente vicina alle posizioni di Minski, che vede nella VL una derealizzazione immateriale: se invece si considera il nesso corpo-mente come un’entità coestensiva, da una parte si evitano semplificazioni imbarazzanti (dove sta il corpo durante l’esplorazione della rete? Se il corpo muore la mente vaga felice nel cyberspazio o muore anch’essa?), dall’altra si può ragionevolmente sostenere che il diventare lupo di Antonio sia un sintomo della potenza attuativa del modo virtuale, che, lungi dall’essere separato e radicalmente “altro” rispetto alla RL, si espande in essa come il soggetto frammentato del cyborg si espande nell’universo neobarocco. Insomma,

¹⁸⁵ Sostenuta fra gli altri da Marvin Minsky; secondo questa posizione, l’attività mentale dell’uomo sarebbe di tipo algoritmico e quindi riproducibile con una macchina discreta (ad esempio un computer).

¹⁸⁶ Se si eccettuano posizioni estremiste come quelle di Hans Moravec, che teorizza la possibilità di scaricare la mente umana in un computer. Moravec lavora all’Università Carnegie Mellon; in rete si può consultare un ricco database di saggi e articoli alla sua home page, www.frc.ri.cmu.edu/~hpm.

¹⁸⁷ Mark Dery cita gli argomenti con cui il fisico Erich Harth e il neurologo Richard Restak demoliscono le teorie di Hans Moravec: Harth afferma che le “informazioni” non potrebbero essere trasferite in quanto vincolate al cervello in cui sono cresciute, il secondo, dopo aver spiegato che neurotrasmettitori e ormoni di regolazione non sono limitati al cervello ma sparsi ovunque – negli intestini, nei polmoni, negli organi sessuali, ecc. – sostiene che questa ubiquità dimostra come la mente-cervello sia un’entità “olistica” coestesa al corpo. In Mark Dery, *Velocità di fuga. Cyberculture di fine millennio*, tr. it., Feltrinelli Interzone, Milano, 1996, p. 346.

¹⁸⁸ Renato Giovannoli, *op. cit.*

contraddittorio e irragionevole sarebbe pensare che le esperienze esperite in VL non sortiscano effetti in RL; le aporie scaturiscono solo quando si tenta di separare mente e corpo, reale e virtuale, e di contrapporre i termini, cercando di fare a meno dell'uno o dell'altro.

5.4.6. Corpo + droga = cyborg

Un ultimo passaggio prima di scoprire l'estrema ipostasi del cyborg: stabiliamo un'equivalenza sottesa in tutti i racconti dove il cyborg è apparso ma finora rimasta sullo sfondo. La caratteristica comune dei cyborg della CFM, dovuta alla loro peculiare fisicità organica prima che elettromeccanica, è la dipendenza da ogni sorta di sostanze, da Adeus Anceps in *La red* ad Antonio Zeiv in *El despertar*, passando per la prostituta di *Hyperia*. Proprio il caso di *Hyperia* è singolare: cyborg erano gli uomini che la sfruttavano, o gli Adamiti dediti alla chirurgia plastica, non la protagonista, totalmente a-tecnologica. Tuttavia, anch'ella è un cyborg: un corpo drogato dà luogo ad un cyborg; di conseguenza, siamo tutti più o meno organismi cibernetici. In effetti, se si risale all'originaria definizione di *cybernetic organism*, i personaggi che popolano i territori fantascientifici, letterari, filmici, fumettistici come i cyborg elettromeccanici alla *Terminator* o *Robocop*, o i cyborg mediatici come Case di *Neuromancer*, lasciano il posto ad un cyborg chimico. Il termine cyborg è di coniazione piuttosto recente (anche se i cyborg sono molto più antichi): solo nel 1960 i medici newyorkesi Manfred Clynes e Nathan Kline, nel loro saggio *Drugs, Space and Cybernetics*, parlano per la prima volta esplicitamente di cyborg. Clynes e Kline, in qualità di scienziati e medici, pensavano a congegni elettromeccanici impiantati nei corpi umani per rilasciare sostanze che rendessero meno traumatico l'adattamento dell'uomo alla vita nello spazio: regolazione della pressione, del tono muscolare, dei ritmi del sonno e della veglia, possibilità di sopportare stati di solitudine totale (lo spazio esterno) grazie al controllo farmacologico.

Sadie Plant é la ricercatrice che meglio ha evidenziato questa incongruenza fra l'idea originaria del cyborg, una sorta di "interfaccia chimica" che avrebbe permesso di cancellare definitivamente il confine tra umano e macchinico, naturale e artificiale, interno ed esterno del corpo, e la successiva appropriazione della figura da parte dei media, che ha evidenziato solo la parte relativa all'impianto di organi e protesi artificiali. Plant individua nella lotta alla droga e nel clima proibizionistico inaspritosi sul finire dei *Sixties*, sarebbe meglio dire legalistico (in quanto definisce per legge ciò che é droga e ciò che non lo é: alcool e nicotina no, marijuana sì; Prozac e antidepressivi vari sì, anfetamine ed ecstasy no, doping sì ma solo le sostanze ammesse, che variano in continuazione, ecc.), la causa della progressiva messa in ombra del cyborg chimico. I cyborg sono sempre stati entità sfuggenti, ma le droghe li rendono praticamente impossibili da definire all'interno del corpo sociale. Antonio Caronia riassume così la questione:

Plant conclude ribadendo il ruolo delle droghe, "tecnologie morbide per macchine morbide", nella costruzione dell'autopercezione del corpo come macchina chimica, ma rileva il carattere "sfuggente" [*slippery*] di questa figura dell'immaginario, e intravede dietro alla rimozione dell'interfaccia chimica una scelta normalizzatrice analoga a quella della creazione della figura del tossicodipendente. [...] Come la categoria del tossicodipendente, nel tardo Ottocento, ha contribuito a nascondere il fatto che gli individui "sobri" sono altrettanto dipendenti dalla chimica quanto coloro che assumono stupefacenti, così il cyborg, alla fine del Ventesimo secolo, é servito a classificare, limitare e arginare un insieme di pratiche, esperimenti e interventi esplorativi che trasformano tanto gli uomini quanto i cyborg in macchine morbide.¹⁸⁹

Una simile impostazione é largamente debitrice all'idea di "strategia discorsiva" avanzata da Michel Foucault: il cyborg elettromeccanico si impone su quello chimico in maniera organica al potere per imbrigliare una figura e delle pratiche altrimenti ingestibili dalle istituzioni. Al di là delle considerazioni sulla bontà di tale prospettiva, si deve riconoscere che il cyberpunk statunitense cui la CFM attinge é esso stesso impregnato di sostanze stupefacenti: basti citare, oltre al padrino Gibson, un capolavoro della secondo cyberpunk come il Metaverso di *Snow Crash* di Neal Stephenson¹⁹⁰.

¹⁸⁹ Antonio Caronia, *op. cit.*, cap. 8, *Dall'elettromeccanica alla genetica*, pp. 102-103. Il testo di riferimento di Sadie Plant é *Soft Technologies for Soft Machines: the Chemical Interface*; tr. it. *Tecnologie morbide per macchine morbide: l'interfaccia chimica*, "Virus Mutations, n° 6, 1999.

¹⁹⁰ Neal Stephenson, *Snow Crash*, 1992; tr. it. *ID.*, Milano, ShaKe, 1994.

Inoltre non bisogna dimenticare che la cultura della sostanza stupefacente come possibilità di “potenziamento” delle prestazioni del corpo umano (in questo senso rispondente senza forzature alla definizione restrittiva di Vincenzo Tagliasco) era presente ben prima della colonizzazione iberica in tutta l’America Latina: il peyote in Messico, la cocaina sulle Ande, semi, bacche e altri vegetali ancora in larga parte sconosciuti nell’impenetrabile Amazzonia.

La conquista spagnola in particolare, rileva ancora Plant, dà inizio ad una strategia repressiva occidentale (dicotomica) che identifica in pratica le manifestazioni “anormali” dovute alle sostanze psicotrope con l’irrazionale e cioè con il male. Lo sciamanesimo viene duramente combattuto, eppure resiste in forme meticciate legandosi ai rituali cattolici, come prova l’ampia ricerca di Serge Gruzinski¹⁹¹ per il Messico e quella di François Laplantine¹⁹² per l’America Latina in generale e il Brasile in particolare.

In conclusione: il cyborg, ancora prima che ibridazione fra uomo e macchina, é potenziamento farmacologico del corpo umano. Il corpo é stato fin dal primo contatto con la CFM l’attrattore meticcio più rilevante. Considerandolo poi modello strutturale a sua volta, é emersa l’importanza della droga: questo é, considerando l’evoluzione storica del concetto di cyborg, l’elemento peculiare dei cyborg messicani, di certo uno degli attrattori meticci più potenti.

Estendendo l’idea di droga, poiché tutto ciò che crea dipendenza può essere consierato tale, é chiaro che Antonio Zeiv prosegue la carnalizzazione del cyborg non solo trasponendo le paranoie virtuali in RL, ma anche realizzando ad ogni risveglio un “passaggio” obbligato dallo stato “sobrio” (inizialmente RL) a quello “drogato” (inizialmente VL) e viceversa: *El despertar* può essere letto quindi come il progressivo espandersi, propriamente fisico oltre che mentale, del cancro della

¹⁹¹ Serge Gruzinski, *La pensée métisse*, cit.; *La colonisation de l’imaginaire*, cit.

¹⁹² François Laplantine, *Transatlantique*, cit., *Le métissage*, cit., *Je, nous, les autres*, cit.

dipendenza elettronica sotto forma di psicosi. La Negra non manca di sottolineare che:

- K. [...] Antonio estaba resultando ineficiente por su carácter inestable; eso es lo deplorable de los adictos al sueño eléctrico, a la larga hay que suplirlos por elementos nuevos.
- L. No es mi caso – profirió el cíber – pero siempre estaré dispuesto a ayudarte en problemas de ese tipo.

L'allenza fra il vecchio cyborg elettromeccanico e mediatico allo stesso tempo, immune alla dipendenza, e la Negra (simile all'archetipa figura di Chrome in Gibson, colei che gestisce i traffici loschi nella megalopoli e nel cyberspazio, incarnazione della *femme fatale*) é davvero fatale per il nuovo cyborg, così come l'inganno di Soralia e il progetto criminale dei due compari era fatale per Whiskas. Per entrambi i personaggi si potrebbe dire che il contatto col mondo virtuale genere una reazione immunitaria del corpo, come se fosse esposto a radiazioni e cercasse di difendersi, o come se fosse già scritto nel codice genetico che, al verificarsi di determinate condizioni "favorevoli", il soggetto svilupperà questa o quella patologia. Whiskas e Antonio sono affetti da malattie autoimmuni e degenerative, mortali come spesso é il cancro o più semplicemente croniche come il diabete mellito; il loro DNA é predisposto: l'uno diventa vampiro, l'altro licantropo ma la "malattia" é conclamata solo dopo il contatto con la tecnologia virtuale.

Non hanno gli anticorpi per sopportare (supportare) le nuove tecnologie. Whiskas specifica anche che "Tenía poca experiencia en el viaje cibernético. Acaso ahí residía el misterio de mi cuerpo conservado". Inoltre é curioso che Whiskas accusi l'hombre sintético e il negro di essere "vampiros" che succhiano le informazioni a Soralia, quando in realtà il vampiro dal punto di vista fisico é proprio lui: certo, forse il negro é un vampiro che guarda attraverso gli occhi di Whiskas nel cyberspazio come Case può vedere sé stesso attraverso gli occhi di Molly (*Neuromancer*); ma é sicuramente lo stesso Whiskas a doversi allontanare perché vampiro nella carne, anche se forse non volontariamente vampiro mediatico.

Il vampiro costretto a fuggire dalla zona cittadina e il licantropo inadatto all'inferno neuromantico sono nuove istanze del cyborg, l'emergenza di un "cyborg meticcio", non compiutamente chimico e non del tutto elettromeccanico, tipicamente messicano. La sua identità è tutta da discutere. Ma stiamo già sconfinando nel prossimo capitolo.

IL CYBORG METICCIO

Vorrei sostenere il cyborg come finzione cartografica della nostra realtà sociale e corporea, e come risorsa immaginativa ispiratrice di accoppiamenti assai fecondi. La biopolitica di Michel Foucault non è che la fiacca premonizione di quel campo aperto che è la politica cyborg.

(Donna J. Haraway, *Manifesto cyborg*)

6.1. GLI ESTREMI DEL CYBORG

Il cyborg neuromantico, sorta di rivisitazione complessa e ibrida delle figure cyborg del cyberspazio classico, si incarnava in rapida successione in corpi elettromeccanici come quello di Adeus Anceps (*La Red*), di Steve (*Tatuaje para una mariposa*), dell'anonimo protagonista di *Cableta*, senza sdegnare incursioni nella realtà ipermediale: da José 099 ad Anceps a Steve, all'hacker Dios in *Hielo*. Nella narrativa di Gibson, termine comparativo principale dei cyborg neuromantici, si trovano già in *Neuromancer* chiaramente delineati sia il modello elettromeccanico, Molly, con le sue lame retrattili sotto le unghie e gli occhiali a specchio impiantati nelle orbite, sia il modello mediatico, Case, il cowboy della console. Il modello di cyborg chimico (*Hyperia*) è basilare anche in *Snow Crash* di Stephenson e in moltissimi altri romanzi e racconti genericamente etichettati come cyberpunk.

Tuttavia si è visto che i cyborg messicani prosperano in una zona rizoma neobarocca, presidiata da un'estetica diversa, anche se sostanzialmente molto simile alle elaborazioni statunitensi; questo accade perché sono all'opera, nell'incessante lavoro di strutturazione, destrutturazione e ristrutturazione delle zone, gli attrattori meticci: il corpo, la droga, l'identità, il divino, la violenza, la tecnologia, la realtà stessa e così via, che fanno ribollire il calderone messicano.

Attraverso una ricognizione nei territori della fantascienza "classica", della tradizione poetica, del racconto breve e dell'immaginario vampirico, apparentemente lontani dal nucleo centrale della CFM qui preso in esame, siamo giunti ad individuare una delle direzioni in cui si muovono gli attrattori, diversificando i cyborg neuromantici dagli esempi statunitensi: nel quadro della costante problematica della definizione identitaria in cui ogni cyborg si dibatte, gli attrattori pongono l'accento sulla carne "residua" dell'identità cyborg e sulla mutazione generata in essa dalla tossicodipendenza (la quale consente anche una "riappropriazione" della valenza farmacologica originaria del termine cyborg).

Questa non é una prospettiva totalizzante: non tutti i testi contengono i tre elementi in gioco – l'identità, il corpo, la droga come esperienza di "passaggio" – ma in tutti si può ravvisarne almeno uno: nel capitolo IV, la cruenta battaglia di *La pequeña guerra* é tutta fisica, come anche le dinamiche claustrofobiche di *El año de los gatos amurrallados*, il detective Hernández in *El viajero* teme di perdere la propria identità, il prigioniero politico di *Wonderama* l'ha già persa dal momento che ha perso il controllo proprio corpo, il sacerdote di *Secreto de Confesión* maschera la propria identità truccando il proprio corpo mediatico ma preferisce ingannarsi sull'identità della Papessa, e si potrebbe continuare. Nel capitolo V, Josafat nei *Minic(r)uentos* vive il terrore del mutamento corporeo, diventando robot; il cyborg vampiro Whiskas e il cyborg mannaro Antonio sono entrambi dipendenti dal sogno elettrico e sono fisicamente segnati dalle stimate della "diversità"; persino il poemetto *Biología* é incentrato sulla perdita di sensazioni del farsi cyborg, "Mi cuerpo no sangra, mis ojos no lloran. / Mi cuerpo partido y no siento nada."

Ovviamente non tutti i personaggi della CFM sono cyborg, e non tutti quelli dei racconti presentati nei capitoli IV e V lo sono; eppure almeno un corno della triplice alleanza identità-corpo-droga li tocca, apparentandoli ai cyborg neuromantici propriamente detti. Si può quindi sostenere, coerentemente con la lettura della CFM come letteratura neobarocca a dominante estetica, che l'evoluzione del cyborg corra lungo il labirinto della percezione. Essere cyborg significa divenire senza tregua: mutare la propria identità, specialmente se ciò implica mutare nel corpo per mezzo della droga, significare cambiare i propri parametri percettivi.

6.1.1. L'identità e il corpo del cyborg meticcio

La questione dell'identità e del suo legame con il corpo apre un campo d'indagine sterminato, che tocca i minimi frammenti dell'esperienza umana; la prospettiva olistica assunta nella discussione sulla materialità della VL consente di eliminare l'assunto dualistico implicito nel cogito

cartesiano, che si può così semplificare: “io ho un corpo, cioè sono una mente che possiede un corpo”, per affermare invece che “io sono un corpo”. La cultura della tecnologia, in particolare la “nuova natura” delle tecnologie informatiche e biogenetiche, costituiscono lo sfondo del discorso della CFM degli anni ‘90; il corpo, nella sua totalità fisica, psicologica, biologica, é investito in pieno dall’invasione tecnologica. Riflettere sull’emergenza del cyborg meticcio significa allora considerare le influenze cruciali dell’immaginario tecnologico sul corpo e verificarne poi la manifestazione nei racconti della CFM.

Lo studio di Donna Haraway¹⁹³ sulla figura del cyborg e due saggi in particolare della raccolta a cura di Pier Luigi Capucci¹⁹⁴ sul corpo tecnologico si sono rivelati fondamentali a questo proposito.

Le tecnologie informatiche sono certo “tecnologie della mente”, rileva Francesco Antinucci in *Il corpo della mente*, e si innestano sull’operare cognitivo umano, ma si tende ad identificare questi “processi di conoscenza” in un solo e determinato modo di funzionamento dell’apparato cognitivo umano: il modo “simbolico-razionale” o “simbolico-ricostruttivo”. Questo modo conoscitivo può essere tipicamente esemplificato dalla lettura di un libro di testo, dove “l’informazione deve essere decodificata da simboli arbitrari astratti e il referente, l’oggetto di conoscenza, deve essere mentalmente ricostruito”¹⁹⁵; l’altro modello, che nella cultura occidentale non é normalmente associato ai processi di conoscenza, é quello “percettivo-motorio”: ad esempio, imparare ad andare in bicicletta, o ad accendere un fuoco o a lavorare legno e metalli. Il punto é che, sebbene nella nostra tradizione culturale (almeno degli ultimi secoli) la trasmissione delle conoscenze é stata identificata quasi esclusivamente con il primo modo, “lo studio”, a scapito del secondo, da un punto di vista psicologico e biologico il modo di operare percettivo-motorio é primario rispetto a quello simbolico-razionale: il bambino non apprende “studiando” ma muovendosi; e inoltre questo modo

¹⁹³ Donna J. Haraway, *A Cyborg Manifesto*, 1991, tr. it. *Manifesto cyborg*, Milano, Feltrinelli, 1995.

¹⁹⁴ Pier Luigi Capucci (a cura di), *Il corpo tecnologico*, Strumenti Baskerville, Bologna, 1994. In particolare si vedano le pp. 17-24 e 25-44.

¹⁹⁵ Francesco Antinucci, *Il corpo della mente*, in Pier Luigi Capucci, *op. cit.*, p. 19.

é anche filogeneticamente primario: lo abbiamo in comune con tutti i primati da circa settanta milioni di anni. É il modo di operare più lungamente adattato e più potente. Il modo simbolico-ricostruttivo é invece derivato negli stessi sensi [...] e il suo adattamento é piuttosto recente (al massimo trecentomila anni: con la comparsa delle prime linee di Homo Sapiens)¹⁹⁶.

La tesi di Antinucci é che le simulazioni della “realità virtuale”, recuperino il “corpo della mente”, dopo la lunga predominanza della “mente disincorporata”: le riproduzioni realistiche dal punto di vista percettivo di oggetti immaginari (ad esempio le configurazioni spaziali delle proteine) in VL estendono l’operare percettivo-motorio a campi finora riservati all’operare simbolico-ricostruttivo.

Capucci integra quest’idea, notando che di fatto, “anche questo recupero delle dimensioni cognitive percettivo-motorie avviene nel segno della simulazione, dell’artificio, dei modelli simbolici”¹⁹⁷: poiché la realtà matriciale generata dal computer é fondamentalmente linguistica (fondata su un “linguaggio macchina”). Perciò le nuove tecnologie sanciscono “da una parte l’insostituibilità del corpo fisico in quanto fulcro dell’esperienza cognitiva, dall’altra il trionfo della dimensione simbolica”¹⁹⁸.

Il cyborg meticcio vive l’invasione della tecnologia sotto la sua pelle e dentro la sua testa (parafrasando Sterling): per questo il suo corpo é allo stesso tempo al centro nella ridefinizione del paradigma percettivo e decentrato, frustrato e ferito dalla prevalenza simbolica dell’esperienza della VL. Il cyborg mannaro Antonio percepisce la realtà sempre più attraverso la sua interfaccia lupo, la sua identità della VL, dove “sente” esperienze altrimenti limitate alla fantasia; questa identità si espande fino a impadronirsi del suo corpo anche in RL, dove il modo percettivo-motorio viene schiacciato dalla codificazione elettronica ed esaltato contemporaneamente dalla potenza stessa della simulazione (allucinazione provocata dal bendex o ripresentazione del vissuto fantasmatico ipermediale): di qui il dolore della mutazione, l’inadeguatezza

¹⁹⁶ Francesco Antinucci, “Il corpo della mente”, in Pier Luigi Capucci, *op. cit.*, p. 20.

¹⁹⁷ Pier Luigi Capucci, “Il trionfo del corpo”, in ID., *op. cit.*, p. 43.

¹⁹⁸ Ibidem, p. 44.

del corpo al sovraccarico percettivo, la morte. Il cyborg meticcio é la punta di diamante della mutazione, esperisce sul suo corpo e nel corpo della sua mente le contraddizioni intrinseche nell'essere successivamente in VL e in RL. Affermare che egli é dipendente, drogato, significa sostenere che da una parte necessita input simbolici anche quando il suo corpo accetterebbe volentieri stimoli percettivo-motori, dall'altra al contrario che, bombardato nella sfera simbolica, cerca scampo nell'espansione psicotropica dei sensi.

Un simile essere non può più abitare nella sola, infernale zona neuromantica: la sua sfera d'azione si estende all'intera realtà, la nostra realtà, perché le possibilità percettive dischiuse dalla tecnologia fanno vacillare i confini tra il possibile e il reale, tra la fantasia (essere lupo "per gioco") e la realtà (squartare altri esseri viventi). A sua volta, se nella realtà convivono statuti ontologici contraddittori, che sono fonti di esperienze percettive incommensurabili e dilanianti per i corpi che le subiscono, la coincidenza già rilevata fra spazio-tempo contraddittorio della zona rizoma e genere fantastico si fa ancora più pregnante. Il cyborg meticcio, più sfuggente di quello neuromantico, si insinua fra le pieghe dell'autocontraddittoria realtà neobarocca.

Le tecnologie "morbide" che penetrano il corpo del cyborg ne modificano la forma, non la sostanza; in fondo, egli è già "pieno" di contenuti. Da un punto di vista semiotico, si potrebbe dire quindi che anche un braccio artificiale, più che un nuovo contenuto nel quadro dell'identità cyborg, è un significante che attende di essere significato, una forma pronta ad esplodere la sua carica virtuale di senso.

Così configurato il cyborg meticcio, e sapendo che rimane da chiarire perché cada sul cyborg l'onere di incarnare l'ibridazione neobarocca nella CFM¹⁹⁹, vediamo come viene interpretato da due autori chiave della CFM contemporanea: Gerardo Sifuentes e Pepe Rojo.

¹⁹⁹ La teoria di Donna Haraway servirà per illustrare questo secondo snodo concettuale del cyborg meticcio.

6.2. METICCIATI SUBURBANI: PERRO DE LUZ

*Perro de Luz*²⁰⁰ vince il *Segundo Concurso de cuento Philip K. Dick*, organizzato dall'Università di Santiago di Compostela, Spagna, nel 1998. Le scorribande degli cienciaficcionieri escono quindi dai confini latinoamericani²⁰¹. La fabula di *Perro de Luz* è piuttosto lineare: Kolgate vive in un mondo sotterraneo, è un “rastreador” di tunnel; un giorno, il suo padrone-mentore, l'Hombre Canela, lo manda in avanscoperta oltre il livello 14, a cercare il Perro de Luz, creatura leggendaria. La salita è lunga e faticosa; un occhio-telecamera lo sorprende mentre scala un crepaccio, lo guida fino a Luz: perché Luz è una semplice, incredibile artista saldatrice, che vive in mezzo a tartarughe e altri animali elettromeccanici di sua creazione. Il suo gigantesco Cane meccanico ha trovato una via per la superficie: Luz si accomoda nel suo ventre, un'automobile vecchia, e saluta Kolgate, che piange senza sapere perché. Altri verranno a cercare il “Cane di Luce”, sogno di una vita migliore; Kolgate, attorniato da improbabili trabiccoli semoventi, si mette a scrivere questa storia nel suo computer portatile.

L'elemento tecnologico è agli antipodi della “leggerezza” informatica: nel mondo a strati, tutto è pesante, la gravità attira i corpi verso il centro della Terra e la superficie rimane un sogno; le catastrofi, cioè i terremoti, sono l'unica speranza di uscire dall'inferno sotterraneo, dove nulla è abbastanza crudele: mentre Luz è circondata da animali meccanici, attorno all'Hombre Canela “[...] orbita un grupo de palomillas. Toma un par de ellas con la rapidez que tanto le envidian los demás rastreadores, y

²⁰⁰ Pubblicato nella raccolta di Gerardo Sifuentes, *Perro de Luz*, Times Editores, México, Ciudad de México, 1999, pp. 83-93; le illustrazioni e la copertina del volumetto sono disegnate da BEF. In rete si può trovare all'indirizzo <http://www.ciencia-ficcion.com.mx>, sezione *Textos*.

²⁰¹ Più recentemente, José Luis Zárate e Miguel Angel Fernández sono stati ospiti in Francia al Festival International de Science Fiction di Nantes, 30/10 – 4/11/2001; si può consultare il sito all'indirizzo <http://www.utopiales.org/>. In merito alle relazioni fra America ispanofona e Spagna, da segnalare l'esistenza di *Nebula – anillo de ciencia ficción en castellano*, promosso dal canale #cienciaficcion dell'irc spagnolo, che riunisce decine di siti di genere da una parte all'altra dell'Atlantico, all'indirizzo <http://www.cienciaficcion.org/anillo/index.shtml>; anche Zárate ha ricevuto premi in Spagna, l'UPC (indetto dall'Universitat Polytécnica de Catalunya) nel 2000: notizie e un interessante approfondimento dell'autore all'indirizzo <http://www.archivodenessus.com/rese/0320/>, e <http://www.upc.es/cienciaficcion/2000/Relats2000.htm>; altri commenti su opere di Zárate in Spagna: http://www.ciencia-ficcion.com/opinion/_odx.htm?indice=l&comentario=00432.

se las lleva a la boca”; nè abbastanza repellente: “Kolgate observa cómo dos lombrices, tan largas y anchas como sus brazos, se aferran a esa enorme barriga chupando de la generosa capa de grasa. Una de ellas tiene un absceso en un extremo, no se puede distinguir si es la cabeza o la cola. El Hombre Canela se la tragará en cualquiera momento.”. La struttura metaforica basso = oscurità = inferno, alto = luce = paradiso funge da motore per l’azione: Kolgate è spinto all’ascesa nonostante i rischi del viaggio. Ascesa che corrisponde evidentemente all’ascesi, all’iniziazione di Kolgate: le notizie sul Perro de Luz sono contrastanti, ma quasi tutte concordano nell’assegnare al Perro un significato mistico, anche se alquanto eterodosso; ad esempio

Una mujer con enorme moretones rituales le comenta que sólo quienes tengan cierta sensibilidad a la escultura pueden ser invitados a ver el Perro de Luz, y la invitación llega de maneras insospechadas, que una caverna hace las veces de una sala de exposición donde todos deben desvestirse y amarse en una orgía de varias horas hasta que el Perro de Luz aparezca para exhibirse.

L’ascesi è fisicamente segnata anche dalle piaghe che Kolgate sopporta nel corpo: “Escala con las manos desnudas, sangra de una rodilla por culpa de un salto mal planeado”. Infine, la rivelazione, da una parte deludente, dall’altra solo una piccola parte o anticipazione di una verità più grande e forse inconoscibile:

El mundo en que está es muy diferente al que imaginó. No hay grandes salones con gente haciéndose el amor, o templos guardando a una deidad. Los humanos son capaces de transformar conceptos sencillos en ideales de proporciones inimaginables.

- ¿Dónde está el Perro de Luz?

Kolgate saca la pregunta inesperadamente, y la sonrisa de la artista podría iluminar toda la bóveda si quisiera.

- Yo me llamo Luz... y mi perro está por volver.

Perro de Luz è perciò anche una riscrittura eccentrica del mito platonico della caverna, che la “bóveda” di Luz non può non richiamare.

6.2.1. Forme per cyborg low tech, forme raffinate

Il racconto è tutto giocato sulla rappresentazione di un mondo *low tech*, di cui Sifuentes non lesina i particolari, pervaso da una poeticità

straniante. Kolgate è un emarginato fra gli emarginati, vive nella periferia della periferia, in una zona contenutisticamente simile all'inferno neuromantico: uomini macchinici debordanti cavi e mutazioni biomeccaniche, retto da regole spietate, che il protagonista stesso avalla: "El gordo está muriendo. Kolgate piensa en la persona que podría ser la heredera de los veinte generadores de electricidad que oculta en su caverna.". Non l'autotraspareza silicea, ma il luccichio sinistro e intermittente delle lampade alogene: l'atmosfera è quella dei Lo Tek (Low Tech) di *Johnny Mnemonic*²⁰².

Kolgate è, naturalmente, un cyborg; un classico ibrido elettromeccanico, si direbbe, dato che "programa su ojo artificial para que le dé cinco horas de descanso"; più animale che uomo, possiede un olfatto assai sviluppato e una vista acutissima, a causa della sua vita sotterranea.

La logica dell'emarginazione, quindi dello scarto, domina anche nelle invenzioni di Luz: dagli animali arrivati fino all'Hombre Canela, "una extraña pesadilla mecánica semejante una araña, con seis largas patas de metal que se mecen al ritmo de una vieja canción surgida de su cabeza, un televisor de 33 pulgadas que escupe imágenes", un "dinosaurio - bicicleta", a quelli che Kolgate incontra nell'officina di Luz: il "tanque - tortuga", gli "humanos - chatarra" e il Cane,

Las cuatro patas son gruesos resortes soldados entre sí, armados con enormes garras; el tórax es la carrocería de un auto compacto, y de sus extrañas emergen cientos de tubos delgados que abrigan venas de plástico. El cofre-boca tiene un cuello armado con orillas, la cabeza-videocámara es enorme. Apaga sus ojos de halógeno y descansa.

Il reimpasto, il meticcio, avviene fra gli elementi basilari del tecnologico, tubi, televisori, automobili, ma soprattutto a livello di immaginario: il dinosauro si accompagna alla bicicletta, il mondo snaturalizzato dalla mano dell'uomo si reinventa in una zoologia fantastica, variegata, che rinnova la memoria perduta del passato, mostrando immagini morte nella mente degli uomini, ma captate da fantomatiche trasmissioni esterne, rinnovando anche il mito: il Perro

²⁰² William Gibson, "Johnny Mnemonic", in *La notte che bruciamo Chrome*, cit., pp. 13-31 (versione italiana), pp. 189-206 (versione originale americana).

diventa immediatamente una divinità e la riflessione di Kolgate è chiara, “Los humanos son capaces de transformar conceptos sencillos en ideales de proporciones inimaginables”.

Letteralmente, la “chatarra”, la spazzatura del mondo (dove pescano anche i cosiddetti postmodernisti, almeno da Pynchon in poi) si converte in ancora di salvezza: Luz continua la propria personale ascesi verso la vera “Luce” accolta nel ventre della sua creatura, “mostro tecnologico”, come “un feto que descansa”. Lo scatto verso il divino, simbolicamente la luce, è possibile grazie all’attività umana per eccellenza, la creatività, capacità di virtualizzazione problematica: Luz infatti non sopravvive a sé stessa, ma vive, soffre, spera; l’arma tecnologica viene decostruita sia a livello materiale (la tartaruga metallica con videoregistratore incorporato), sia a livello metaforico (il Cane tecnologico che “mangia” la padrona per “salvarla”). La contaminazione uomo-macchina è in secondo piano: come già affermava Zárate, più interessante è sapere chi costruisce le macchine; l’accento è posto quindi sulla potenza creatrice che trasfigura il senso della macchina e, da una materia informe, pesante e “bassa”, ottiene una forma raffinata, aggraziata (il Cane può scalare i burroni più scoscesi; inoltre “saluda a su dueña y a sus hermanos. Su presencia es dócil por el momento, pero es capaz de destruir y matar si se le pide, es el resultado de una buena programación”): Luz “dona” una forma e assegna nuovi significati a ciò che sarebbe da gettare. Nello stesso tempo, la sinergia fra Luz e il Perro dà luogo ad una macchina meticcia, terribile e poi dolce, instabile, che si inerpicava verso la Luce.

Kolgate viene assorbito nella mutazione ascetica: non si spiritualizza, anzi una rinnovata fisicità “umana” lo tocca,

Una sensación casi olvidada lo invade, extiende los brazos para palpar ese extraño elemento. Se quita la roída camisa aunque el sudor se seque de inmediato sobre su piel causándole un violento escalofrío. Kolgate tiene ahora el privilegio de sentir una ráfaga de viento libre, y por fin adquiere la idea de tener una piel que le guarda los huesos.

La sensazione del vento procura un piacere inaudito: significa, e dà significato, all’essere un corpo. Ecco perché Kolgate è un cyborg meticcio: il suo posto non è più al livello infimo (l’inferno), è la terra di Luz, e forse

un giorno potrà “uscire a riveder le stelle”; i cristalli di droga che prendeva per stare sveglio, in guardia contro le bestie feroci degli abissi, non sono più necessari: le bestie meccaniche stesse, addomesticate, lo proteggeranno. Non c'è fusione estatica col tecnologico, ma un rapporto estetico, di bellezza ritrovata, mentre la meraviglia dell'immagine televisiva, trasmessa dalla testa dei mostri (*monstrum*, mostruoso e meraviglioso), è nuova αισθησις, percezione diversa della tecnologia grazie al rimodellamento creatore.

Il mondo rimane tuttavia a livelli, diversi livelli, zone contraddittorie che convivono nel corpo di Kolgate; e il meticcio creatore imprime una velocità di fuga alle forme, che finiscono per sovrastare ed annullare quasi il contenuto: *Perro de Luz* è una parabola del cammino umano verso la leggerezza della nuova tecnica, non perché segue la joyciana (e poi informatica) indicazione dell'*Alforabit* (condensazione di *all for a bit*), ma perché rivela la segreta leggerezza della ferraglia quando viene riasssemblata con immaginazione, che moltiplica vertiginosamente le possibilità creative. Dinosaurio - bicicletta? E perché non Ragno - locomotore o Pterodattilo - aereo?

Perro de Luz è un gioco, che gioca col lettore delineando l'*ersatz* misterioso, già responsabile della mitologia del sottosuolo, del Cane *fatto* di Luce per poi beffarlo, cinicamente, con la prosaica, pesante realtà: il Cane *appartiene* a Luce; ma ecco che il Cane s'invola quasi e sparisce, sale, leggero. Una prova ulteriore della mutazione delle forme che trascina con sé quella dei contenuti: dal genitivo oggettivo al genitivo soggettivo, un minimo, banale spostamento sintattico e innumerevoli porte sono aperte. Siccome il lettore normalmente tiene fede al patto stabilito con l'autore di CF, riconfigura il reale sulla base di elementi fantastici: egli è propenso senz'altro a credere all'esistenza di un Cane luminoso, tanto più che l'ambientazione sotterranea spinge alla ricerca di I(L)uce e di aria (e Kolgate in fondo le trova entrambe); d'altra parte, anche se la sua attesa viene frustrata, trova, al pari di Kolgate, una sorpresa maggiore: il paradiso, ossia la Terra, è ancora lontano, ma esiste, e la realtà “bruta” non è poi così “brutta” come la si dipinge. Tutto dipende, in ogni caso,

dalle nostre sensazioni; e da come, insieme al protagonista Kolgate, *percepriamo* il titolo.

6.3. L'ESPANSIONE DELL'IMMAGINARIO:

RADIOTEKHNKA CANTINA

Radiotekhnika Cantina è un racconto pubblicato da Gerardo Sifuentes nella stessa raccolta *Perro de Luz*²⁰³; ha vinto il Premio Kalpa nel 1998. Sifuentes riassume gli stilemi del cyberpunk, come RAM in *Tijuana Express* e *Hielo* (che, si ricorderà, era ispirato proprio a questo testo), ma sfugge al semplice cross-over grazie ad un'immaginazione di prima grandezza.

Nel deserto della Sonora, un tipaccio e la sua ragazza, Susana, si fermano per sciacquarsi la gola da un cantinero "Coreanojaponés". La birra è però solo un pretesto: il vero scopo è connettersi con Molnya, un dio che vive nei cavi, attraverso un classico jack nel cranio collegato al dispositivo di fabbricazione russa "Radiotekhnika" e buone dosi di stupefacenti. Susana è sconvolta e folle di gioia per l'incontro col dio cibernetico, il protagonista è invece molto scettico; si isola dall'ambiente della locanda, mentre entrano narcotrafficanti russi che si sparano allegramente, e parla con Molnya: è venuto a chiedere due favori, e viene accontentato: vuole vedere coi suoi occhi, e vede la Terra dall'alto, lo spazio cosmico lo abbraccia di gelo infinito; vuole, per far contenta la tossica Susana, che il mondo finisca. Mentre i due ripartono *on the road*, missili nucleari cominciano a cadere come pioggia: Molnya è infatti un insieme di satelliti russi, lasciati a sé stessi dopo il crollo dell'URSS, ma sempre in possesso di armi in grado di distruggere l'Occidente.

Balza subito all'occhio l'ambientazione messicana: la città lascia il posto al deserto sonorese. I personaggi umani sono stereotipi cyberpunk: tutti drogati, tutti pericolosi, tutti interfacciati. Tuttavia, già la simulazione in VL

²⁰³ Gerardo Sifuentes, *Radiotekhnika Cantina*, in *Perro de Luz*, op. cit., pp. 11-20. In rete è disponibile all'indirizzo <http://www.ciencia-ficcion.com.mx> nella sezione *Textos*.

è cyberspace “impuro”: non limpide torri e fortezze di dati, ma “el escenario era un chatarrero que se extendía al infinito”. L’attrattore meticcio del divino gioca poi un brutto scherzo: la necessità umana di credere in qualcosa nell’epoca della fine delle certezze trova un corrispettivo perfetto nel desiderio della macchina di “essere qualcuno”, di avere un’identità. La macchina si presenta come se fosse Dio e si vendica così dell’abbandono subito:

- [Molnya] Te puedo ver donde quiera que estés. Estoy en todos lados, no puedes esconderte de mí, soy omnipresente. Escucho lo que dices dentro y fuera de la red. ¿No soy algo parecido a lo que suelen adorar?
- Muchos te siguen. No lo comprendo. Tal vez seas esperanza, últimamente temen conectarse sin pedir tu bendición.
- Lo sé. Por que en algún momento fui temida por el mundo entero, para luego ser olvidada por mucho tiempo. Y pensar que el destino global dependía de mi estado de ánimo...

L’uomo abbandona le macchine e le macchine si vendicano, rievocando nostalgicamente la guerra fredda? Una tale prospettiva non renderebbe merito alla complessità del testo.

Innanzitutto, un sarcasmo nero deforma la serietà della rivendicazione di Molnya: di fronte alla catastrofe nucleare che lui stesso ha provocato (dopo tutto, Molnya odia forse gli uomini, ma è da loro progettata, e compie il suo destino: distruggere l’Ovest; e si mette in moto solo con il codice segreto che il protagonista le procura), il nostro “eroe” conclude beffardo “que necesitaba otra cerveza rusa en medio de aquel desierto sonorensense”. Vivere in periferia ha dei vantaggi: i funghi nucleari da lì non si vedono, contaminano le città nordamericane, non il terzo mondo messicano.

In secondo luogo, citazioni e strizzate d’occhio al lettore segnano tutto il racconto: i due fuggiaschi vengono da Austin (patria del cyberpunk), dove i federali li inseguivano per un furto di segreti militari; l’eroe è un fan di Bruce Lee, e poiché il cantinero è

Coreanochinojaponés, todos eran iguales, menos los chinos de Hong Kong, esos sí eran diferentes, muy cabrones los condenados, por lo que hizo todo lo posible para que se notara la playera de Bruce Lee que llevaba a puesta

e più avanti “[el cantinero] sabía que él quería pintar un dragón como el que había visto en los carteles del viejo autocinema, otra vez Operación

Dragón²⁰⁴. Anche la musica pop USA rientra tranquillamente nell'orizzonte culturale del protagonista: di Molynda si sa poco, tra l'altro che non aveva una forma fissa, "sólo un rostro del que se contaban muchas cosas, entre ellas que era parecido al de Madonna."

In *Radiotekhnika Cantina* l'immaginario cyberpunk si espande fino a comprendere tutti i rifiuti del mondo (materiali: le discariche; culturali: il porno, il trash), spezzando come nel miglior avant-pop la dicotomia arte d'avanguardia vs. pop art; vediamo allora come la triade identità – corpo – droga entra nella discussione e come si declina il cyborg meticcio.

6.3.1. L'identità e i sensi

Viene spontaneo domandarsi se Molynda non sia forse più umana degli schizzati, e improbabili, personaggi del deserto: i narcos russi, i due amanti stile *Natural Born Killers*, ma qui assassini su scala planetaria, l'indefinibile asiatico che scruta gli avventori dal bancone, propinando alcool e droga. Molynda sicuramente cerca un'identità; non si mette in dubbio che una volta l'avesse, anche se il suo corpo è distribuito (un insieme di satelliti) e non individuale, meccanico e non biologico. Corpo e mente sono coestensivi: Molynda è dappertutto e in nessun luogo, è onnipresente (il suo corpo e il suo sguardo lo sono), dunque è Dio, come Dio, dio (un insieme di piccoli dei). È un cyborg meticcio: alla ricerca di un'identità, tenta di significare sé stessa interagendo con gli esseri umani, al pari del Perro de Luz riceve significati nuovi (e sensorialità potenziate, da cyborg): può essere vista come un dio, oppure come un semplice ammasso di ferraglia orbitante: una questione di percezione.

Il meccanismo della "delusione" del lettore è valido anche qui, come nel precedente racconto: ciò che sembra, e può venire accettato come tale perché siamo nell'ambito del fantastico, non è; una spiegazione più razionale è in agguato, anche se poi molto razionale non è: particolari

²⁰⁴ Si tratta del film di Robert Clouse *Enter the Dragon*, USA/Hong Kong, 1973, con Bruce Lee, noto in Italia come *I tre dell'Operazione Drago*.

come il libretto di istruzioni della console di connessione a Molnya scritto in russo sono “indizi” razionali per rispondere alla domanda classica del giallo - chi è l’assassino? –, ma in questo caso la vittima è il mondo intero. Sono offerti diversi punti di vista e nessuno ha un valore veritativo assoluto: l’assunto di fondo è una domanda: chi è un essere (quasi) onnipotente?

Gli umani percepiscono Molnya attraverso la droga, “el cristal”: cucinare la sostanza è un rito serio, minuziosamente descritto, non una semplice parodia del rito religioso:

- ¿Cómo hablo con Molniya? -le preguntó al oriental mientras éste se disponía a cocinar los cristales, colocando un corcho en la boca de un pequeño matraz con ácido fenólico. La alargada pipeta le daba el aspecto de un elefante sofisticado-
- Dejó dicho que nomás habla con alguien si se hizo cita - coreanochinojaponés hablaba con un acento extraño, sacó bajo la barra un mechero, lo encendió y comenzó a calentar el pequeño matraz sujetándolo con unas pinzas-
- ¿Fría o al tiempo? -las paredes del matraz comenzaron a sudar poco a poco.
- Al tiempo -replicó mientras notaba la consola al fondo del bar.
- Ra-dío-tek-nika -Susana leyó fascinada las letras en relieve sobre el plástico negro mate.

Espandendo le proprie sensazioni, gli umani “ascendono” a dio; Molnya invece “discende” presso gli umani attraverso la sua vista incredibilmente acuta, ed entra in contatto con loro mediante la cultura di massa: ovvero tramite la TV, nella maniera più trash e disgustosamente ridicola:

- [...] En el hotel, el Tanates [un complice che viene ucciso in viaggio] se quiso fajar a Susana, en ese momento apareciste en el televisor, entre las escenas de una película porno. Apareciste en forma de un racimo de uvas gigante, bañado en el semen del actor principal, y tu rostro, o al menos el rostro del que todos hablan, estaba en cada uva. El Tanates creía en ti, era de la secta desde hacía un año y Susana se convirtió en ese momento. Decías que tenían que ayudarte para ver la fecha del fin del mundo.

Non bisogna prendere troppo sul serio questa cultura che ha colonizzato da tempo il nostro immaginario: bisogna saperci giocare, con leggerezza e incoscienza. Il mondo è meticcio, senza origine né fine, senza fondazione né telos, e l’Asia nel Messico profondo dimostra che è assurdo: per non impazzire, le percezioni dell’altra faccia del cyborg meticcio, la parte più “umana”, sono mediate dalle droghe, ma sempre scettiche. Il solo “eroismo” dell’eroe, se così si può chiamare, è rifiutare la

Verità Rivelata: non può credere, sa che Susana è mezza pazza, la Verità non fa per lui, preferisce una birra. Russa, però.

Cyborg fortemente orientato al chimico, non perso in estatiche contemplazioni ma estremamente cosciente del nulla che lo circonda. La sua lingua è mondializzata, mediatizzata, contratta e intertestuale, percorsa di condensazioni neobarocche, eppure particolare: il “Coreanochinojaponés” ne è l’esempio più chiaro.

6.4. IL CYBORG TERMINALE: RUIDO GRIS

Il nome di Pepe Rojo ha fatto capolino varie volte nel corso della trattazione. Si tratta di uno degli autori più interessanti della CFM; senza dubbio possiede un background variegato, comprendente una profonda conoscenza della SF angloamericana, delle filosofie dei media (da Jean Baudrillard a Marshall McLuhan), delle teorie postmoderniste²⁰⁵. Autore di numerosi racconti, è fra i pochi autori messicani (Zárate in testa) che sono riusciti ad approdare al romanzo, con *Punto Cero*²⁰⁶. Il cyborg meticcio trova in *Ruido Gris* e in *Conversaciones con Yoni Rei*, i due racconti di Rojo presi in esame, una duplice interpretazione di straordinaria intensità.

*Ruido Gris*²⁰⁷ vince nel 1996 il Premio Kalpa; il lungo racconto, o romanzo breve, è la storia di un reporter del XXI secolo, conosciuto come “Desencantado”, che ha due telecamere impiantate nelle retine: coi soldi del padre che lo ha abbandonato ha scelto la strada della chirurgia mediatica, tutto ciò che filma è di proprietà della Compagnia, che gli impartisce ordini attraverso un chip impiantato nel suo cervello. Il reporter è stanco di filmare suicidi, morti, esplosioni, stragi: gli spettatori vogliono sempre qualcosa di più, “para que todo el mundo pueda ver lo que no les gustaría vivir”, in una sorta di esorcismo mediatico. Quando filma qualcosa

²⁰⁵ Pepe Rojo, in *Cyberpunk – Discussion via Internet – infra*.

²⁰⁶ Pepe Rojo, *Punto Cero*, México, Universidad Autónoma Metropolitana, 2000.

²⁰⁷ Pepe Rojo, *Ruido Gris*, disponibile in rete all’indirizzo <http://www.ciencia-ficcion.com.mx> nella sezione *Textos*.

di abbastanza cruento, i soldi piovono sul suo conto, ma il reporter è solo, ossessionato dal rumore grigio che gli martella il cranio, il brusio delle telecamere sempre all'erta. Fantastica in continuazione sul proprio suicidio, senza risolversi; ci sono problemi più urgenti: il SECLE (Síndrome de Exposición Continua a La Eleccricidad), malattia nervosa che riduce i reporter ad ammassi di carne scossa dalle convulsioni, non è più solo una notizia vaga: il Disincantato si trova di fronte un reporter in preda all'attacco, e rimane muto. Deve stare attento anche a non fissare schermi quando riprende: come una droga irrinunciabile, essi attirano gli occhi dei reporter fino a farli morire di elettricità; come accadde al reporter Toynbee, rapito da estremisti antimediativi e costretto a guardare un monitor fino alla morte. Altri morti, altre stragi da filmare: ma l'unica cassetta da vedere e rivedere è quella della sua sbronza, unico istante in cui ha perso il controllo del suo corpo senza essere eterodiretto dalla Compagnia, ripresa dall'amico Rud, un direttore di programmazione che non ha mai visto. Non c'è alcuna redenzione, solo il suicidio è una possibile, estrema "riappropriazione del proprio corpo"; vorrebbe gettarsi da un grattacielo: così, dice, "me olvidaría del zumbido por primera vez.". Forse.

Ruido Gris è un lungo, ininterrotto saggio di citazionismo: il titolo rimanda al *Rumore Bianco*²⁰⁸ reso celebre dieci anni prima da Don De Lillo, l'idea di fondo – l'uomo ridotto a registratore, telecamera, video - è nota e frequentata in romanzi di fantascienza fin dagli anni cinquanta e sessanta; viene sviluppata compiutamente in almeno due ottimi romanzi e negli omonimi lungometraggi, *L'occhio insonne*²⁰⁹ di David Guy Compton, da

²⁰⁸ Don De Lillo, *White Noise*, New York, Viking Press, 1985; trad. it. *Rumore bianco*, Napoli, Pironti, 1987 e Torino, Einaudi, 1999.

²⁰⁹ David G. Compton, *The Unsleping Eye*, 1974, 1975, tr. it. *L'occhio insonne*, Sf narrativa d'anticipazione n. 10, Narrativa n. 31, Milano, ed. Nord, 1978, 1993; noto anche nell'edizione statunitense come *The Continuos Katherine Mortenhoe*, 1974 (USA). "In un mondo che non conosce quasi più la malattia, l'esibizione del dolore e del malessere è uno degli spettacoli televisivi più attraenti [... Roddie, della NTV] ha accettato di farsi sostituire gli occhi con delle telecamere miniaturizzate, che trasmettono in continuazione ciò che egli vede agli studi televisivi. L'apparecchiatura non può mai essere disattivata, e se Roddie chiude gli occhi o si trova al buio un dolore lancinante lo avverte che deve procurare al suo sistema visivo nuovo materiale. [...] Quello che il giornalista deve trasmettere sono gli ultimi venticinque giorni di vita di Katherine, responsabile di una sezione di computer fiction per una grande casa editrice.". Antonio Caronia, *op. cit.*, p. 53.

cui Bertrand Tavernier trae *La morte in diretta*²¹⁰ e *Il terminale uomo*²¹¹ di Michael Crichton, da cui *The terminal man*²¹².

Jean Baudrillard e le sue teorie di iperrealità, simulacro, simulazione che si riassumono nella metafora dello schermo, in un mondo dove gli uomini schermi gli uni degli altri, è fonte d'ispirazione primaria del pessimismo critico del racconto; l'onnipotenza del visibile richiama il Panopticon foucaultiano; e si potrebbero scovare molti altri colti riferimenti, specialmente in Gilles Deleuze, Frederic Jameson, Paul Virilio. Naturalmente, il reporter è anche l'estremizzazione dell'icona cyberpunk degli occhiali a specchio impiantati nelle orbite.

Molte delle riflessioni condotte sui rapporti tra l'estetica cyberpunk e la CFM sono valide anche per *Ruido Gris*; evitando ripetizioni inutili, vediamo che cosa non rientra nel quadro neuromantico, cioè lo scatto differenziale, come nei due esempi di Sifuentes, e soprattutto verifichiamo come procede l'incapsulamento – il meticcio - del modo percettivo-motorio nel modo simbolico-ricostruttivo nella tecnosfera.

Il cyborg meticcio vive in una zona rizoma simile a quella neuromantica, ma, investito di nuove forme, funzioni, parti, potenziamenti "significanti", vaga in una nuova zona rizoma meticcio, o neobarocca che dir si voglia, alla ricerca di un'identità (per quanto incerta), di una significazione (per quanto provvisoria).

6.4.1. La tecnologia malattia

Il filo rosso della tecnologia come malattia, che penetra nel corpo cyborg attraverso droghe, e imponendo mutazioni anche mortali, è esplicito

²¹⁰ Bertrand Tavernier, *La mort en direct*, Francia-RFT, 1980.

²¹¹ Michael Crichton, *The Terminal Man*, 1972, tr. it. *Il terminale uomo*, Milano, Garzanti, 1993. "Benson, il protagonista, è malato di epilessia psicomotoria e durante gli attacchi sviluppa una violenta aggressività che lo ha portato varie volte sul punto di uccidere. I medici [...] decidono di sottoporlo a un intervento chirurgico impiantandogli nel cervello un microscopico stimolatore, un microcomputer collegato via radio al computer dell'ospedale, allo scopo di stimolare una certa zona del cervello e prevenire così le crisi [...]. Benson diventa così un uomo "terminale". Antonio Caronia, *op. cit.*, pp. 56-57.

²¹² Mike Hodges, *The Terminal Man*, USA, 1974.

almeno a partire dai racconti cybervampiristici di Luna e Pardo. Rojo estremizza l'idea della tecnologia vampirica: una civiltà malata d'immagine, l'immagine droga, la televisione come "macchina totale", come meccanismo disumano che vive e succhia le emozioni dei viventi. Il medium di tale processo è il cyborg reporter, che deve scomparire di fronte al pubblico, annullare sé stesso, la propria identità, il proprio corpo, rendersi trasparente per far passare l'immagine della realtà: l'immagine è codificata in algoritmi (modo simbolico-ricostruttivo) ma passa attraverso un corpo (modo percettivo-mototorio). Tutto è previsto e imposto dalle indicazioni della Compagnia che gli risuonano nel cervello. Ecco due degli ordini che interrompono i pensieri del protagonista e il racconto stesso:

LOS ERRORES MÁS COMUNES DE UN REPORTERO OCULAR SE DEBEN A LOS REFLEJOS DE SU PROPIO CUERPO. UN REPORTERO TIENE QUE VIVIR BAJO UNA CONSTANTE DISCIPLINA QUE LE PERMITA EVITAR LOS REFLEJOS APARENTEMENTE INVOLUNTARIOS. NO HAY MAYOR MUESTRA DE INEXPERIENCIA Y DE FALTA DE CONTROL PROFESIONAL QUE UN REPORTERO QUE CIERRA LOS OJOS ANTE UNA EXPLOSIÓN, O EL REPORTERO QUE LLEVA LOS BRAZOS A LA CARA CUANDO UN RUIDO LO SOBRESALTA.

[...] EL REPORTERO TIENE UNA FUNCIÓN DE MEDIUM, POR LLAMARLA DE ALGUNA MANERA. SÓLO ES EL PUNTO DE CONTACTO ENTRE LA ACCIÓN QUE REALIZA UN SUJETO Y LA REACCIÓN QUE TENDRÁN MILES DE ESPECTADORES EN SU CASA. EL REPORTERO DEBE ESTAR SIN ESTAR. EXISTIR SIN SER NOTADO. ESTE ES EL ARTE DE LA COMUNICACIÓN.

Insomma, il corpo umano è pieno di errori, e la tecnologia lo "guarisce"; recita la Compagnia:

[...] EN EL OJO HAY SENSORES QUE AL DETECTAR EL MOVIMIENTO EN EL MÚSCULO DE LOS PÁRPADOS QUEMAN LA ÚLTIMA IMAGEN QUE EL OJO HA VISTO, Y AL CAER EL PÁRPADO ESTA ES LA IMAGEN QUE SE TRASMITE. CUANDO EL PÁRPADO SE LEVANTA, LA GRABACIÓN CONTINUA. ESTE ERROR NECESARIO DEL FUNCIONAMIENTO DEL CUERPO HUMANO HA PROVOCADO QUE MICROSEGUNDOS DE MOMENTOS MEMORABLES EN LA HISTORIA DE LA TV EN VIVO SE HAYAN PERDIDO PARA SIEMPRE.

Il corpo però non riesce a sopportare questa intrusione forzata, si ribella, si contorce, cerca di fuggire. In fondo, accade al corpo cyborg ciò che accadeva al corpo tutto umano di Serafino Gubbio, l'operatore

cinematografico di Pirandello²¹³: la realtà è troppo orribile, razionalmente è possibile registrarla impassibili, come macchine, ma l'emozione repressa riesce sempre in qualche modo ad esplodere: così Serafino non può ridursi ad essere una semplice manovella quando la prima attrice viene sbranata da una tigre, in una pellicola antesignana dei tristemente reali *snuff-movies* odierni.

Per Rojo le cose sono più complesse: le macchine fanno parte della nostra vita, noi siamo macchine, almeno in parte; questa è appunto la problematica del cyborg meticcio, non tecnofobo, ma che vive sulla sua pelle le contraddizioni della promessa tecnocratica.

La promessa è un punto cardine del testo: promessa mancata di una vita migliore, proprio come per Whiskas in *Soralia* la prospettiva di vita "MODERADA y SANA" corrispondeva ad una realtà di stenti; promessa mancata del padre assente e della madre semisconosciuta; promessa dei soldi facili della Compagnia, che comportano una schiavitù perpetua; promessa, insomma, del Progresso che ovviamente può solo deludere:

Yo sigo esperando que mi madre regrese un día y que me diga que todo fue una broma; que nunca murió. Yo sigo esperando que mi padre cumpla su promesa y venga a visitarme al orfanatorio. Yo sigo esperando que mi vida deje de ser esta repetición interminable de días que se suceden sin nada nuevo que esperar.[...] Lo único que se puede aprender de la historia de la humanidad es que no hay nada más peligroso que una utopía.[...] Y mientras me decido [como suicidarme], me siento solo en mi casa, esperando.

Esperando que se cumpla una promesa...(corsivo mio)

Il rimpianto è già malinconia, nostalgia per qualcosa che non si è mai avuto e mai si avrà: il cyborg meticcio è lontanissimo dal possente Terminator, è dubbioso, sconsolato. È l'unico punto di contatto fra il mondo e la realtà, quindi ancora, paradossalmente, distrugge la propria personalità per espandere all'infinito il proprio ego, fagocitando il mondo in una copia; siccome è molto tempo che "nadie se siente bienvenido en esta ciudad", il cyborg viene gettato fuori, a vedere.

²¹³ Luigi Pirandello, *Quaderni di Serafino Gubbio operatore*, 1925 (prima versione: *Si Gira...*, 1915); edizione consultata a cura di Rossana Sacconi, collana di classici italiani commentati diretta da Cesare Segre, Edizioni scolastiche Bruno Mondadori, Milano, 1994. Il testo integrale è disponibile gratuitamente in varie lingue in rete, in italiano fra gli altri anche all'indirizzo del Progetto Manuzio, <http://www.liberliber.it/biblioteca/p/pirandello/>.

Testimoniare il reale è un'operazione di fondamentale importanza, dura e rischiosa: il SECLE è solo l'ultima delle stigmate del cyborg, la materializzazione del suo essere un reietto nel corpo sociale, utile ma pericoloso. Egli è in contatto col mistero, rende visibile pur essendo sempre invisibile; come Kolgate scriveva la sua storia, così il reporter racconta sé stesso per farsi finalmente conoscere, in tutta la sua materialità. Rojo insiste particolarmente sulle piaghe che il cyborg sopporta e sulla sua peculiarità sociale, quando ricorda l'uccisione di Toynbee; lo stesso succede al nostro reporter, in un giorno qualsiasi:

Hoy no es un buen día. Voy caminando por la calle y en todas las tiendas puedo oír la misma noticia. El síndrome de exposición continua a la electricidad, SECLE para los fanáticos de las siglas, parece estar causando estragos. El constante estímulo a las terminaciones nerviosas provocado por la electricidad y un medio ambiente constantemente cargado de electricidad, radiación de monitores y microondas, etcétera, etcétera, parecen afectar mortalmente a ciertos individuos.[...] Al parecer, el sistema nervioso central está tan acostumbrado a recibir estimulación electrónica externa que cuando ésta le hace falta, empieza a reproducirla, mandando constantes señales eléctricas a través del cuerpo sin ningún sentido y sin ninguna función, acelerando el ritmo cardíaco e hiperventilando los pulmones. Los ojos empiezan a parpadear y a veces la lengua empieza a moverse dentro de la boca. Incluso hay testigos que dicen que las víctimas de este síndrome pueden hablar en lenguas, o que este síndrome es lo que ha causado este tipo de experiencias en varios sujetos.

Il cyborg è quasi un invasato divino, colto da raptus epilettici; novello apostolo, testimonia la realtà: gli episodi di xenoglossia rivelano la portata del compito del quale è investito dallo Spirito Santo Elettrico. Mediatore di realtà per l'ipercorpo mediatico, sa “que los medios están provocando la extinción de la individualidad”, ma anche che “Yo soy el guante social con el que ellos [los espectadores] se pueden enfrentar a la realidad”.

La malattia dei reporter è la conseguenza estrema della “teoria funzionalistica” della mente, che gode ormai di ampio discredito, cui si è accennato nel cap. V: la separazione della mente dal suo sostrato fisico conduce al disorientamento, alla follia. Metafora visiva del troncamento è l'esperimento del reporter Greyx: un Amleto ammalato di tecnica, che tiene in mano la propria testa, sconnessa chirurgicamente dal corpo e riconnessa alla rete, parlando al fedele pubblico delle incredibili sensazioni

dovute alla “decapitazione”²¹⁴. Meno cruenta, ma altrettanto dolorosa, è la separazione fra ciò che il reporter vede e percepisce e ciò che il mondo vede, ma non esperisce fisicamente, attraverso il suo corpo.

Rifiutato dalla stessa immagine che serve, braccato dai terroristi antimediatici, abbandonato da tutti, questo cyborg meticcio non è però disperato; nemmeno rassegnato alla propria situazione: aspetta, paradossalmente, di suicidarsi, e intanto continua imperterrito a guardarsi in giro, a esplorare, a percepire; ed esercita il suo humor nero, citando Andy Warhol: la polizia sta brutalizzando una donna per strappargli il suo bambino, e il reporter:

Apúrate, pienso, tus 15 minutos ya están corriendo. ¿Ustedes de la televisión, verdad? Mi primer reflejo es asentir con la cabeza, pero me acuerdo que es un movimiento desagradable para los televidentes, que yo no debo tener más que personalidad verbal, y le contesto afirmativamente.

La celebrità televisiva, è un fatto, dura anche meno dei 15 minuti pronosticati da Warhol; e la realtà è troppo rapida, troppo dura; gli uomini non riescono a viverla, e forse nemmeno i cyborg, uomini potenziati, possono farsene totalmente carico. Possono percepirla e restituirne la mostruosità; ma, sotto la patina lucida, il rumore grigio di fondo non può essere restituito agli telespettatori incorporei: “El cuerpo es una máquina insensata” perché non può fare a meno di sentire.

6.5. LA MOSTRA (IL MOSTRO) DELLE ATROCITÀ:

CONVERSACIONES CON YONI REI

L'ultimo percorso proposto prende le mosse da *Conversaciones con Yoni Rei*²¹⁵, sempre di Pepe Rojo. Yoni Rey è un paradossale, ridicolo e

²¹⁴ Il Disincantato ricorda che proprio vedendo quella trasmissione epocale ebbe il suo primo rapporto sessuale; aprire il capitolo delle relazioni fra TV, immagine e sessualità sarebbe eccessivamente lungo e complesso; per una prima, concisa analisi della questione, si rimanda ad Antonio Caronia, *op. cit.*, passim. Due itinerari di fiction sull'argomento possono prendere spunto dal romanzo di James G. Ballard, *The Atrocity Exhibition, 1970*, tr. it. *La mostra delle atrocità*, a cura di A. Caronia, Bompiani, Milano, 1991 e dal film di David Cronenberg, *Videodrome*, Canada, 1982.

²¹⁵ Pepe Rojo, *Conversaciones con Yoni Rei*, in *Silicio en la Memoria*, a cura di Gerardo Horacio

inutilmente eroico cyborg. Il nome, a detta dello stesso Rojo²¹⁶, gli deriva da una canzone di Iggy Pop, *Here comes Johnny Ray again, with liquor and drugs*: e Yoni è veramente sfatto da ogni genere di sostanze, stravizi, follie. Il tema dei media è sempre centrale: Rojo utilizza il formato del talk show, strutturando la narrazione in botta e risposta fra l'intervistatore il mutante Yoni Rey, dove l'artista come "celebrità" è analizzato, studiato e adottato dai media.

Il discorso è incorniciato, filmicamente, dal *fade in* e dal *fade out*, all'interno, Yoni Rey si lascia fare letteralmente a pezzi dall'intervistatore nel corso di cinque "conversazioni" alternate a cinque "attacchi di paranoia" che disegnano la sua parabola esistenziale e nello stesso tempo delineano la società in cui vive, toccando una miriade di questioni. Yoni è un figlio di nessuno, abbandonato dalla madre ad una corporazione, la TELCOR INTERNATIONAL, come carne per esperimenti genetici, farmacologici, biochimici: "En un mundo mordisqueado por la incertidumbre e invadido por software tailandés, era la mejor opción". Yoni viene allevato tra culle robotiche, test psicologici, esperimenti di ogni tipo: finché le corporazioni si rendono conto che non riescono a dominare i soggetti cresciuti in ambiente controllato, questi nuovi cyborg che hanno inventato; ne fanno pubblica ammenda e cercano di reinserirli nella società, lanciando anche una serie di "Pubblicità Progresso" per farli accettare come "umani". Ma Yoni si ribella: "¡Yo no soy humano! ¡Me niego a serlo! ¡A mí no me engañan!", urla, e procede nella sua missione: combattere il sistema, sputando nel piatto dove mangia, cioè la TELCOR. La Corporazione l'ha reso, tra l'altro, schiavo di una droga: allora lui si incatena e viene ritrovato mezzo morto e mezzo pazzo in astinenza; sentendosi solo, si fa cucire un feto addosso, che diventa il suo gemello siamese; purtroppo muore e deve essere amputato; Yoni intanto vende pezzi del proprio corpo, ne distrugge volontariamente altri:

Porcayo, Ramón Llaca Editores, México, 1998. Pubblicato anche nelle antologie di Pepe Rojo, *Yonke*, Times Editores, México, 1998, e a cura di Miguel Angel Fernández, *Visiones periféricas*, Lumen editores, Buenos Aires, 2001.

²¹⁶ E-mail di Pepe Rojo, Oggetto: RE: Yoni Rei, martedì 12 febbraio 2002.

El cuerpo humano es una mamada. El otro día leí que alguien decía que el que lo había diseñado era un pendejo. Yo estoy de acuerdo. [Porqué hay un] exceso de orificios. [...] Yoni Rei decidió que era inútil tener dos pares de casi todo. Según él, por eso se había quitado un ojo a los seis años. Yoni Rei decidió también quitarse uno de sus aparatos auditivos.

Si dedica all'intossicazione, alterando le sue percezioni e anche i suoi stati d'animo. Cinico, dissoluto, violento, Yoni Rei ad un incontro di freaks, neonati di laboratorio, dove cercava qualcuno con cui attaccare lite, incontra Sari, ridotta ad un vegetale dagli esperimenti cerebrali: se la sposa, ma dura poco, dei ladri sbandati la ammazzano durante una rapina. Yoni allora si collega il suo nuovo impianto al cervello, una macchina che sceglie a caso le parole da dire. Dopo cinque anni, Yoni muore, ormai distaccato dalla realtà, lasciando una sola frase in mezzo a migliaia di simboli senza senso: "*Estoy cansado*".

Yoni Rei è un mostro: un essere mostruoso e terribile, ma anche meraviglioso, che fa meravigliare; è l'apoteosi della ballardiana mostra delle atrocità: è un mostro messo in mostra alla fiera mediatica, fra i risolini e le lacrimucce del pubblico. Viene ossessivamente ripetuto: "¿Quién puede culpar a Yoni Rei? ¿Hay alguien aquí que esté haciendo un mejor trabajo que él?", ma non c'è giustificazione per le sue azioni che istintivamente suonano abominevoli e insensate.

6.5.1. Il cyborg mostruoso come "campo aperto": senza origine né scopo, un "campo di possibilità"

Yoni Rey è mostruoso; come in *Ruido Gris*, il citazionismo è ipertrofico, ma più "discreto" e sommerso: il corpo senz'organi di Deleuze, le suggestioni di Artaud. La mostruosità deriva dall'essere senza origini, figlio di una corporazione, e senza uno "scopo". Si può finalmente chiarire perché la figura del cyborg incarna il movimento meticcio che agita la zona rizoma della CFM: il cyborg, secondo la teorizzazione di Donna

Haraway²¹⁷, è un “campo aperto”, in cui si verificano sconvolgenti “cedimenti di confine”: è stato violato il confine tra animale e umano, quello tra organismo e macchina, quello tra fisico e non fisico. Yoni Rey realizza tutte queste violazioni mediante la sua dipendenza dalla tecnologia, il suo essere *di* tecnologia; egli spinge al massimo la ricerca della propria identità sperimentando sul proprio corpo le droghe, in particolare quella droga estremamente coinvolgente che è la tecnologia. Corpo, identità, droga, tecnologia: relazioni dinamiche e fluide si stabiliscono fra questi attrattori meticci principali che ridisegnano in continuazione la cartografia di ciò che è possibile e ciò che non lo è. Il cyborg non è fisso: è mutevole; il “potenziamento” cui si sottopone rende possibile anche l'impossibile, scatena ciò che era relegato nel campo della fantasia, bloccato dalle ferree leggi della Necessità. Chiarisce Antonio Caronia:

Il punto chiave del discorso di Haraway sul cyborg è che i processi di ibridazione con la tecnologia esonerano i corpi e i soggetti dalla necessità di riferirsi a un “mito di fondazione”, a un vagheggiamento dell'origine come ancoraggio dell'identità individuale e collettiva. Al mito dell'origine non si sono riferiti solo il capitalismo e il patriarcato, ma anche i loro antagonisti nel corso della modernità²¹⁸. Ma il cyborg non ha “origine”, è elemento processuale fluido e in costante mutazione. Qui sta la sua forza, nella sua estraneità al mito della trasparenza del linguaggio, nella sua capacità di tornare a parlare una lingua radicata nel corpo senza doverla riferire ad una presunta dimensione originaria [...].²¹⁹

Il cyborg, Yoni Rei, è mostruoso perché non ha un'origine, non ha un'identità, perciò si trova nella condizione ideale per mostrare la proliferazione significativa del neobarocco: non fa riferimento a canoni “classici”, non ha un “ordine” da seguire, non ha un “ideale” da incarnare. In Messico, come ha mostrato Serge Gruzinski, il contatto fra la cultura indigena e quella europea è stato il primo passo per spezzare con il mito dell'origine: da allora, e ancor di più nell'attuale fase convulsa del postfordismo, è stato impossibile risalire alla “purezza originaria”: il

²¹⁷ Donna J. Haraway, *op. cit.* Biologa di formazione, femminista, Donna Haraway propone il cyborg come figura di liberazione femminista, “ironico mito politico fedele al femminismo, al socialismo e al materialismo”, assumendo fino in fondo la prospettiva dell'artificiale e giocando le carte dell'impurità e dell'ibridazione che esso offre. La parzialità femminista e storicamente determinata delle sue tesi non impedisce, anzi è la preconditione per un'esportazione feconda delle sue metodologie in altri campi disciplinari.

²¹⁸ In particolare il femminismo e il marxismo, come spiega Donna Haraway, *op. cit.*, p. 77.

²¹⁹ Antonio Caronia, *op. cit.*, pp. 110-111.

meticcio razziale, culturale, simbolico che ha segnato la storia messicana riemerge nella narrativa, con più forza nella periferica visione della CFM.

Yoni Rei è un impuro: nessuno ha mai sentito come lui; nessuno può far provare ad altri le sensazioni che fa provare lui:

Yoni Rei dice: Con mi ojo mecánico, veo los atardeceres en colores que cualquier yonqui de esquina envidiaría, mientras que mi ojo natural brilla con una intensidad que nunca nadie alcanzará; con mi oído mecánico escucho a la ciudad y al mundo susurrarme secretos obscenos; con mi brazo eléctrico toco la entrepierna de una mujer como nunca antes nadie lo había hecho; con mi pene engrandecido por mi ego le hago el amor al mundo entero [...]

Il sesso ritorna, soffocante: violenza sull'infermiere della TELCOR che cerca di aiutarlo, tenerezza con la muta Sari; è un possibile modo di sentire, anche quello. Il "campo aperto" del cyborg, prosegue Haraway, è anche un "campo di possibilità": infatti Yoni Rei agisce nella zona neobarocca, sovraccarica di sensazioni che designano senza nominarlo un significato, indicano un possibile: questa zona comprende non solo l'intera realtà, ma, seguendo la contemporanea estensione del soggetto, si espande a tutte le possibili realtà, configurando quei mondi congetturali che sono percepibili dai corpi invasi di simboli. La conoscenza simbolico-ricostruttiva, ancora una volta, si fa strada nella realtà, agendo sul corpo cyborg modificato.

6.5.2. I limiti della zona neobarocca: corpo e linguaggio

Il cyborg meticcio apre al possibile; ma esistono dei limiti precisi. Pepe Rojo spiega che, dal suo punto di vista,

*hay dos límites para cualquier rebelión: el cuerpo y el lenguaje, y por esa misma razón, cualquiera que trata de rebasar sus límites está condenado al fracaso. [...] Ese era mi tema de investigación, y al pobre de Yoni Rei le tocó sufrir mis experimentos.*²²⁰ (corsivo mio)

²²⁰ E-mail di Pepe Rojo, Oggetto: RE: Yoni Rei, martedì 12 febbraio 2002.

Yoni Rey è un ribelle, certo; la sua ribellione consiste nell'andare contro il motto "fa la cosa giusta", scegliendo sempre la seconda opzione:

Yoni tenía un problema con las respuestas correctas. Después de pasar toda su infancia contestando tests, sin que los sicólogos le pudieran decir si había acertado o no, y después de encontrarse con que todo el mundo siempre estaba buscando la respuesta correcta para agradar a los demás, Yoni decidió que ése no era el camino correcto. Yoni empezó a utilizar, siempre que hablaba, heurismos, respuestas que no están del todo mal, pero tampoco del todo bien. Por ejemplo, cuando iba a un restaurante, nunca pedía el platillo que más se le antojaba, sino el segundo de su preferencia. Cuando votaba, nunca escogía el partido de su preferencia. Cuando escogía alcohol-mujer-trabajo, películas-música juegos, incluso cuando escogía carril en la carretera, Yoni Rei siempre iba por su segunda opción. Era una manera de tratar de luchar contra el sistema, como él lo llamaba, "de hacer siempre lo correcto". Llámalo, héroe, llámalo prostituta, llámalo como quieras, pero no le digas poco original.

Il corpo e il linguaggio, tuttavia, per quanto mutevoli, rimangono degli ostacoli insormontabili per Yoni Rei: egli si comunica attraverso il proprio corpo, e viene intrappolato dal media televisivo, masticato e digerito dalla macchina dell'audience, inquadrato da una dissolvenza iniziale e da una finale. La sua sofferenza, le sofferenze che egli provoca, nulla è puro, tutto è illegittimo, illecito e viene affogato nel sarcasmo più nero, surclassando quello di *Ruido Gris*. In questo gioco al massacro non si può vincere: la vittoria sarebbe ottenere un senso dai molteplici sensi, sensazioni che sono coinvolte; ma Yoni Rei è intrappolato anche dal linguaggio, come dimostrano due episodi uno più perturbante dell'altro.

Yoni si fa impiantare un gemello siamese:

Al otro día, Yoni salió a la calle, con un hermano siamés. Llevaba pegado a su costado un bebé que había nacido muerto. Señora, pararía a alguien en la calle, salude a mi hermanito. Después de algunas demostraciones de ese tipo, la policía decidió meterlo a la cárcel. Yoni fue feliz, por fin alguien lo podía escuchar todo el tiempo; por fin alguien iba a estar con él en las buenas y en las malas. Por fin Yoni Rei, un *fantasma semiótico*, había encontrado *un contexto en el cual significar*. Por desgracia, el bebé empezó a pudrirse, y Yoni Rei lloraba ríos de lágrimas. Tuvieron que extirparle a su siamés. TELCOR pagó por todo.

Corte a promocional de TELCOR. (corsivo mio)

Trova così un senso, meglio un significato da far corrispondere al suo essereificante e per ciò stesso desiderante di significazione. Sappiamo però che è destinato alla sconfitta, e così puntualmente avviene. Si tenga presente il contesto lugubre di questa significazione, che tocca temi scottanti e per nulla fantascientifici: in questo caso il limite fra

naturale e innaturale, giusto e sbagliato. Il cyborg vive “tra”, nella trasformazione. Il secondo episodio è quello conclusivo:

Poco antes del final de su vida, un grupo de investigación decidió llevar a cabo un último experimento que consistía en conectar las terminales eléctricas y neuronales que quedaban de Yoni a un procesador de palabras. El resultado fueron 13,553 cuartillas de material completamente incoherente. Pero en la hoja numero 13,552, se encontró una oración, rodeada por cientos de signos sin sentido: Estoy cansado.

La compenetrazione fra modo simbolico-ricostruttivo, il word-processor, e modo percettivo-motorio, il corpo che muovendosi si esprime, mediato dalle macchine, è completata. Yoni Rey muore come altri cyborg meticci che abbiamo visto perché infine si scontra irrimediabilmente con i limiti del corpo e del linguaggio.

Da un punto di vista narrativo, il corpo e il linguaggio della narrazione cercano di adattarsi, di conferire la massima forza alla propria marginalità, poiché danno voce ad un personaggio emarginato e alla sua peculiare visione periferica: il linguaggio è tagliente e brutale, Yoni Rey risponde all'intervistatore con parole che sono veri pugni allo stomaco:

ENTREVISTADOR: Si tu vida es tan trágica, ¿por qué no te has suicidado?
YONI: Demasiado fácil, demasiado lloroso, demasiado hecho.
ENTREVISTADOR: ¿Qué es lo que Yoni Rei le pediría al mundo?
YONI: Lo que más quiero yo es que un brazo mecánico me acaricie en las noches, antes de dormir.
ENTREVISTADOR: Si hay algo que le quisiera decir al mundo, ¿que sería?
YONI: Que chinguen a su madre, ya que por lo menos tienen una.

Tuttavia è proprio questo adeguarsi alle leggi scandalistiche e spettacolari della comunicazione di massa, alla trivialità, sottolineata dal corpo narrativo rigidamente strutturato come un'intervista da talk-show ad implicare lo scacco finale: Pepe Rojo sa che l'esperimento cyborg deve morire, che la sua ribellione è inutile, ma lo fa vivere lo stesso, imponendogli regole che non sono sue, un mondo che non è suo.

Il cyborg meticcio attende dunque corpi e linguaggi diversi, vuole creare nuovi possibili, nuove possibilità di significazione (e di vita), vuole espandere al massimo le possibilità della zona neobarocca, del reale tutto. Yoni Rey è un inizio, bisogna continuare sulla strada del possibile non

totalizzante, di un linguaggio che non omologa, di una visione non demonica della tecnologia né banalmente euforica.

Il cyborg della CFM è l'emblema di un meticcio a cui nessuno si può sottrarre nell'epoca della cosiddetta mondializzazione, cioè dell'incontro con l'Altro, pena il risorgere degli estremismi che derivano dal rifiuto o dall'inclusione forzata: i settarismi identitari e le ideologie totalitarie.

NOI E LA CFM



FAMILIA: DEYANIRA TORRES

Tú no existes
(Pepe Rojo, Deyanira Torres)

7.1. PASSEGGIARE NELLA LETTERATURA MINORE

La ristretta porzione della CFM qui analizzata, una ventina di racconti, costituisce quello che Umberto Eco ha chiamato “bosco narrativo”²²¹. In un bosco si può passeggiare, trovare dei sentieri e seguirli, bisogna decidere dove svoltare ai bivi e ai trivi, ci si può anche perdere. La peculiarità di questo bosco è di non avere un centro preciso, un fulcro dominante sugli altri: può dilatarsi, ma può anche restringersi, perché dipende naturalmente dal lettore tracciare sentieri, percorsi sempre nuovi, magari che lo colleghino ad altri boschi, anche non narrativi. Ho cercato di percorrerlo in lungo e in largo, espandendolo al massimo, ma, per quanto di dimensioni assai limitate rispetto al *corpus* della “letteratura”, rimangono pur sempre innumerevoli aspetti appena sfiorati. La relazione fra memoria preispanica ed elaborazioni fantascientifiche è forse la parte più intricata e meno esplorata; ma è carente anche una precisa ricognizione del linguaggio utilizzato.

L’aspetto emerso con maggior veemenza è quello dell’immaginario tecnologico: si è cercato di mostrare cosa siano e come procedano le visioni della periferia, geografica e letteraria, sulle questioni dell’utilizzo delle nuove tecnologie, oggi più che mai ineludibili. Poiché il materiale trattato era in partenza frammentario, leggerlo come tutto era possibile solo considerandolo un’opera a molteplici ingressi: “si potrà quindi entrarvi da un punto qualsiasi, non c’è uno che valga più dell’altro, nessun ingresso è privilegiato [...] ci si limiterà a cercare a quali punti è connesso”²²². Questo carattere rizomatico è stato poi evidenziato mediante il concetto di zona rizoma, facendo notare che, da un punto di vista operativo, le tematiche prese in esame sono solo alcuni degli attrattori meticci, ovvero dei modelli strutturali della zona rizoma, che si occupano appunto di fornirne strutturazioni parziali e momentanee.

²²¹ Umberto Eco, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Harvard University, Norton Lectures, 1992-1993, Milano, Bompiani, 1994.

²²² Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Kafka. Per una letteratura minore*, Macerata, Quodlibet, 1996, p. 7.

Le analogie fra la CFM e l'opera di Kafka nella prospettiva di Deleuze e Guattari sono più profonde: anche la CFM, come si è detto da principio, è una letteratura minore, in quanto "Essa non è la letteratura di una lingua minore ma quella che una minoranza fa in una lingua maggiore"²²³. A differenza del tedesco per l'ebreo praghese Kafka, tuttavia, gli autori di CFM non sentono il messicano come una lingua estranea, da apprendere; è la loro lingua, ma non li identifica immediatamente né come abitanti del Messico (dove le lingue indigene sono comunque parlate da milioni di persone), né come autori di letteratura, perché la CF non ha, spesso, il riconoscimento che merita.

Passeggiare nei boschi di questa letteratura minore implica quindi un duplice movimento: da una parte, il lettore empirico si trova di fronte a testi fortemente frastagliati, frattali, non lineari, senza possedere una chiara linea interpretativa; dall'altra (a meno che non utilizzi egli stesso la lingua minore) la lingua non è la sua, nemmeno se fosse di madrelingua castigliana²²⁴. Movimento di allontanamento per avere una visione complessiva della materia; movimento di avvicinamento per scavare nelle circonvoluzioni del linguaggio.

7.2. PERCORSI TEORICI

Prendere le mosse dalle proposte di lettura avanzate da Deleuze e Guattari è stata una scelta di campo: stare comunque dalla parte della cultura europea e guardare a ciò che, nonostante tutti i discorsi sul villaggio globale, è e rimane lontano: all'America, all'Altro, in particolare al Messico. Entrare attraverso la letteratura in questa realtà differente significa essere consapevoli che la nazione messicana è

²²³ Gilles Deleuze, Félix Guattari, *op. cit.*, p. 29.

²²⁴ Non si tratta di un "gergo" specifico, poiché i linguaggi all'opera nella CFM sono i più vari. L'utilizzo di una lingua, specie se molto diffusa, come lingua minore, non è affatto raro: gli stessi Deleuze e Guattari citano il caso dell'americano usato e trasformato dalle comunità afroamericane.

Héritière des grandes civilisations méso-américaines formées par la valeurs de l'Espagne et de la Contre-Réforme, [...] littérairement irriguée par les idées des Lumières venues de la France et d'Angleterre, tandis qu'elle reçoit de plein fouet ce qui arrive de la frontière nord et est intéressée au premier chef par tout ce qui la franchit. [...] L'une des caractéristiques de toutes ces Amériques (Latines), plus excessives tant dans la fantaisie que dans la misère, c'est à la fois le sentiment de doute, d'incertitude, d'insecurité, d'inquiétude et d'abandon, ce qu'Octavio Paz appelle "notre condition déchirée"²²⁵.

Un interesse non esotico per una simile realtà necessita di una visione meno antropologicamente falsata rispetto a quello dello sguardo esterno, la quale è fondata sull'idea scienista e pre-relativistica dell'oggettività, dell'antropologo che considera, analizza, formalizza e trae conclusioni: infatti, come l'antropologo presso le popolazioni che studia modifica la realtà che cerca di descrivere, come lo scienziato influisce sull'esperimento che compie, così la letteratura, specie se è minore, con molteplici ingressi, non può essere letta oggettivamente, non esistono letture giuste o sbagliate; esistono però letture univoche e totalizzanti da una parte e dall'altra letture molteplici.

È possibile allora moltiplicare i percorsi di lettura facendosi guidare, invece che dal solo sguardo esterno, anche da visioni interne: di qui la necessità di utilizzare le prospettive del neobarocco, che da una parte supportano ed integrano l'approccio dell'antropologia del *métissage*, eminentemente francese, che rifiuta posizioni dualistiche e interpretazioni culturali monoblocco (l'America Latina è un'espansione dell'Europa, la cultura indigena è stata completamente distrutta dalla colonizzazione, e così via); dall'altra riportano il discorso letterario nel crogiolo stesso dell'America Latina, rivendicandone il ruolo fucina della modernità. La complessità, che sembra aver assunto agli onori della cronaca solo nell'epoca postfordista globalizzata, è da sempre condizione per l'esistenza stessa dell'America Latina: "continente de simbiosis, de mutaciones, de vibraciones, de mestizajes, fue barroca desde siempre"²²⁶.

Si è visto come la complessità neobarocca analizzata con precisione da Sarduy trovi espressione nella CFM nell'artificio, nella parodia, nell'erotismo. Della prima, la strategia più seguita è la proliferazione dei

²²⁵ François Laplantine, *Transatlantique*, Payot, Paris, 1994, p. 201.

²²⁶ Alejo Carpentier, *Lo barroco y lo real maravilloso*, cit., p. 123.

significanti, persino delle parti significanti dei corpi cyborg; della seconda, l'intertestualità con i testi statunitensi, europei, della tradizione ispanoamericana, con la cultura pop, con la musica, il fumetto, il cinema; e la parodia di tutte le convenzioni di genere, dal poliziesco all'horror; infine, l'erotismo del testo lo contraddistingue come gioco, esperimento, di contro alla determinazione dell'opera classica come lavoro²²⁷. Tutti questi caratteri sono stati via via segnalati nei racconti.

Definendo la zona rizoma della CFM come neobarocca, in quanto pervasa da un'estetica neobarocca, una particolare percezione del mondo che i corpi dei cyborg meticci offrono, la radice del discorso teorico si sposta in America; qui si trova la formulazione più completa della figura del cyborg in quanto protagonista della penetrazione della tecnologia nei corpi e nelle menti: la proposta di Donna Haraway.

Il mito che Haraway abbozza, sottolineando la necessità di rifiutare la semplificazione mitica delle origini, della purezza identitaria, si adatta perfettamente alla CFM: letterariamente, le sue origini sono oscure o comunque indefinibili, non precisamente individuabili; il che non significa mancanza di identità, ma estrema disinvoltura nell'assumere questa o quella identità a seconda dell'occasione. Si adatta inoltre al Messico, storicamente afflitto dall'incertezza identitaria: perciò il discorso di Gruzinski e Laplantine dell'instabilità del *métissage* e quello di Carpentier e Sarduy della condizione meticcica e barocca dell'America convergono su quello di Haraway nel costruire la figura del cyborg meticcio, che vive la complessità del mondo sulla sua pelle.

In tutto questo andirivieni dall'Europa all'America, dal Sud al Nord, e viceversa, l'aspetto interessante è il passaggio, la mutazione, la trasformazione che sta nel mezzo, non l'approdo a questo o a quest'altro risultato. Come il cyborg neuromantico, ottenuto dal confronto scontro con i modelli statunitensi, non ha retto all'intrusione di nuovi attrattori meticci (in definitiva, al crollo totale dei confini di genere favorito dal persistere

²²⁷ Artificio, Parodia ed Erotismo sono tre dei punti fondamentali, come si è già visto, dell'analisi di Severo Sarduy, *El barroco y el neobarroco*, cit.

della tematica tecnologica), così anche il cyborg meticcio non possiede nulla di definitivo. La sfida del divenire è più che mai aperta.

7.3. CIÒ CHE STA NEL MEZZO

Ciò che sta nel mezzo, il fulcro della mutazione, là dove si produce il divenire, è il testo. Per questo passeggiare nel bosco dei testi dà piacere, quel “piacere del testo” di cui parla Barthes²²⁸: perché passeggiando non si compie un mero compito di ricezione, ma si cambia, perché il testo non lascia indifferenti. L’interesse della CFM degli anni ‘90 sta nella sua visione lucida e folle della contemporaneità, che poi è una visione di noi stessi, è un guardarci allo specchio. Guardare ciò che è Altro significa guardare anche Sé, e il processo non si arresta mai: per questo, credo, milioni di esseri umani continuano a “perdere” il loro tempo leggendo e studiando le storie che qualcun altro racconta. È il gioco della letteratura, e finché ci saranno almeno due persone disposte a giocare, non si fermerà.

7.4. IMMAGINARI TECNOLOGICI E VISIONI PERIFERICHE

L’aspetto tecnologico della CFM al centro della discussione vorrebbe mostrare che, a dispetto di quanto si possa pensare, in una realtà considerata non tecnologicamente all’avanguardia come quella messicana le questioni che i ritrovati tecnologici acquiscono vengono inserite in un contesto che da sempre si nutre di queste contraddizioni. Il cyborg solo ora si preoccupa della propria identità perduta, ma a memoria d’uomo i conflitti sono sempre scoppiati sulla base di rivendicazioni d’identità, d’appartenenza a questo o a quel partito, fede, razza o religione. Negli ultimi anni nella civile Europa (senza contare l’Asia, l’Africa, l’Oceania e l’America: da sempre vi sono popoli e identità oppresse e popoli e identità

²²⁸ Roland Barthes, *Le plaisir du texte*, Paris, Edition du Seuil, 1973, tr. it. *Il piacere del testo*, Einaudi, Torino, 1975.

oppressori) sono scoppiate guerre di religione e di razza, e il risultato è sotto gli occhi di tutti nella Ex-Yugoslavia; il terrorismo fondamentalista è solo l'ultimo, tragico portato della logica dell'esclusione e della purezza.

Mentre il mondo pare scoprire attonito che si tratta di un problema serio, in Messico (e in tutta l'America Latina) l'identità è sempre stata in discussione. Oggi, "spogliata dell'identità, la razza bastarda ci insegna il potere dei margini e l'importanza di una madre come Malinche"²²⁹; e nello scontro disorientante con le nuove tecnologie informatiche, la riflessione messicana, che passa anche attraverso la CF, è avanti, può rivelare qualcosa. Essa si concentra in particolar modo sulle possibilità creative e distruttive che queste tecnologie offrono, cogliendole in maniera complessa, non unilaterale, senza cantare inni alla libertà della tecnocrazia né innalzando barriere neoluddiste contro la mutazione, inevitabile. Se la CFM è neobarocca, informata al gioco "erotico", almeno nel suo complesso, il suo approccio non può che essere ludico, più tecnoanarchico che tecnomistico. Sarà dunque più vicino allo spirito hacker, dove si rende ironicamente omaggio ai molti piccoli dei che fluttuano nel cyberspazio, che alle elucubrazioni delle varie Intelligenze Collettive alla Pierre Lévy, dove l'individuo viene infine irrimediabilmente assorbito nell'Ipercorpo Planetario, nella Noosfera di Theilard de Chardin. Il tecnomisticismo è troppo vicino alle promesse di libertà del Pensiero Unico per essere accettato tranquillamente da un mondo variegato, disincantato e pluralista come quello della CFM.

Le visioni periferiche della CFM non sono quindi esotiche e lontane: parlano dei cyborg, e tutti siamo cyborg se accettiamo la logica del "potenziamento" e ancor più quella della "trasformazione": tutti ci affidiamo più o meno alle macchine; telefono, televisione e computer sono solo alcune fra le più immediate fonti di conoscenza e di memoria, collettiva ed individuale, esterna ai nostri singoli corpi, dotati di protesi sempre più potenti ed intelligenti. Pepe Rojo ricorda che, forse da sempre, la

²²⁹ Donna J. Haraway, *op. cit.*, p. 77.

[...] tecnología es nuestra naturaleza. Somos seres que sólo podemos funcionar en su entorno. Nos vamos de vacaciones a acampar con la certeza de que regresaremos a un mundo lleno de faxes, teléfonos y automóviles. El inconsciente nos duele cuando deja de escuchar el zumbido del refrigerador.²³⁰

La CFM, che sembrava un discorso “altro”, diventa discorso tanto più “nostro” quanto più ci avviciniamo al Significante assente, alla questione centrale eternamente differita, la questione dell’identità.

7.5. DUE QUESTIONI AL POSTO DI UNA CONCLUSIONE

Nella zona neobarocca della CFM il cyborg meticcio incarna il divenire continuo, attualizzando in ciò che era fantastico fino a poco tempo fa, entrando e uscendo dalle reti, dalle menti dei computer, modificando il proprio corpo; apre un’incredibile gamma di possibilità. L’estasi, la continua uscita fuori di sé del cyborg, è letterale e fisica, mentre quella dei mistici era più che altro mentale.

Confondere il “fantastico” descritto dalla CFM e il “reale” della nostra quotidianità è lecito (e non solo perché è difficile distinguere reale e immaginario)²³¹: infatti la realizzazione del fantastico è consentita dal “trionfo del corpo” indicato da Cappucci. Si potrebbe dire che il linguaggio astratto, attraverso le infotecnologie, penetra nel corpo: secondo la terminologia di Antinucci, il modo percettivo-motorio acquista nuova importanza grazie allo sviluppo del modo simbolico-ricostruttivo che offre la percezione di oggetti “astratti”, “linguistici” e comunque “codificati” dalle macchine per il corpo interfaccia. In fondo, questo stesso processo intreccia informazione, comunicazione, sapere e produzione nell’epoca del capitalismo postfordista, il vincitore unico nell’agone globale, di cui è ben nota la manifestazione più evidente, la cosiddetta “*net economy*”. Donna

²³⁰ Pepe Rojo, *Besos de tiempo*, in Origina, n° 87.

²³¹ L’identificazione del reale con “ciò che è possibile” e dell’immaginario con “l’impossibile” è vanificata dalla velocità con cui le virtualizzazioni problematiche si attualizzano. Inoltre è anche estremamente difficile distinguere il “vero” dal “falso”: le notizie che ci bombardano, le informazioni di cui siamo avidi non sono attendibili: per fare qualche esempio banale: è “possibile” clonare l’uomo? È vero che tutte le nostre telefonate possono essere ascoltate? Che cosa è cancerogeno e cosa non lo è? Paradossalmente non esiste nulla di assurdo, perché tutto o quasi è “possibile”. Come accade nella finzione letteraria della zona messicana.

Haraway contrappone precisamente a questa “informatica del dominio” il suo mito cyborg.

Le due questioni che rimangono si ricollegano perciò direttamente alla riflessione portata avanti con Yoni Rey da Pepe Rojo, che vede nel corpo e nel linguaggio i limiti insormontabili di ogni ribellione e quindi anche del cyborg. Si tratta delle contraddizioni sottolineate da Antonio Caronia tra individuo e collettività, di cui il cyborg pone le premesse. La prima contraddizione riguarda

[...] i processi culturali di umanizzazione. La presenza di una frontiera stabile tra interno ed esterno, per quanto riguarda il corpo, è sempre stata uno dei meccanismi più forti di stabilizzazione culturale.²³²

Poiché il cyborg si nutre di mutazioni e interventi chirurgici (e noi lo seguiamo fra semplici piercing, sostituzione di quasi tutti i “pezzi” del corpo, cervello e nervi esclusi, chirurgia estetica), l’attraversamento della frontiera corporea, per quanto rimanga traumatico e doloroso, “perde il suo carattere fondativo”²³³. Per questa ragione il cyborg si trova a rinegoziare continuamente la propria umanità.

La seconda contraddizione riguarda le modalità di appropriazione e di uso delle tecnologie. Nelle nuove tecnologie dell’informazione e della comunicazione la dimensione individuale è diventata preponderante. [...] Eppure sulle reti telematiche si sviluppano nuove forme di comunicazione, di contatto fra diverse soggettività [...]. Le reti evocano quasi naturalmente l’immagine di una “intelligenza collettiva”. Certo, la forma prevalente che questa intelligenza collettiva assume è per il momento quella degli strumenti finanziari della globalizzazione, dei contatti business-to-business che in pochi nanosecondi decidono il destino dei cambi delle valute, dei corsi azionari, delle economie di intere nazioni. [...] Il potere collettivo delle reti, il *general intellect*, può realizzarsi come intelletto collettivo impegnato a costruire pratiche di liberazione, o è destinato a riprodurre all’infinito i meccanismi dell’alienazione e dell’eterodirezione mascherata da scelta individuale? Come posso “rientrare in me stesso” dopo esserne uscito, come posso riportare con me la ricchezza intellettuale, emotiva e affettiva che ho contribuito a costruire nella fase di esteriorizzazione, di uscita dalla mia dimensione individuale? Come posso conservare e arricchire il mio corpo dopo averlo temporaneamente dimenticato sulle reti, o dopo averne sperimentato versioni tecnologicamente sofisticate ma apparentemente immateriali? Come posso tornare a casa se non ho più *una* casa, ma una pluralità di dimore, di luoghi virtuali della mia esistenza ibrida e telematica?²³⁴

²³² A. Caronia, *op. cit.*, p. 127

²³³ *Ibidem.*

²³⁴ *Ibidem*, p. 128.

La strategia meticcica messa in atto dal cyborg messicano costituisce un abbozzo non risolutivo, una spinta ad un ulteriore divenire. Yoni Rey, ad esempio, sperimentando nel suo corpo il cedimento di confine fra interno ed esterno, giungeva a rifiutare la condizione “umana”; e si trovava poi “schiacciato” dalla “stupidità collettiva” dei media, triturato dalla sovraesposizione mediatica. Il suo corpo è inaccettabile, è uno scandalo per la società, così come il suo linguaggio dà scandalo, ma non riesce a comunicare nulla di sé nel quadro del talk-show per celebrità. Yoni Rey realizza così le previsioni più pessimistiche, demolisce qualsiasi mito tecnofilo, pronostica la distruzione a causa del meticcio con la tecnologia. Eppure Pepe Rojo non ha voluto prenderlo troppo sul serio, l’ha messo alla gogna per vedere fin dove poteva arrivare, continua a riderne, giocosamente sarcastico. Rimangono le due questioni intrecciate del corpo e del linguaggio: come sopravvivere nell’orizzonte postumano che la CFM narra, come sopportare la distruzione delle certezze identitarie che impediscono al corpo di rimanere fisso, gli impongono di farsi linguaggio (e viceversa), senza che sussista realmente la certezza di comunicare qualcosa nell’artificialità della tecnosfera?

L’indicazione finale su cui ritengo sia importante fermarsi riguarda le strategie di resistenza del corpo e, per estensione, delle comunità locali e del territorio fisico alla sussunzione da parte delle reti globali²³⁵. Non per difendere la Natura dall’invasione dell’Artificiale – si tratta di finzioni dialettiche – né sostenere la causa dell’autenticità delle origini locali rispetto alla falsità del mondo globalizzato e virtuale: il valore della complessità che nella dinamica del *métissage* si può cogliere pienamente è l’antitesi dei discorsi dell’origine.

Tuttavia, come il cyborg perde da una parte la propria “umanità originaria” e trova dall’altra “nuovi sensi”, così il mondo “diviene” e la forza del cyborg sta, paradossalmente, nell’adeguarsi resistendo, nell’utilizzo disincantato del *monstrum* tecnologico. La difesa del corpo e del

²³⁵ Devo questa suggestione alle note conclusive del saggio di Carlo Formenti, *Incantati dalla rete. Immaginari, utopie e conflitti nell’epoca di Internet*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2000, che mi è servito anche per mettere a punto in maniera non specialistica diverse questioni complesse, le teorie dell’IA soprattutto.

particolare diventa allora tentativo di conservare il ventaglio più ampio possibile di differenze: non esistono due cyborg identici, sarebbe un controsenso, l'identità è puro essere chimerico mentre il cyborg è impuro divenire concreto. L'identità è morte, il cyborg è (faticosamente) una possibilità di vita, non ingenuo spirito vitalistico, ma lucido sguardo sul presente futuro.

BIBLIOGRAFIA

- AA.VV., *Decoder*, n° 6, Milano, ShaKe, 1991.
- AA.VV., *Isaac Asimov Science Fiction Magazine*, n° 4, Bologna, maggio – giugno 1993.
- AA.VV., *L'analisi del racconto*, Milano, Bompiani, 1977.
- AA.VV., *Strani Attrattori*, Milano, ShaKe, 1996.
- Ballard, James G., *The Atrocity Exhibition*, 1970, (tr. it. *La mostra delle atrocità*, Milano, Garzanti, 1991, a cura di A. Caronia).
- Barone, Adriano, *The exit door leads in: Philip K. Dick e il labirinto*, Tesi di laurea, anno accademico 2000-2001, Università Statale di Milano, Facoltà di Lettere e Filosofia, Corso di Laurea in Lingue e Letterature Straniere Moderne.
- Barthes, Roland, *Le plaisir du texte*, 1973, (tr. it. *Il piacere del testo*, Torino, Einaudi, 1975).
- Bey, Hakim, *T.A.Z.*, 1985, (tr. it. ID, Milano, ShaKe, 1993).
- Borges, Jorge Luis, Bioy Casares, Adolfo, Ocampo Silvina, *Antología de la literatura fantástica*, 1940, (tr. it. *Antologia della letteratura fantastica*, Editori Riuniti, Milano, 1980).
- Borges, Jorge Luis, *Ficciones*, 1956, (tr. it. *Finzioni*, Einaudi, Torino, 1995).
- Cacucci, Pino, "Il detective Paco Ignacio Taibo II", in *Volontà – Penne all'arrabbiata da Cervantes ai cyberpunk*, Editrice A, Milano, 1993 n° 3-4 anno 47, pp. 45-76.
- Calabrese, Omar, *L'età neobarocca*, Laterza, Bari, 1987.
- Calder, Richard, *Dead Girls*, 1992, (tr. it. *Virus Ginoide*, Editrice Nord, Milano, 1996).
- Calvino, Italo, *Six Memos for the next Millennium*, 1985-1986, (tr. it. *Lezioni Americane-Sei proposte per il prossimo millennio*, Mondadori, Milano, 1993; I ed. 1988).
- Cappucci, Pier Luigi (a cura di), *Il corpo tecnologico*, Baskerville, Bologna, 1994.
- Caronia, Antonio, *Il cyborg*, ShaKe, Milano, 2001.
- Carpentier, Alejo, "Lo barroco y lo real maravilloso", in ID., *La novela latinoamericana en vísperas de un nuevo siglo y otros ensayos*, México, Siglo veintiuno editores, 1981.
- Chatman, Seymour, *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*, Parma, Pratiche Editrice, 1981.
- Clifford, James, *The Predicament of Culture*, 1988, (tr. it. *I frutti puri impazziscono*, Bollati Boringhieri, Torino, 1996).
- Compton, David G., *The Unsleeping Eye*, 1974, 1975, (tr. it. *L'occhio insonne*, Sf narrativa d'anticipazione n. 10, Narrativa n. 31, ed. Nord, Milano, 1978, 1993); *The Continuos Katherine Mortenhoe*, 1974 (ed. USA).
- Crichton, Michael, *The Terminal Man*, 1972, (tr. it. *Il terminale uomo*, Garzanti, Milano, 1993).

- De Landa, Manuel, *Phylum: A thousand years of non-linear history*, Swerve Editions, New York, 1997.
- De Lillo, Don, *White Noise*, 1985, (tr. it. *Rumore bianco*, Pironti, Napoli, 1987; Einaudi, Torino, 1999).
- Deleuze, Gilles - Guattari, Félix, *Capitalisme et schizophrénie. Mille Plateaux*, (nell'introduzione: Rhizome), 1980 (tr. it. *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*, De Agostini, Milano, 1988).
- ID., *Kafka - Pour une littérature mineure*, 1975, (tr. it. *Kafka. Per una letteratura minore*, Macerata, Quodlibet, 1997).
- Dery, Mark, *Velocità di fuga. Cyberculture di fine millennio*, Feltrinelli Interzone, Milano, 1996.
- Dick, Philip K., *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, Ballantine, New York, 1968.
- ID., *Mutazioni*, Feltrinelli Interzone, Milano, 1997.
- Eco, Umberto, "I mondi della fantascienza", in ID., *Sugli specchi e altri saggi*, Bompiani, Milano, 1985.
- ID., *Lector in fabula*, Bompiani, Milano, 1979.
- ID., "Postille a *Il nome della rosa*" in ID., *Il nome della rosa*, Bompiani, Milano, 1987 (pubblicato originariamente in *Alfabeta*, n.49, giugno 1983).
- ID., *Six Walks in the Fictional Woods*, 1994 (tr. it. *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Bompiani, Milano, 1994).
- Fernández, Bernardo (BEF), *¡¡Bzzzzzzt!! Ciudad Interfase*, Times Editores, México, 1998.
- Fernández, Miguel Angel, *Visiones periféricas*, Lumen editores, Buenos Aires, 2001.
- Formenti, Carlo, *Incantati dalla rete. Immaginari, utopie e conflitti nell'epoca di Internet*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2000.
- Foucault, Michel, *Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines*, 1966 (tr. it. *Le parole e le cose: un'archeologia delle scienze umane*, Rizzoli, Milano, 1967).
- Frye, Northrop, *Anatomy of criticism. Four essays*, 1990 (1 ed.1957), (tr. it.: *Anatomia della critica. Quattro saggi*, Einaudi, Torino, 1969).
- Genette, Gérard, *Discorso del racconto*, in *Figure III*, Einaudi, Torino, 1976.
- Gibson, William, *Burning Chrome*, 1982, (tr. it. *La notte che bruciamo Chrome*, Mondadori, Milano, 1995).
- ID., *Count Zero*, 1986, (tr. it. *Giù nel ciberspazio*, Mondadori, Milano, 1992, Urania 1179).
- Giovannoli, Renato, *La scienza della fantascienza*, Bompiani, Milano, 1991.
- González Luna, Anamaria, "Sotto il vulcano", *Effe* – 2001 N° 23, pp. 45-47.
- Grosser, Hermann, *Narrativa*, Principato, Milano, 1985.
- Gruzinski, Serge, *La colonisation de l'imaginaire*, Gallimard, Paris, 1988.
- ID., *La pensée métisse*, Fayard, Paris, 1999.

Haraway, Donna J., *A cyborg Manifesto*, 1991, (tr. it. *Manifesto Cyborg*, Feltrinelli, Milano, 1999).

Himanen, Pekka, *L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione*, Feltrinelli, Milano, 2001.

Jameson, Frederic, "Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism", *New Left Review*, 146, July-August 1984, (tr. it. *Il postmoderno o la logica culturale del tardo capitalismo*, Garzanti, Milano, 1989).

Laplantine, François et Nouss, Alexis, *Le métissage*, Flammarion, collection Dominos, Paris, 1997.

Laplantine, François, *Je, nous, les autres*, Le Pommier, Paris, 1999.

ID., *Transatlantique - Entre Europe et Amériques latines*, Payot, Paris, 1994.

Lévy, Pierre, *Il virtuale*, Cortina, Milano, 1999.

Matheson, Richard, *I Am Legend*, 1954, (tr. it. *I vampiri*, Mondadori, Milano, 1989).

McCaffery, Larry (a cura di), *After Yesterday's Crash – The Avant Pop Anthology*, 1995, (tr. it. *Schegge d'America – Nuove avanguardie letterarie*, Fanucci, Roma, 1999).

McHale, Brian, *Postmodernist fiction*, London, Routledge, 1996 (I ed. 1987).

Mereghetti, Paolo, *Il Mereghetti*, Baldini & Castoldi, Milano, 2002.

Nervo, Amado, *En voz baja*, 1909.

Nicolazzini, Piergiorgio (a cura di), *Cyberpunk*, Editrice Nord, Milano, 1994.

Otomo, Katsuhiro, *Akira*, fumetti, dal 1982.

Pagetti, Carlo, "Palmer Eldritch Alien: ovvero, l'invasione dello spazio della fantascienza", in Philip K. Dick, *Le tre Stigmate di Palmer Eldritch*, ed. Nord, Milano, 1984, sf narrativa d'anticipazione n° 42.

Pirandello, Luigi, *Quaderni di Serafino Gubbio operatore*, 1925 (prima versione: *Si Gira...*, 1915); ed. a cura di Rossana Sacconi, classici italiani commentati, Edizioni scolastiche Bruno Mondadori, Milano, 1994.

Porcayo, Gerardo Horacio (a cura di), *Silicio en la memoria*, ed. Llaca, México, 1997.

Proietti, Salvatore, "Intorno al cyberpunk – Aggiornamenti", in *Rivista Internazionale di Studi Angloamericani*, Anno V, n° 12, Primavera 1998.

Rojó, Pepe, "Besos de tiempo", in *Origina*, México, n° 87.

ID., *Punto Cero*, Universidad Autónoma Metropolitana, México, 2000.

ID., *Yonke*, Times Editores, México, 1998

Sarduy, Severo, "El barroco y el neobarroco", in César Fernández Moreno (a cura di), *América Latina en su literatura*, Siglo Veintiuno, México, 1976.

Scelsi, Raffaele (a cura di), *Cyberpunk Antologia*, ShaKe, Milano, 1990.

Schwarz, Mauricio José (a cura di), *Frontera de los espejos rotos*, editorial Roca, México, 1994.

Shepard, Lucius, *Green Eyes*, 1984 (tr. it. *Occhi verdi*, Mondadori, Milano, 1995).

ID., *Life During Wartime*, 1987 (tr. it. *Settore Giada*, Mondadori, Milano, 1989).

Sifuentes, Gerardo, *Perro de Luz*, Times Editores, México, 1999.

Spinrad, Norman, *Deus X*, Editrice Nord, Milano, 1993 (I ed. 1992).

Sterling, Bruce, "Cyberpunk in the Nineties", *Interzone*, n° 48, aprile 1991, (tr. it. "Il cyberpunk negli anni Novanta", *Isaac Asimov Science Fiction Magazine*, n° 2, giugno 1994).

Tagliasco, Vincenzo, *Dizionario degli esseri fantastici e artificiali*, Mondadori, Milano, 1999.

Trujillo Muñoz, Gabriel, *Biografías del futuro*, Universidad Autónoma de Baja California, Méxicali, Baja California, México, 2000.

ID., *Los Confines – Crónica de la Ciencia Ficción Mexicana*, Vid, D.F., 1999.

Zárate, José Luis, *Hyperia*, Lectorum S.A. de C. V. Colección Marea Alta, México, 1999.

FILMOGRAFIA

Brett, Leonard, *The Lawnmower Man*, USA/Giappone 1992.

Clouse, Robert, *Enter the Dragon*, USA/Hong Kong, 1973, con Bruce Lee, noto in Italia come *I tre dell'Operazione Drago*.

Cronenberg, David, *Videodrome*, Canada, 1982.

Hodges, Mike, *The Terminal Man*, USA, 1974.

Lisberger, Steven, *Tron*, USA, 1982.

Otomo, Katsuhiro, *Akira*, JP, 1987.

Romero, George A., *The Night of the Living Dead*, USA 1968 (ed. it. *La notte dei morti viventi*).

ID., *Dawn of the Dead*, USA, 1979, (ed. it. *Zombi*).

ID., *Day of the Dead*, USA, 1985, (ed. it. *Il giorno degli zombi*).

Scott, Ridley, *Blade Runner*, 1982.

Siegel, Don, *Dirty Harry*, USA, 1971, (ed. it. *Ispettore Callaghan: il caso Scorpione è tuo!*).

Tavernier, Bertrand, *La mort en direct*, Francia-RFT, 1980.

Tsukamoto, Shinya, *Tetsuo: The Iron Man*, Giappone, 1989.

Wachowski, Andy e Larry, *The Matrix*, USA, 1999.

SITOGRAFIA

Siti in Spagnolo:

http://members.nbci.com/_XMCM/azothweb/langosta/

Sito della storica fanzine messicana, poi webzine, *La Langosta se ha posado*; non aggiornato da anni.

<http://members.nbci.com/azothweb/azoth2.html>

La fanzine messicana *Azoth* online, con articoli, saggi, racconti ; non aggiornato da anni.

<http://mx.groups.yahoo.com/group/cfm>

Archivio online del gruppo di discussione sulla *ciencia ficción* messicana curato da José Luis Ramírez; oltre 4000 email di notizie.

<http://pp.terra.com.mx/~mschwarz/mexq0es.html>

Sito bilingue, in spagnolo e inglese, curato personalmente da Mauricio José Schwarz: panoramica e notizie sulla letteratura di genere in Messico e links interessanti.

<http://www.amcyf.org/>

Sito della *Asociación Mexicana de Ciencia Ficción y Fantasía*. Notizie generali e curiosità, testi in linea; in continuo aggiornamento e approfondimento.

<http://www.archivodenessus.com/rese/0320/>

Interessante commento del romanzo *Del cielo y del profundo abismo* di José Luis Zárate vincitore del premio dell'università catalana UPC, da Barcellona.

<http://www.ciencia-ficcion.com>

Ricchissimo sito spagnolo curato da Francisco Suñer Iglesias: migliaia di pagine sui classici della fantascienza mondiale, con uno sguardo non superficiale sulla produzione in castigliano.

<http://www.ciencia-ficción.com.mx>

Il sito curato da José Luis Ramírez è specifico sulla *ciencia ficción* messicana. Offre la possibilità di scaricare centinaia di racconti e saggi (praticamente tutto il materiale qui analizzato); notizie sempre freschissime sulle iniziative del fandom messicano, una chat-line, un forum di discussione, fotografie e filmati completano il miglior sito sul Messico cienciafictionero.

<http://www.cienciafiction.org/anillo/index.shtml>

Portale di *Nebula*, l'anello delle pagine di *ciencia ficción* in castigliano.

<http://www.giga.com.ar/axxon/axxon.htm>

Axxon, ciencia ficción en bits dall'Argentina: la rivista decana della ciencia ficción, oltre 50 numeri da scaricare gratuitamente in formato .pdf, centinaia di racconti, saggi, interviste.

<http://www.origina.com.mx/>

La rivista cartacea messicana *Origina* completamente online: cyberculture e letteratura di genere.

<http://www.reforma.com/cultura/articulo/042771/>

Articolo di Gabriel Trujillo Muñoz sui dieci migliori libri di *ciencia ficción* messicana nel decennio 1990-2000.

<http://www.umbrales.com.mx>

Sito di *Umbrales*, rivista decana della *ciencia ficción* messicana. L'ultimo numero è disponibile online, insieme ad un archivio dei numeri arretrati.

<http://www.upc.es/cienciaficcion/2000/Relats2000.htm>

Sito del premio dell'Università di Catalogna UPC.

Siti in Francese:

<http://membres.lycos.fr/xalta/numero2/laplantine.html>

Intervista del 1999 a François Laplantine: *Le métissage, moment improbable d'une connaissance vibratoire*, pubblicato originariamente nella versione cartacea della rivista X-Alta.

<http://www.ehess.fr/centres/ceifr/assr/N108/048.htm>

Commento su *La pensée métisse* di Serge Gruzinski, sul sito francese dell'EHESS (École des Hautes Études en Sciences Sociales) dove Gruzinski è ricercatore.

<http://www.utopiales.org/>

Notizie accurate sul Festival di fantascienza internazionale di Nantes, Francia

Siti in Italiano :

<http://mondoqueer.tripod.com/approfondimenti/AmericaLatina.html>

Opinioni dal mondo gay sulle discriminazioni e violenze a danno degli omosessuali in America Latina.

http://www.amnesty.it/notiziario/97_12/notizie.htm

Amnesty International sulle violenze contro gay e lesbiche in Chiapas.

<http://www.decoder.it/archivio/cybcult/letterat/index.htm>

Sito di *Decoder*, storica rivista dell'underground italiano e milanese: alcuni articoli sono in linea; aggiornata giornalmente.

<http://www.delos.fantascienza.com/delos51/fantaiku.html>

I fantaiku sul sito della maggiore rivista di fantascienza italiana, *Delos*; i numeri sono scaricabili gratuitamente.

<http://www.ecn.org/agp/ami/nafta4af.html>

L'opinione di Alex Zanotelli sul NAFTA ospitata dal progetto ECN Isole Nella Rete.

<http://www.fantascienza.com/fantaiku>

Ancora fantaiku, sulle pagine del più importante portale italiano di fantascienza

<http://www.fantascienza.net/sfcity/fantaiku/>.

Creatore virtuale semi-automatico di fantaiku in italiano.

<http://www.haiku.it/>

Il sito italiano degli haiku: a migliaia.

<http://www.intercom.publinet.it/>

Sul sito di Intercom si trova la miglior raccolta di saggi sulla fantascienza e tematiche affini; bibliografie e link sterminati; tutto in italiano.

<http://www.liberliber.it/>

Sito del progetto Manuzio: migliaia di testi in italiano senza copyright da scaricare gratuitamente; si può anche collaborare con testi propri.

<http://www.unibg.it/acoma/12.htm>

Ospitato dall'Università Statale di Bergamo, il sito della *Rivista Internazionale di Studi Nordamericani*.

Siti in Inglese :

<http://www.asahi-net.or.jp/~RF6T-TYFK/haraway.html>

Panorama completo su Donna Haraway : link bibliografici, interventi, saggi, articoli.

<http://www.scifaiku.com>

Homepage degli haikai fantascientifici in inglese.

www.frc.ri.cmu.edu/~hpm

Homepage di Hans Moravec : Intelligenza Artificiale e funzionalismo estremo.

www.tuxedo.org/~esr/jargon

Il *Jargon file* (File di Gergo) della filosofia hacker, a cura di Eric S. Raymond.

Tutti i siti citati erano online almeno fino al 7 gennaio 2002.

[Copyleft K. 2002](#)