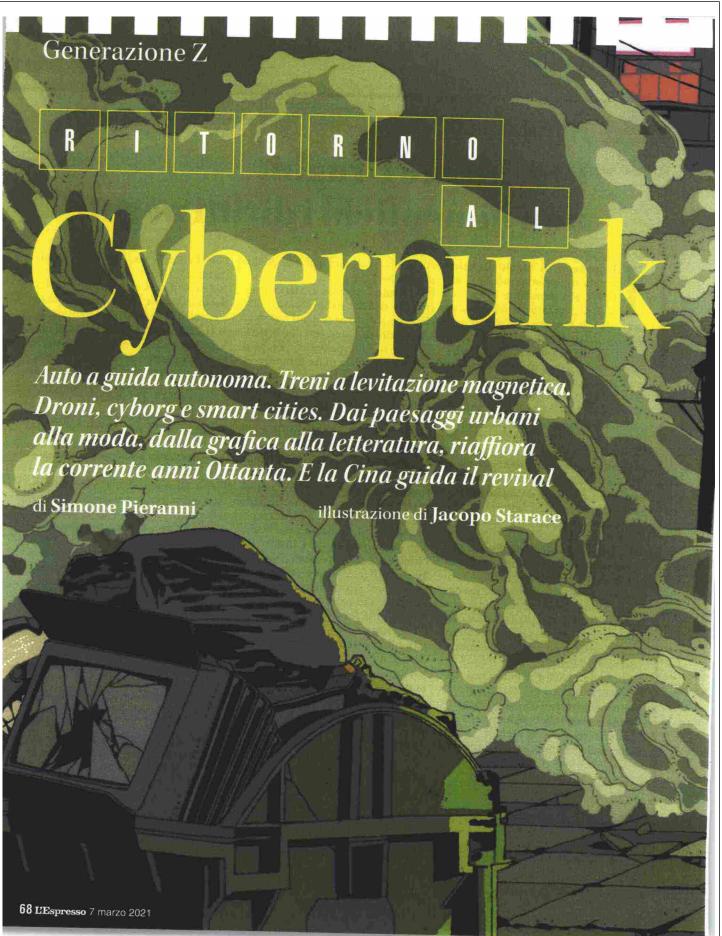
07-03-2021 Data

68/72 Pagina 1/5 Foglio





Settimanale

07-03-2021 Data

Pagina 68/72 2/5 Foglio





Settimanale

07-03-2021

Pagina 68/ Foglio 3 /

Data

68/72 3 / 5

L'Espresso



Svuotata dell'anima dannata, senza il clima cupo e distopico delle origini, la nuova estetica rende positiva e cool l'immagine dello sviluppo high-tech



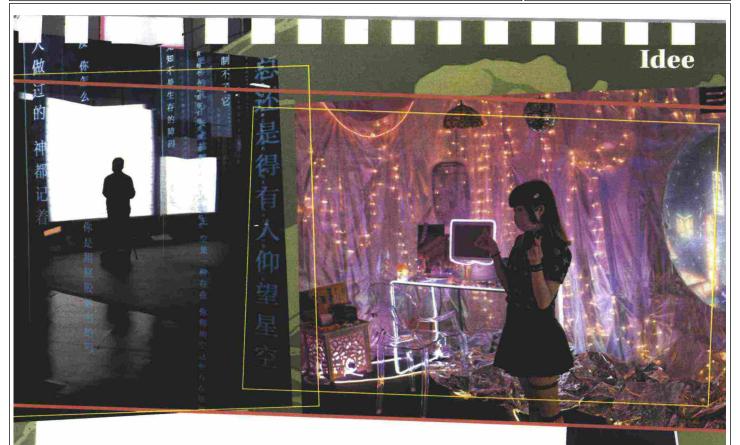
in grado di processare tutti i dati in maniera corretta. Quello delle "driverless car" è solo l'ultimo dei tanti tratti "futuristici" della Cina attuale. E poiché questa capacità cinese di realizzare i sogni di generazioni di scrittori che hanno immaginato altri mondi va di pari passo con altri aspetti del futuro ben più inquietanti e distopici, in Cina non poteva che tornare di moda il cyberpunk, quella corrente letteraria sviluppatasi durante gli anni '80 che prefigurava un mondo determinato dalla rilevanza assunta da tecnologia, connessioni, reti (è William Gibson in "Neuromante" a usare per la prima volta il termine cyberspace) e inquadrato in contesti politici e sociali dilaniati, devastati dagli scontri per accaparrarsi dati, informazioni, brevetti, ricchezze, mentre un'umanità mendicante di diritti, denaro e soluzioni per sopravvivere trascorre la propria esistenza fagocitata da città ipertecnologiche ma oscure e decadenti. L'umanità cyberpunk è stata spesso raccontata all'inangusti e scomodi, popolati dai neon che forniscono una sorta di specchio al fruscio della pioggia incessante (molte città cinesi sembrano una riedizione dell'ambientazione di "Blade Runner"). Tecnologia e inquinamento, scienza e controllo sociale, metropoli dotate dei più moderni strumenti consegnati dall'avanzamento scientifico - proprio come accade in Cina oggi, tra videocamere, droni, treni a levitazione magnetica - e in grado di ingabbiare le vite di popolazioni in cui le etnie sono sostituite dall'appartenenza o meno a nuove categorie: cyborg, androidi, robot. A testimoniare questo revival del cyberpunk ha poi pensato l'uscita di un videogioco, "Cyberpunk 2077", distribuito nel dicembre 2020. Alla sola notizia dell'esistenza del videogame, le prenotazioni in Cina hanno superato quelle di ogni altro paese al mondo, complice anche la sua traduzione in mandarino e uno straordinario ritorno sulla scena cinese del cyberpunk, pur se reinterpretato in modi diversi. Una delle odierne declinazioni del genere in Cina, infatti, c'entra poco con il clima cupo, distopico, dei romanzi di Gibson, Sterling, Stephenson, perché "essere cyberpunk", oggi in Cina è diventato anche sinonimo di cool, "niubi", come si dice in cinese. Le case di moda si sono gettate a capofitto in questo rinnovato gusto tecnofilo; le riviste presentano copertine futuristiche, con

07-03-2021 Data

68/72 Pagina Foglio

4/5

L'Espresso



modelli e modelle che indossano vestiti che sembrano usciti direttamente da "Matrix"; una nota azienda di gioielli ha soprannominato il suo ambasciatore del marchio, Chen Feivu, come «il ragazzo cyberpunk». A essere particolarmente colpiti da questa moda sono i giovani della "Generazione Z", i nati dopo il 1995, dediti al divertimento, al consumo e a loro modo impegnati nello supportare lo sforzo tecnologico della Cina: oggi, ha scritto la rivista Jing Daily, «il cyberpunk è visto dal mainstream cinese come un'estetica di puro progresso sociale e glamour high-tech. Paradossalmente, è diventato un modo positivo per sostenere la tecnologia in Cina».

A muovere questo sentimento, però, non è solo il consumismo. Anzi, nel sottobosco della letteratura fantascientifica nazionale esiste la consapevolezza che tanti degli immaginari sviluppati dalla corrente letteraria del cyberpunk hanno trovato in Cina una loro realizzazione e per questo, ancora oggi, quella concezione di tecnica e di infrastruttura comunicativa che si fa mondo, universo autonomo, e non mera protesi umana, è più che mai vera al di là della Muraglia. In questo senso la "Generazione Z" cinese non è completamente disimpegnata, perché vive sulla propria pelle l'impatto della tecnologia, attraverso lavori gestiti da algoritmi o mansioni per conto di società tecnologiche, con ritmi di lavoro esasperati e poco tempo per

fare altro (non è un caso che molti dei nuovi scrittori di fantascienza cinese arrivino da percorsi lavorativi nelle tante Silicon Valley nazionali). Per molti di loro la Cina è cyberpunk, o meglio rappresenta oggi quanto ci si immaginava orma quasi quarant'anni fa. E l'utilizzo invasivo degli smartphone, le smart city governate da Intelligenze artificiali, gli esperimenti genetici, sembrano spingere ancora più in là il futuro dei cinesi preso in prestito dal cyberpunk e ormai alla ricerca di una vita autonoma al mondo che sarà.

Alcuni scrittori cinesi di fantascienza, però, hanno sottolineato il rischio di tecno-orientalismo proprio del cyberpunk, che ha più volte visto nell'Asia, e talvolta nella Cina, il luogo nel quale ambientare le proprie storie (del resto la prima rivista a pubblicare un numero dedicato interamente al cyberpunk è stata la giapponese Hayakawa's Science Magazine). Il Giappone e in generale l'Asia sono diventati nel tempo il ricettacolo dei nostri peggiori incubi, come se anche all'immaginazione dovesse essere posto un limite, in questo caso fisico, territoriale che dura tuttora. Di questo aspetto orientalista è probabilmente cosciente il più importante tra gli autori contemporanei di fantascienza, il cinese Liu Cixin (autore dell'acclamato "Il problema dei tre corpi", Mondadori); nel suo discorso durante la cerimonia dei «Clarke Awards» nel 2018 ha detto che



7 marzo 2021 L'Espresso 71

07-03-2021 Data

68/72 Pagina

Generazione Z

5/5

L'Espresso

Idee

immersiva dedicata

figure sedute a un

tavolo da Mah jong

alla moda e al design,

72 L'Espresso 7 marzo 2021

Sempre dalla mostra → «l'immaginazione della fantascienza sta Heart of Cyberpunk" che è un'esperienza

abbandonando la vastità e la profondità che Arthur C. Clarke ha aperto tempo fa, invece le persone ora stanno abbracciando la ristrettezza e l'introversione del cyberpunk. Come scrittore di fantascienza, ho cercato di continuare l'immaginazione di Arthur Clarke». La «Generazione Z» cinese, quindi, potrebbe essere letta in questo senso: quello di volersi spogliare di imposizioni culturali occidentali, applicando un detournament inverso al cyberpunk: come gli scrittori del genere avevano appoggiato la propria idea di futuro in Asia, oggi in Cina si svuota quell'anima dannata, per farla diventare mero fenomeno di consumo.

Ma la rielaborazione e una riflessione sul cyberpunk non è in corso solo in Cina: esattamente 35 anni fa usciva "Mirrorshades", l'antologia cyberpunk curata da Bruce Sterling, manifesto di un genere che dai movimenti underground è diventato infine mainstream. Un processo dimostrato in modo eloquente dal fenomeno di consumo del videogame "Cyberpunk 2077" e dal tentativo di tornare sulle orme letterarie del genere.

Rimangono però aperte alcune questioni, soprattutto quelle relative al peso politico e alle origini "rivoluzionarie" del movimento cyberpunk. Sui primi passi e lo sviluppo successivo del cyberpunk, valga per tutti la sistemazione "teorica" che ne dà Antonio

Caronia in "Dal cyborg al postumano" (Meltemi) quando ricorda i tratti fondamentali sviluppati dal genere in quasi tutte le sue trame: «Riduzione del potere politico centrale a una agenzia politica fra le tante, smantellamento di ogni meccanismo centralizzato di welfare state, frammentazione del territorio in enclave gestite direttamente dalle aziende con una dimensione anche militare autonoma, scomparsa della società civile in favore dell'emergere di una dimensione neocomunitaria che ha spesso i tratti insieme arcaici e postmoderni di una società mafiosa. E sullo sfondo c'è l'autonomizzarsi del mondo virtuale delle reti e il suo intreccio sempre più inestricabile con il mondo fisico». Secondo il Financial Times che ha registrato questa rinnovata attenzione al cyberpunk, i protagonisti del filone letterario «non sono scienziati che salvano il mondo, ma piuttosto disadattati drogati che hackerano la tecnologia aziendale per i propri fini», come ebbe a dire Gibson («La strada trova il proprio uso per le cose»). Una lettura piuttosto parziale ma che in qualche modo restituisce al cyberpunk la sua origine movimentista, politica, come conferma Francesco Guglieri nella postfazione alla «antologia assoluta» (pubblicata di recente da Mondadori) "Cyberpunk", quando scrive che «il cyberpunk lungi dall'essere il residuato un po' nostalgico e retromaniaco di un tempo vicino ma distante, è la vera e grande letteratura critica del neoliberismo. Ne è il suo realismo, che nell'84 ci appariva come fantascienza e oggi, quando il futuro "è arrivato dappertutto", appare come cronaca fedele».

Su questo solco, contro le riletture pop e di svuotamento di senso, si è appena espresso anche Edmund Berger in "Accelerazione, correnti utopiche dal Dada alla CCRU" (Not) che ha inserito il cyberpunk all'interno della storia culturale underground dal dopoguerra ad oggi: come i dadaisti, i lettristi, la scienza delle soluzioni immaginarie (la patafisica) o la London Psychogeographical Association (che in realtà era formata da un solo membro) e una sfilza di altri gruppi o movimenti che si distinsero nel corso del tempo per idee talvolta assurde, talvolta geniali, anche il cyberpunk era indirizzato a un unico scopo: sostituire nuove mitologie alle narrazioni del potere.

© RIPRODUZIONE RISERVATA