

Adolfo Fattori

L'ultima protesi: Figli della pietra e della carne

L'alterità, come tutto il resto, si è sottomessa alla legge del mercato, della domanda e dell'offerta. E' diventata una derrata rara; da questo dipende la sua straordinaria quotazione alla Borsa dei valori strutturali. Da questo dipende anche una simulazione intensiva dell'Altro, lampante nella fantascienza...

-- Jean Baudrillard

In questi scritti vogliamo esplorare le varie articolazioni che il tema del doppio e della fusione fra corpo e artificio ha conosciuto nella letteratura e nel cinema del '900, tenendo conto delle origini della narrativa di massa, ma anche della società che la ha prodotta e alimentata.

Il tema è antico, quasi quanto l'umanità¹, ma naturalmente è stato trattato differientemente nelle diverse epoche.



Schema formazione secoli

Comunque è sopravvissuto - a dimostrare forse il fatto che, in qualche modo, l'esistenza di una duplice natura in ognuno di noi continua ad essere in qualche misura percepita , e narrata.

Naturalmente, ogni epoca l'ha elaborata in maniera particolare.

Venendo alla modernità, il tema è stato trattato, grazie alla *science fiction* e ai suoi precursori, tenendo d'occhio lo sviluppo della tecnologia e della scienza, intese in senso contemporaneo, mettendo in scena tutte le possibili protesi, reali o immaginarie, che poteva realizzare l'umanità, proponendo volta per volta soluzioni differenti all'idea di un essere artificiale che facesse da nostro simulacro, da *specchio* per così dire dei nostri desideri e delle nostre paure. E, di volta in volta, il nostro alter ego ha assunto l'aspetto del *golem*, dell'*omuncolo*, dell'*automa*, del *robot*, del *cyborg*, dell'*androide*, risultando in varia misura mescolanza di materia organica e artificiale, di carne e pietra o metallo, di tessuti cornei, plastica, sangue, sperma, argilla.

Le varie possibilità che l'immaginario ha esplorato per declinare le possibili congiunzioni fra corpo organico e artificio vanno dall'uso dell'elettricità, a quello della chimica, della meccanica, del virtuale, del prodotto del proprio inconscio: quella in cui il proprio *doppio* è una proiezione o un *fantasma* del proprio sé, della propria follia. O quelle in cui al posto di un proprio, personale sosia, si immagina e

si propone un universo *altro*, alternativo, frutto di volta in volta di ipotesi "scientifiche", di sogni, di deliri, di allucinazioni - a loro volta indotte da droghe, o da tecnologie dell'illusione, come in *Strange Days*², *Videodrome*³ o *eXistenZ*⁴.

Nei saggi qui raccolti ritroviamo molte delle figure di questa particolare illusione prometeica dell'umanità, a partire prima di tutto, naturalmente, dal *Frankenstein* di Mary Shelley, che Valerio Pellegrini lega acutamente a *L'uomo bicentenario* di Isaac Asimov, passando per *Lo strano caso del Dr. Jekyll e Mr. Hyde*, trattato in maniera direi classica da Carmine Treanni. Ancora, le "tecnobiologie" che caratterizzano tutta la filmografia di Cronenberg sono solo un'ultima, probabilmente provvisoria frontiera, preceduta solo logicamente dalle commistioni di metallo e carne che lo stesso Cronenberg esibisce in *Crash*⁵. La sua lettura - se si vuole - medico/chirurgica dell'omonimo romanzo di Ballard ci colloca in una dimensione che sconfinava nel sadistico e nel fetish, e che quindi trasferisce la riflessione narrativa sugli androidi da un piano genericamente tecnologico/morale o esistenziale (come in molta fantascienza classica, fino a Philip K. Dick)⁶, a un piano più direttamente legato al desiderio e alle pulsioni fondamentali: *Eros e Thanatos*, che trovano il loro compiersi (considerando che *Crash* è stato scritto nel 1973) nei racconti dei "giovani cannibali" di cui scrive Piero Sorrentino, in cui gli androidi e i *cyborg* delle storie narrate pare abbiano da tempo smesso di "sognare pecore elettriche", per affondare in incubi ben peggiori. Racconti ambientati in un mondo necessariamente somigliante a quella "Roma dei livelli", una metropoli degradata e avveniristica⁷ in cui Tanino Liberatore ambientava le vicende di *Rank Xerox*, il *coatto sintetico*, protagonista di storie estreme e grandguignolesche, ma con un forte accento *cyberpunk*, ospitate nella rivista italiana di fumetti *Frigidaire*⁸. Gli stessi incubi che probabilmente vivrebbe - tornando al reale, e se ne fosse capace - l'*oncotopo*(tm) di cui tratta Linda De Feo nel suo saggio su Dick - autore imprescindibile in tutte le discussioni sulla commistione e la confusione a tutti i livelli fra realtà, immaginazione, simulazione, delirio.

D'altro canto, se da una parte Cronenberg sembra ossessionato dalle tecnologie applicate al corpo umano - si pensi anche ai deliranti strumenti chirurgici di *Dead Ringers*⁹ - l'intera deriva di una certa avanguardia artistica (da Orlan a Stelarc) traduce in *performances* estetiche ciò che altrove potrebbe essere solo *snuff movie*, ragionando sulla circostanza che l'esperienza del dolore e della morte sembrano oggi - attraverso certi prodotti estetici - gli unici modi per sentirsi vivi.

Tutti i contributi che proponiamo ruotano quindi intorno alla riflessione sulla commistione fra *natura e cultura*, fra i nostri limiti biologici e il nostro slancio antropologico. Sul desiderio di superare i propri limiti biologici per accedere ad altro: creare la vita come in *Frankenstein*, scoprire il proprio lato più oscuro come in *Lo strano caso del Dr. Jekyll e di Mr. Hyde*, esplorare i propri deliri come in *Videodrome*, *eXistenZ*, *Un oscuro scrutare*, e le altre narrazioni trattate in questi scritti.

E allora, proviamo a giustificare il tutto passando ad un altro *piano di realtà*, se vogliamo, ad un universo di riflessione parallelo a quello fin qui esplorato.

Nel film *Dark City* di Alex Proyas¹⁰ spicca una scena, apparentemente secondaria, ma che assume un significato particolare nell'economia della pellicola.

E' quella in cui il *detective* Bumstead e il protagonista John Murdoch, alla ricerca di una traccia che gli permetta di decifrare gli eventi, entrano in contatto con un ex poliziotto.

Costui vive barricato in una stanza le cui pareti e il soffitto sono tappezzati da calcoli, simboli, disegni.

In un tono apparentemente delirante, il personaggio rivendica il merito di aver capito cosa è successo alla città (Dark City, che inspiegabilmente non conosce la luce del giorno), mostrando come prove della sua indagine i diagrammi e i grafici che coprono i muri della stanza in cui si è barricato.

Un folle?

Il seguito del film dimostrerà di no.

Murdoch e Bumstead scopriranno che la città in cui vivono è il prodotto di una sorta di esperimento, governato da un popolo di alieni, che agiscono sulla realtà e sulle memorie degli uomini per nutrirsi, e sopravvivere.

Curiosamente, la storia della presunta follia del poliziotto si intreccia nei miei ricordi con la storia vera di un malato di mente ospite del Manicomio Criminale di Volterra, in Toscana.

Durante i primi dodici anni della sua permanenza in manicomio, Oreste Fernando Nannetti - questo il nome del folle - ha decorato le pareti esterne di uno dei padiglioni del manicomio con un lungo graffito in forma di libro, fatto di pagine alte quasi due metri e di varia larghezza. Il *suo* libro, in cui narra di una storia e di una geografia, di una chimica e di una astronomia chiaramente parallele alla nostra, in cui periodicamente lui stesso appare.

La grandiosità del suo discorso ci trasporta in una dimensione dell'immaginario evidentemente affine a quella della *science fiction*, nel suo ragionare di tecnologie, di pianeti, di eventi storici immaginari. Ma anche verso il meraviglioso, attraverso diagrammi quasi alchemici, in cui vengono associati metalli, figure geometriche, colori, numeri, creando una sorta di "scienza delle corrispondenze" che ci riporta agli albori della scienza occidentale, ma si fonde con le tecnologie contemporanee.

Pure, Nannetti, figlio di ignoti, non aveva certo studiato, e forse l'unica esperienza culturalmente significativa da lui fatta era stata il lavorare come elettricista per il futurista Severini, impegnato nella realizzazione di un mosaico in un palazzo dell'EUR, il quartiere fascista di Roma negli anni '30 del '900.

Lo stesso Nannetti, d'altra parte, quando parlava del graffito, ragionava del suo autore, Nanof¹¹, come di "altro da sé".

Aveva creato un suo proprio "doppio" che si esprimeva per lui.

Un Altro artificiale, evidentemente, fatto di immagini, visioni, frasi - e della pietra su cui il graffito cresceva, che era il suo libro, e quindi parte di sé.

Nannetti è morto nel 1994, poco prima che andassi di persona a visitare e fotografare il libro-graffito, e con lui, man mano questo documento si sta perdendo,

per l'intervento delle forze naturali e l'incuria e l'indifferenza degli uomini.

Nanof era un malato di mente o un uomo entrato in contatto con entità aliene, estranee, crollato poi sotto l'impatto dell'immenso sapere che costoro hanno provato a trasmettergli, e di cui lui non riesce a riferire che frammenti, spezzoni, in modo scoordinato e incoerente (almeno per noi)?

In questo senso, accettando la visionarietà e la poesia di questa spiegazione, potremmo immaginare il Nannetti reale come incompreso e fragile araldo di conoscenze cosmiche e sovrumane - che riesce a riferire solo in forma spezzettata e metaforica - accomunandolo così al personaggio di *Dark City*, scopritore di verità che non riesce a illustrare, tanto meno a dimostrare.

Ancora, lo slancio di Nannetti di incarnarsi in Nanof congiungendosi con la pietra dei muri dell'ospedale psichiatrico, costruendo attraverso il suo libro una protesi di cemento e anima, richiama alla mente un racconto di Greg Bear, "Petra", ospitato in *Mirrorshades*¹², manifesto di fondazione del movimento *cyberpunk*.

Il racconto è ambientato in un futuro che si intuisce frutto di una catastrofe planetaria, probabilmente nucleare, un *day after* in cui gli uomini sono tornati alla barbarie e alla superstizione.

Gli eventi sono narrati in prima persona da uno degli abitanti di questa terra, ospitati fra le rovine - si capisce - di una abbazia o di una cattedrale.

Il protagonista ha però una caratteristica particolare: è un ibrido di uomo e statua, o come si esprime lui stesso, un *figlio della pietra e della carne*, nato dall'unione di un essere umano con una delle statue - probabilmente un *gargoyle* - che popolavano le pareti delle cattedrali gotiche, e a cui le forze immense scatenate dall'uomo hanno dato la vita.

Raccontando della persecuzione cui lui e i suoi simili sono sottoposti, il narratore spiega come sia arrivato ad imparare a leggere e scrivere, e come quindi abbia deciso di diventare lo storico della comunità in cui vive.

Un poco, quindi, come Nanof, anche lui metaforicamente *figlio della pietra e della carne*, che raccontava le vicende immaginarie di cui era parte: "Ti mando alcune notizie che nel sistema telepatico mi sono arrivate, che vi paiono strane, ma che sono vere"¹³, scrive Nannetti in una delle cartoline che riempiva di una scrittura fitta e sottile, e che spediva a destinatari immaginari, presunti quanto inesistenti parenti.

A cavallo fra immaginario e reale, mi sembra che abbiamo comunque sempre a che fare con possibili declinazioni del tema dell'*Altro da Sé*, sia come presenza oggettiva, simulacro, imitazione, sia come espressione fantasma della propria identità, dei propri incubi, dei propri terrori.

Ma come Nannetti si sdoppia in Nanof, così tutti gli uomini artificiali della narrativa - dai primi automi e omunicoli, passando per i *robot* di Capek, fino al *Robocop* e al *Terminator* - non sono altro che variazioni sullo stesso tema, sempre quello del doppio, che va *oggettivandosi*¹⁴, e quindi in qualche modo *alienandosi* dal suo creatore, l'immaginario, che così se ne può emancipare - e liberarsi della

responsabilità dei propri incubi attribuendoli all'*Altro*.

Ballard, con *Crash*, ci mostra un'altra opzione: le protesi, le cicatrici e gli innesti sui corpi dei suoi personaggi, e i motivi da cui sono prodotti, sembrano quasi mostrarci - tornando al *Frankenstein*, il *processo di produzione* attraverso cui l'uomo artificiale viene progressivamente creato, i vari passaggi di una catena di produzione immaginaria, dedicata alla trasformazione dell'uomo in macchina e alla realizzazione materiale della propria immagine allo specchio deformante dell'*alterità*.

1  Cfr. O. Rank, *Il doppio*, Sugar, Milano, 1987 (1914). Da ora in poi indicherò sempre fa parentesi l'anno di edizione in lingua originale.

2  K. Bigelow, *Strange Days*, USA, 1995.

3  D. Cronenberg, *Videodrome*, Canada, 1982.

4  D. Cronenberg, *eXistenZ*, Canada, 1999.

5  D. Cronenberg, *Crash*, Canada, 1997.

6  Torna qui ancora in mente il racconto di Dick *A World of Talents* (1954), titolo malamente tradotto in italiano come *Il mondo dei mutanti*, in cui si narra di un ragazzino - scambiato per un bambino autistico - il cui strano comportamento in effetti è provocato dal continuo e sconcertante incontro con i suoi sé più anziani e più giovani, infiniti doppi che gli appaiono nello specchio del tempo.

7  Una sorta di Los Angeles dei poveri con delle sfumature da *peplum movie* del futuro.

8  Nel gergo romano giovanile degli anni '70-'80 del XX secolo il termine coatto sta a indicare "giovane sottoproletario incolto e violento delle periferie degradate urbane" o giù di lì.

9  D. Cronenberg, *Dead Ringers*, Canada, 1988.

10  A. Proyas, *Dark City*, USA, 1998.

11  NANOF = NANetti Oreste Fernando.

12  G. Bear, "ga", in *Mirrorshades*, Bompiani, Milano, 1994 (1986).

13  M. Trafeli (a cura di), *N.O.F. 4 Il libro della vita*, Pacini, Pisa, 1985.

14 

Uso il termine nell'accezione di P. L. Berger e T. Luckmann; cfr: *La realtà come costruzione sociale*, Il Mulino, Bologna, 1969 (1966).