

Spazio psichico e organizzazione sociale in *Neuromancer* (1984) di William Gibson

Tommaso Meozzi

Università degli Studi di Firenze (<tommaso.meozzi@unifi.it>)

Abstract:

Neuromancer (1984) by William Gibson is a central text in the cyberpunk genre. This article analyzes how, in this book, computing is a metaphor used to represent some characteristics of the psyche and also a social organization not subject to review by a single person. Memory is individual, embodied, and changes continuously. Its transposition in external media has the price of a symbolic death for the subject. At the same time the impersonality of the social machines becomes the object of a psychological projection by the individual, and takes on anthropomorphic forms. The “Matrix” is the space of “virtual” relationships (in the sense of computing). Through simulative processes that take place in real time, it's possible to make an illusory fusion of the subject with the social body which I, however, linked to a repression of the deeper drives, affective and individual experience. The story ends when the protagonist becomes able to distinguish between external reality and psychic life.

Keywords: computing, cyberpunk, *Neuromancer*, paranoia, social organization.

1. *Il valore metaforico dell'informatica in Neuromancer*

Questo studio si propone di analizzare *Neuromancer* (1984) di William Gibson, romanzo in cui il rapporto tra uomo e tecnologie informatiche assume un ruolo centrale. Si dimostrerà come la vicenda affettiva che lega Case, il protagonista, agli altri personaggi, segua uno sviluppo di tipo paranoico, favorito dall'intensificazione dell'immaginario che i nuovi media rendono possibile. L'analisi sarà supportata dal confronto con i testi di Theodor W. Adorno, “Individuum und Organisation” (1953; “Individuo e organizzazione”, 2000), e di Sigmund Freud “Psychoanalytische Bemerkungen über einen autobiographisch beschriebenen Fall von Paranoia” (1911; *Il presidente Schreber: osservazioni psicoanalitiche su un caso di paranoia (dementia paranoides) descritto autobiograficamente*, 2007).

Alla fine degli anni Ottanta la rete informatica, nata inizialmente a scopi militari, diventa accessibile a gran parte della popolazione, grazie anche alla produzione di massa di personal computer (Apple, IBM)¹. La terminologia relativa all'informatica cessa in questo modo di far parte di un linguaggio scientifico iperspecializzato, e entra nel lessico quotidiano, non solo secondo un utilizzo proprio, ma anche come serbatoio di metafore che, attraverso un uso più o meno conscio dei parlanti, cerca di spiegare i processi invisibili, profondi, della psiche. Già qualche anno prima il romanzo fantascientifico, nella sua spiccata propensione ad immaginare gli sviluppi di mondi futuri, aveva anticipato e fissato questo campo metaforico. È la nascita di un nuovo genere letterario, il cyberpunk², in cui i personaggi sono spesso degli ibridi tra corpo umano e macchina informatica. Nel 1984 la casa editrice americana Ace Books pubblica *Neuromancer*, in cui, in modo sistematico, le diverse funzioni psichiche vengono associate ad altrettanti elementi dell'informatica. Ne riassumiamo brevemente la trama.

Case è un criminale informatico che, collegandosi alla "matrice", è in grado di entrare nelle banche dati delle multinazionali. Dopo aver cercato di rubare a criminali più potenti di lui, viene avvelenato con una tossina che lo rende incapace di svolgere il proprio lavoro. Contemporaneamente Linda, la sua ragazza, lo abbandona. A questo punto Case viene contattato da Molly, una combattente mercenaria che lavora per il misterioso ex militare Armitage. Armitage paga un'operazione chirurgica che permette a Case di collegarsi nuovamente alla matrice. L'operazione si rivela però una trappola: un'altra tossina è stata iniettata nel corpo di Case, che agirà lentamente, e di cui solo Armitage conosce l'antidoto. Case è così costretto a lavorare per Armitage, a fianco di Molly, che intanto è diventata la sua amante. Lo scopo della nuova missione consiste nell'entrare in Villa Straylight, cuore della multinazionale TA (Tessier-Ashpool). Nel far questo, Case si imbatte nelle due IA (Intelligenze Artificiali) create dalla multinazionale: Invernomuto e Neuromante. Invernomuto vuole in realtà la sua stessa autodistruzione. Neuromante porta Case in paesaggi mentali, nei quali egli rivive il suo rapporto con Linda. Case riuscirà infine a separarsi dal ricordo di Linda, e a disattivare i sistemi di difesa della TA, aiutato dal "costrutto di Flatline", una cartuccia di memoria informatica che riproduce le facoltà di un morto. Contemporaneamente Molly riuscirà ad entrare in Villa Straylight. La missione è così compiuta, sebbene Armitage sia morto. Molly lascerà Case subito dopo.

Il problema fondamentale che l'isomorfismo tra universo psichico e tecnologico pone è il seguente: come fare a descrivere le complesse facoltà appartenenti ad un essere vivente attraverso elementi meccanici, programmati, in cui è quindi totalmente assente il libero arbitrio? La risposta, non sappiamo quanto meditata consapevolmente, ma certamente intuita a livello estetico da Gibson, è quella di indagare la psiche umana proprio nei suoi aspetti più meccanici, compulsivi, quelli, insomma, su cui la coscienza dell'individuo non ha presa. Interessante, a questo proposito, la figura del "Flatline's construct... a hardwired ROM cassette

replicating a dead man's skills, obsessions, knee-jerk responses" (Gibson 1984, 76-77; "costrutto di Flatline... una cartuccia ROM che riproduceva le facoltà di un morto, le sue ossessioni, le sue reazioni istintive", Cossato, Sandrelli 2012, 78-79). La possibilità di trasporre la memoria individuale, incarnata, e quindi soggetta a continue rifunzionalizzazioni, in un supporto esterno, facilmente controllabile e trasferibile da un individuo a un altro, ha come prezzo la simbolica morte del soggetto³.

Tuttavia il romanzo di Gibson ottiene un ulteriore effetto estetico. Se lo spazio interiore può essere analizzato, nei suoi elementi orientati al principio di morte, attraverso la metafora meccanica, perché non considerare ciò che all'interno della società si sviluppa secondo processi automatizzati, svincolati dalla volontà individuale, come uno spazio interiore percepito dal soggetto in modo allucinatorio? Scrive Adorno, riflettendo sul rapporto tra individuo e organizzazione:

Eine Gruppe also, die auf den Namen Organisation Anspruch hat, ist so geartet, daß der Zweck, um dessentwillen sie existiert, sich möglichst vollkommen und mit dem relativ geringsten Kräfteaufwand erreichen läßt. Die Beschaffenheit derjenigen, aus denen die Organisation sich bildet, tritt in deren Anlage zurück hinter der Zweckdienlichkeit des Ganzen... Die Trennung von Werkzeug und Ziel, die das Organisationsprinzip ursprünglich definiert, gefährdet mehr als je in der modernen Gesellschaft das Verhältnis der Organisation zu ihrem Rechtsgrund. Losgelöst vom Zweck außerhalb ihrer selbst wird sie zum Selbstzweck. Je weiter sie zur Totalität fortgetrieben wird, um so mehr befestigt sich der Schein, sie, das System der Werkzeuge, sei die Sache selbst. (Adorno 1972, 441-442)

Un gruppo che aspira al nome di organizzazione è formato allora in modo tale che lo scopo, in virtù del quale il gruppo esiste, si lascia il più possibile perfezionare e raggiungere con un dispendio di forze relativamente minimo. In quella concezione, la condizione di coloro a partire dai quali l'organizzazione si costituisce passa in secondo piano rispetto all'utilità finale del tutto... La separazione fra strumento e scopo, che definisce originariamente il principio dell'organizzazione, nella società moderna mette a repentaglio più che mai il rapporto dell'organizzazione con la sua base normativa. Separata dallo scopo al di fuori di lei, essa diviene scopo a se stessa. Quanto più ampia è la sua spinta alla totalità, tanto più essa – sistema degli strumenti – rafforza la parvenza di essere la cosa stessa. (Bellan 2010, 124-125)

L'organizzazione sociale da una parte richiede sacrifici all'individuo, dall'altra comporta una strutturazione gerarchica in cui il principio di autorità, e di responsabilità, è continuamente differito. L'esito estremo di questa deriva anti-democratica dell'organizzazione è il consolidarsi di un'impersonale macchina sociale che può diventare oggetto di proiezioni fantasmatiche da parte dell'individuo. Da qui le inquietanti antropomorfizzazioni che, in *Neuromancer*, si legano ai processi automatizzati gestiti dai sistemi informatici. La rete di sicurezza della TA, multinazionale al centro del romanzo, prende ad esempio il nome di "Wintermute" ("Invernomuto") e appare ai protagonisti sotto forma umana.

L'esternalizzazione della memoria favorita dai nuovi media, accompagnata ad un deperimento dell'iniziativa individuale⁴, e l'assunzione allucinatoria, a livello soggettivo, dei processi impersonali presenti nella società, sono questi gli elementi che, a un primo livello di lettura, caratterizzano la dimensione estetica di *Neuromancer*.

2. La rimozione della "carne" e il corpo sociale

Il protagonista del romanzo, Case, è un criminale informatico, o hacker, che vive di espedienti e che ha sviluppato, oltre alla dipendenza dalla droga, quella verso la comunicazione istantanea resa possibile dai mezzi informatici. La "matrice" ("matrix") è il luogo incorporeo in cui si trovano le banche dati delle multinazionali e in cui è rappresentato l'insieme delle transazioni economiche continuamente aggiornate. Collegarsi alla "matrice" non significa solamente entrare nel mondo degli affari e poter sottrarre grosse somme di denaro, ma superare per un attimo i propri limiti, legati al corpo e a precise coordinate spazio-temporali. Il denaro dà a Case dipendenza non in quanto mezzo per poter godere di beni concreti, ma come equivalente generale⁵ che rende equiparabili cose tra loro lontane nello spazio, e che contribuisce così a creare un'immagine coerente del mondo. Questo valore simbolico del denaro è intensificato dalla sua crescente smaterializzazione: non si tratta più di scambiare monete coniate in metallo prezioso, né pezzi di carta ancora dotati di consistenza materiale, ma di visualizzare, attraverso un'interfaccia grafico-informatica, scambi di dati e operazioni speculative. In questo senso la "matrice" è descritta come "bright lattices of logic unfolding", ed è "[a] consensual hallucination" (Gibson 1984, 5; "reticoli luminosi di logica dispiegata"; "[una] allucinazione consensuale", Cossato, Sandrelli 2012, 7).

L'universo narrativo di *Neuromancer*, dominato dalla mercificazione e dai mezzi informatici, si basa in realtà, da un punto di vista psicologico, sulla rimozione del corpo individuale come elemento centrale per il benessere della persona, e su un atteggiamento sprezzante nei confronti della "carne". Ecco come vengono descritti i sentimenti di Case, quando, nel corso di una delle sue operazioni criminali, viene ferito al punto di non essere più in grado di connettersi alla "matrice":

For Case, who'd lived for the bodiless exultation of cyberspace, it was the Fall. In the bars he'd frequented as a cowboy hotshot, the elite stance involved a certain relaxed contempt for the flesh. The body was meat. Case fell into the prison of his own flesh. (Gibson 1984, 6)

Per Case, che viveva per l'euforia incorporea del cyberspazio, era stata la cacciata dal paradiso. Nei bar che aveva frequentato come il drago fra i cowboy, l'atteggiamento elitario comportava un certo disprezzo per la carne. Il corpo era carne. Case era precipitato nella prigione della propria carne. (Cossato, Sandrelli 2012, 8)

Anche quando si passa dalla dimensione intellettuale, proiettiva, della "matrice", a quella del consumo diretto che caratterizza le periferie delle enormi metropoli, la carne può diventare oggetto di mercato solo a prezzo di una

svalutazione dei suoi legami con la sfera psichica. Verso la metà del romanzo, scopriamo che Molly, principale personaggio femminile e compagna di Case, ha in passato lavorato come “meat puppet”, facendosi innestare un “cut-out chip” che le permetteva di vendere il proprio corpo per gli usi più efferati, senza poi ricordare niente. Tuttavia, “the worktime started bleeding in”, come “bad dreams” (Gibson 1984, 147; “pupazzo di carne”; “chip di sottrazione”; “le ore di ‘lavoro’ cominciarono a filtrare”; “brutti sogni”, Cossato, Sandrelli 2012, 147). La fantascientifica sostituzione della memoria individuale con un supporto tecnologico, risponde in questo caso al desiderio di avere il controllo sui propri affetti, diventando così la “merce perfetta”. È significativo che, sia per quanto riguarda Case, sedotto dal potere simbolico del denaro e dalla “matrice”, sia nel caso di Molly, ridotta a oggetto di consumo, la possibilità di stare bene *qui e ora*, senza sviluppare dipendenze o incubi ossessivi, sia irrealizzabile.

L’esperienza della “matrice”, pur comportando, come abbiamo visto, un “certo disprezzo per la carne”, è, in realtà, conducendo l’individuo oltre le coordinate spazio-temporali, associata a quella, intensamente carnale, dell’orgasmo. Case, grazie ad un’operazione chirurgica, torna ad essere capace di collegarsi allo spazio virtuale (in senso informatico). Subito dopo, in modo del tutto inatteso, riesce ad avere un rapporto sessuale con Molly:

As she began to lower herself, the images came pulsing back, the faces, fragments of neon arriving and receding. She slid down around him and his back arched convulsively. She rode him that way, impaling herself, slipping down on him again and again, until they both had come, his orgasm flaring blue in a timeless space, a vastness like the matrix, where the faces were shredded and blown away down hurricane corridors, and her inner thighs were strong and wet against his hips. (Gibson 1984, 33)

Mentre Molly cominciava a calarsi su di lui, le immagini tornarono pulsanti, i volti, frammenti di neon che avanzavano e indietreggiavano. Lei scivolò intorno a Case e la sua schiena si inarcò convulsa. Molly lo cavalcò in quel modo facendosi penetrare e si mosse ritmicamente su di lui più e più volte, finché entrambi vennero e l’orgasmo avvampò azzurro in uno spazio senza tempo, una vastità pari a quella della matrice, in cui i volti lacerati venivano soffiati lungo corridoi di uragani, e l’interno delle cosce della donna era teso e umido contro i suoi fianchi. (Cossato, Sandrelli 2012, 35)

L’operazione chirurgica su Case è stata pagata da Armitage, un ex militare che vuole servirsi del giovane hacker per violare i sistemi di difesa informatici della TA, una multinazionale. Nel corso dell’operazione è stata inserita, nel cervello di Case, una tossina di cui solo Armitage conosce il nome e, di conseguenza, l’antidoto. Case è in questo modo costretto a lavorare per Armitage. Come si può facilmente notare, l’obbedienza ad Armitage è l’elemento fondamentale che permette l’unione tra Case e Molly, ma che al tempo stesso condanna Case a vivere sentendosi continuamente minacciato. Una condizione di paranoia è tuttavia, fin dalle prime pagine del romanzo, abituale per Case, e viene associata esplicitamente alla “matrice”:

The cultivation of a certain tame paranoia was something Case took for granted... His tail was back. He was sure of it. He felt a stab of elation, the octagons and adrenaline mingling with something else. You're enjoying this, he thought; you're crazy. Because, in some weird and very approximate way, it was like a run in the matrix. Get just wasted enough, find yourself in some desperate but strangely arbitrary kind of trouble, and it was possible to see Ninsei as a field of data. (Gibson 1984, 14-16)

Case dava per scontato che fosse indispensabile coltivare una moderata paranoia... Era sicuro che il suo pedinatore fosse tornato. Provò una fitta di esultanza, gli ottagoni e l'adrenalina si mischiarono con qualcos'altro. 'Te la stai godendo' pensò. 'Sei pazzo.' Perché, in maniera strana e approssimativa, era simile a una corsa nella matrice. Bastava logorarsi un po', trovarsi coinvolti in qualche casino disperato ma stranamente arbitrario, e allora era possibile vedere Ninsei come un campo di dati. (Cossato, Sandrelli 2012, 16-18)

L'esperienza della "matrice", a sua volta, è caratterizzata, oltre che da un'eccezione di tipo allucinatorio ottenuta attraverso i mezzi informatici, dalla presenza di un'autorità inavvicinabile, "le braccia a spirale dei sistemi militari, per sempre oltre la sua portata" ("the spiral arms of military systems, forever beyond his reach"), che evocano, attraverso il riferimento all'ambito militare, la figura di Armitage. Citiamo per intero il brano relativo al primo viaggio di Case nella "matrice" dopo l'operazione:

And flowed, flowered for him, fluid neon origami trick, the unfolding of his distanceless home, his country, transparent 3D chessboard extending to infinity. Inner eye opening to the stepped scarlet pyramid of the Eastern Seaboard Fission Authority burning beyond the green cubes of Mitsubishi Bank of America, and high and very far away he saw the spiral arms of military systems, forever beyond his reach. (Gibson 1984, 52)

E cominciò a scorrere, a sbocciare per lui, un gioco fluido di luci, un origami al neon, il dispiegarsi della sua casa senza distanza alcuna, del suo paese, una scacchiera trasparente a tre dimensioni che si stendeva fino all'infinito. L'occhio interiore che si apriva sulla piramide scarlatta a gradoni della Eastern Seaboard Fission Authority che ardeva oltre i cubi verdi della Mitsubishi Bank of America, e in alto e molto lontano vide le braccia a spirale dei sistemi militari, per sempre oltre la sua portata. (Cossato, Sandrelli 2012, 54-55)

Per comprendere l'origine della *macchina narrativa paranoica* che intesse le relazioni tra i personaggi di *Neuromancer*, è necessario tornare all'inizio del romanzo quando Case, come già ricordato, prima ancora di conoscere Molly e Armitage, viene coinvolto in una triangolazione con Linda, che per Case è "All the meat... and all it wants" ("Tutta la carne... e tutto ciò che essa vuole", Cossato, Sandrelli 2012, 12) e Wage, un commerciante di "proscribed biological" (1984, 11; "campioni biologici messi al bando", Cossato, Sandrelli 2012, 13) e di droga per il quale Case lavora da intermediario. Linda è in questo caso all'origine della rottura tra Case e Wage. L'evolversi dell'intreccio è un rovesciamento di questa situazione di partenza: Case non attribuisce

più alla presenza femminile la colpa per aver rovinato i suoi rapporti con la figura maschile di riferimento, ma accusa la figura maschile, Armitage, di aver voluto l'unione tra lui e Molly, salvo poi rivalersi con la minaccia della tossina. Case può consumare l'orgasmo con la sua partner solo proiettando la propria iniziale ostilità verso la figura maschile all'esterno, attribuendola a Armitage. Scrive Sigmund Freud (1911, 58), a proposito del meccanismo psichico della proiezione: "An der Symptombildung bei Paranoia ist vor allem jener Zug auffällig, der die Benennung Projektion verdient. Eine innere Wahrnehmung wird unterdrückt und zum Ersatz für sie kommt ihr Inhalt, nachdem er eine gewisse Entstellung erfahren hat, als Wahrnehmung von außen zum Bewußtsein" ("Nella formazione del sintomo paranoico la caratteristica più vistosa è data dal processo al quale spetta il nome di *proiezione*. Una percezione interna è repressa e al suo posto il contenuto di essa, dopo aver subito una certa deformazione, perviene alla coscienza sotto forma di percezione esterna", Freud 2007, 82).

La figura autoritaria di Armitage, sulla quale Case proietta il proprio odio, è tuttavia, nel corso del romanzo, destinata a ridimensionarsi e al tempo stesso a moltiplicarsi⁶. Armitage ha combattuto la guerra in Siberia e, durante una missione, è stato abbandonato dai suoi superiori. Questa esperienza gli ha lasciato un profondo trauma che riaffiora alla coscienza solo nel finale del romanzo. Si ha allora una caduta a catena della figura autoritaria, caratterizzata dall'elemento delle "lacrime". Armitage ha un crollo psicologico, ricordandosi di essere stato abbandonato, Case scoppia a sua volta in lacrime, colpito dal crollo di Armitage. Ecco il brano in cui Armitage rivive, come fosse reale, il trauma che aveva fino a quel momento dimenticato:

"Our duty at this point, Case, lies in flight. Escape. Evasion. We can make the Finnish border, nightfall tomorrow. Treetop flying on manual. Seat of the pants, boy. But that will only be the beginning". The blue eyes slitted above tanned cheekbones slick with tears. "Only the beginning. Betrayal from above. From *above*... (Gibson 1984, 194)

Il nostro dovere, a questo punto, consiste nel fuggire, Case. Scappare, evadere. Possiamo arrivare al confine finlandese per il tramonto di domani. Volo radente sulle cime degli alberi, come da manuale. Per il rotto della cuffia, ragazzo. Ma quello sarà soltanto l'inizio. – Gli occhi azzurri si ridussero a due fessure sopra gli zigomi abbronzati resi viscidati dalle lacrime. – Soltanto l'inizio. Il tradimento dall'alto, *dall'alto*... (Cossato, Sandrelli 2012, 194)

Ed ecco la reazione di Case, quando Armitage, in preda al delirio, va incontro alla morte:

"Corto, stop. Wait. You're *blind*, man. You can't fly! You'll hit the fucking *trees*. And they're trying to get you... You'll die, and you'll never get to tell'em, and I gotta get the enzyme, name of the enzyme,

Corto, fermati, aspetta. Sei *cieco*, amico. Non puoi volare! Andresti a sbattere contro quegli *alberi* del cazzo. E stanno cercando di farti fuori.... Morirai e non potrai raccontarglielo, e io devo avere l'enzima, il nome

the enzyme, man...” He was shouting, voice high with hysteria. Feedback shrilled out of the helmet’s phone pads... Tears broke from his lashes, rebounding off the faceplate in wobbling crystal droplets. (Gibson 1984, 198)

dell’enzima amico... – Stava urlando, con la voce stridula per l’isterismo. Il feedback rimbalzò dagli auricolari del casco... Le lacrime sgorgarono dagli occhi, rimbalzando sulla visiera in ballonzolanti goccioline di cristallo. (Cossato, Sandrelli 2012, 199)

Questa visione disperata, la mancanza di una figura autoritaria di riferimento, è in un certo modo mitigata dalla creazione, nell’universo narrativo di *Neuromancer*, di un’entità impersonale, un *deus ex machina* a cui viene attribuita l’origine di ogni evento. Questa entità, che opera attraverso la “matrice”, è il sistema di sicurezza informatico della multinazionale TA, a cui viene dato il nome di “Invernomuto”. È Invernomuto che fa prima dimenticare e poi ricordare ad Armitage il trauma, che conosce la tossina somministrata a Case, e che poi lascia aperto il portello della scialuppa spaziale di salvataggio, provocando la morte di Armitage. Ogni fallimento dei personaggi è in qualche modo compensato da questa presenza automatizzata, da un’organizzazione sociale, indipendente dalla volontà individuale, che rende la sconfitta dei singoli inevitabile. L’organizzazione tecnologica e economica diventa l’oggetto fantasmatico attraverso cui l’individuo giustifica, e quindi in un certo senso mitiga, il fallimento di ogni figura di riferimento. *L’impersonalità* è il più forte dei “padri”, quello che li comprende tutti e che al tempo stesso ne giustifica le mancanze, continuando a far esistere il principio di autorità. Invernomuto, caratterizzandosi per l’onnipotenza e al tempo stesso per l’incorporeità, assume così il ruolo psicologico della divinità. Ancora una volta è utile un confronto con il saggio di Freud dedicato allo studio della paranoia, in cui si mette in evidenza come la progressiva sostituzione delle singole figure persecutorie con un impersonale “Ordine del Mondo”, porti l’individuo a riconciliarsi con se stesso:

Wir wissen bereits, daß der Fall Schrebers zu Anfang das Gepräge des Verfolgungswahnes an sich trug, welches erst von dem Wendepunkte der Krankheit an (der “Versöhnung”) verwischt wurde. Die Verfolgungen werden dann immer erträglicher, der weltordnungsmäßige Zweck der angedrohten Entmannung drängt das Schmachvolle derselben zurück. (Freud 1911, 34)

Già sappiamo che il caso Schreber aveva in origine il carattere di delirio di persecuzione, carattere che si attenuò solo dal momento in cui la sua malattia ebbe una svolta (con la “conciliazione”). Le persecuzioni divengono da quel momento in poi sempre più sopportabili, a quanto v’era di ingiurioso nella minacciata evirazione comincia a subentrare uno scopo conforme all’Ordine del Mondo. (Colorni, Veltri 2007, 47)

3. *Empatia e apocalisse*

All’associazione tra informatica e corpo sociale *impersonale*, si affianca, all’interno di *Neuromancer*, quella tra informatica e empatia. Questo secondo

elemento è rappresentato da un'immaginaria tecnologia di nome "simstim" che permette a Case di percepire le stesse sensazioni fisiche provate da Molly. L'effetto è quello di un improvviso, straniante, coinvolgimento affettivo. Si prenda ad esempio questo passo:

<p>Case hit the simstim switch. And flipped into the agony of broken bone. Molly was braced against the blank gray wall of a long corridor, her breath coming ragged and uneven. Case was back in the matrix instantly, a white-hot line of pain fading in his left thigh. (Gibson 1984, 64)</p>	<p>Case fece scattare l'interruttore del simstim. E si trovò di colpo scagliato nell'acuta sofferenza causata da un osso fratturato. Molly si reggeva alla parete grigia e vuota di un lungo corridoio, il suo respiro era affannoso e irregolare. Case si ritrovò all'istante di nuovo nella matrice, mentre una linea arroventata di dolore si spegneva sulla coscia sinistra. (Cossato, Sandrelli 2012, 66)</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

La percezione improvvisa della sofferenza altrui, apre a un'intima condivisione che per un istante penetra ogni possibile meccanismo psicologico di difesa. Tuttavia questa immedesimazione passiva, che non permette alcuna azione, genera un vero e proprio sovraccarico sensoriale che si esprime attraverso la figura retorica della *climax*: "Molly took a single step, trying to support her weight on the corridor wall. In the loft, Case groaned... With the third step, Case screamed and found himself back in the matrix" (Gibson 1984, 64; "Molly fece un passo, cercando di reggere tutto il proprio peso contro la parete del corridoio. Nel loft, Case cacciò un gemito... Al terzo passo, Case urlò e si ritrovò nella matrice", Cossato, Sandrelli 2012, 67).

La concentrazione di Case sulle percezioni fisiche di Molly assume tutto il suo significato se considerata nell'intreccio generale del romanzo e nel quadro psicologico, precedentemente descritto, della paranoia. Il compito di Case e Molly è quello di penetrare nel cuore della multinazionale TA, villa Straylight. Case, tuttavia, è completamente alienato dal suo corpo: non entra fisicamente nella villa, ma si identifica con la "matrice", con il corpo sociale, cercando, attraverso il computer, di annichilire i sistemi di difesa della multinazionale. Il suo corpo ha una natura proiettiva: egli percepisce se stesso solo in quanto movimento psicologico, separato dalla motilità, che attraversa gli elementi di una realtà esterna simulata al computer, allucinazione. La strategia di Case per sconfiggere il sistema è paradossalmente quella di fondersi con esso:

<p>This ain't bore and inject, it's more like we interface with the ice so slow, the ice doesn't feel it. The face of the Kuang logics kinda sleazes up to the target and mutates, so it gets to be exactly like the ice fabric. (Gibson 1984, 169)</p>	<p>Qui non è questione di perforare e iniettare, ma è piuttosto come se ci interfacciassimo con l'ICE⁷ in modo così lento che l'ICE non se ne accorge neppure. In un certo senso la configurazione logica del Kuang⁸ si avvicina subdola al bersaglio, e poi muta in modo da diventare esattamente come il tessuto dell'ICE. (Cossato, Sandrelli 2012, 169)</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

È Molly che, fisicamente, deve entrare nella villa, e portare lì “la parola”. Lo stesso Invernomuto, massima realizzazione dell’impersonalità del sistema, aspira, nel finale del romanzo, alla propria autodistruzione, e spiega a Case che la parte finale del piano non può essere compiuta per via informatica, ma necessita della presenza fisica di Molly:

“... I need Molly in here with the right word at the right time. That’s the catch. Doesn’t mean shit, how deep you and the Flatline ride that Chinese virus, if this thing doesn’t hear the magic word.”

“So what’s the word?”

“I don’t know. You might say what I am is basically defined by the fact that I don’t know, because I *can’t* know. I am that which knoweth not the word... I don’t exist, after that. I cease”. (Gibson 1984, 173)

Ho bisogno di Molly là dentro, con la parola giusta nel momento giusto. Sta qui il trucco. Non significa una sega quanto in profondità tu e il Flatline riuscite a spingervi con quel virus cinese se questo affare non sente la parolina magica.

– Allora, quale sarebbe questa parola?

– Non lo so. Potresti quasi dire che io sono fondamentalmente definito dal fatto che non lo so, perché non posso saperlo. Io sono colui che non conosce la parola... Dopo, io non esisterò più. Io cesserò di esistere. (Cossato, Sandrelli 2012, 174)

Il legame principale tra Case, Molly e Invernomuto è perciò il seguente: Case deve aiutare Invernomuto a distruggere se stesso, per far questo si identifica con i sistemi di sicurezza informatici e permette a Molly di penetrare nella villa. Invernomuto, come si è analizzato nel paragrafo precedente, fornisce, in quanto onnipotente sistema impersonale, una giustificazione al fallimento delle figure autoritarie di riferimento, ma genera, in questo modo, un mondo chiuso, che ha come via d’uscita solo la propria autodistruzione. Alla fine del romanzo infatti, Invernomuto rivela a Molly e a Case il loro ruolo di “tool of Final Days” (Gibson 1984, 110; “strumento degli Ultimi Giorni”, Cossato, Sandrelli 2012, 112). La narrazione di *Neuromancer* è la progressiva costruzione di un sistema paranoico, in cui il corpo può essere vissuto, come nel caso del simstim, solo attraverso il corpo dell’altro, all’interno di un rapporto empatico continuamente al confine con l’impotenza. La “parola” è in questa prospettiva l’irrecuperabile pacificazione dell’individuo con le proprie pulsioni che comporterebbe la fine del meccanismo di proiezione paranoica e, di conseguenza, anche della narrazione.

Il romanzo si conclude invece nel momento in cui la rigidità del sistema paranoico raggiunge il suo culmine (non ci sono più personaggi indipendenti, c’è solo il “sistema”), e Case, senza più via d’uscita, rivolge il proprio odio verso se stesso. Ecco il brano in cui egli si lancia nella “matrice”, assieme al virus informatico, penetrando le difese della multinazionale:

“Hate’ll get you through,” the voice said. “So many little triggers in the brain, and you just go yankin’ ‘em all. Now you gotta *hate*...”

– L’odio ti aiuterà a passare – riprese la voce. – Ci sono tanti piccoli grilletti nel cervello e tu devi soltanto farli scattare tutti. Adesso devi *odiare*.

“Hate,” Case said. “Who do I hate? You tell me.”

“Who do you love?” the Finn’s voice asked...

He came in steep, fueled by self-loathing... Beyond ego, beyond personality, beyond awareness, he moved, Kuang moving with him, evading his attackers with an ancient dance, Hideo’s dance, grace of the mind-body interface granted him, in that second, by the clarity and singleness of his wish to die. (Gibson 1984, 261-262)

– Odio – Ripeté Case. – Chi devo odiare? Dimmelo tu.

– Chi ami? – gli chiese la voce di Finn...

Entrò in picchiata, alimentato dall’odio per se stesso... Si muoveva al di là dell’ego, al di là della personalità, al di là della coscienza, e il Kuang si muoveva con lui, evitando i suoi aggressori con un’antica danza... la grazia concessa dall’interfaccia mente-corpo, in quel secondo, dalla chiarezza e dalla precisa unità del suo desiderio di morte. (Cossato, Sandrelli 2012, 258-259)

Proprio nel momento dell’autoannullamento, Case smette di lottare contro un nemico invisibile, ed entra in un contatto profondo con il divenire di tutte le cose:

Darkness fell in from every side, a sphere of singing black, pressure on the extended crystal nerves of the universe of data he had nearly become... And when he was nothing, compressed at the heart of all that dark, there came a point where the dark could be no *more*, and something tore. (Gibson 1984, 258)

L’oscurità scese da ogni lato, una sfera di nero cantante, la pressione sui protesi nervi di cristallo dell’universo di dati in cui lui era quasi mutato... E quando lui non fu nulla, compresso al centro di tutto quel buio, ci fu un punto dove il buio non poteva più *esistere*, e qualcosa si ruppe. (Cossato, Sandrelli 2012, 255)

Questo momento discendente del ciclo paranoico, in cui l’individuo, dopo aver costruito la propria prigione proiettiva, non può più resistere ed è travolto dal principio di morte, è anche quello in cui intuisce, come in una musica, la presenza del mondo, non distorta dalla proiezione. È solo un istante, poi inizia una nuova fase costruttiva del processo paranoico: non a caso il romanzo termina con Case che torna a comunicare con la “matrice”.

4. Conclusione: l’equilibrio tra psiche e reale

Neuromancer gioca costantemente su due piani: quello di un corpo sociale dominato dagli scambi commerciali, che tende a considerare l’individuo solo come mezzo, valore di scambio, limitandone la capacità di realizzazione personale, e quello del delirio paranoico proiettato dal soggetto sulla realtà esterna. La dimensione soggettiva, relativa alle pulsioni e agli affetti, e quella oggettiva riguardante i movimenti di denaro, vengono continuamente sovrapposte. Invernomuto, pur essendo creato dalla multinazionale TA, comunica con Case attingendo alla sua memoria individuale e assumendo la forma di persone che egli conosce: “Like I told Molly, these aren’t masks. I need ‘em to talk to

you. ‘Cause I don’t have what you’d think of as a personality, much” (Gibson 1984, 216; “Come ho già spiegato a Molly, queste non sono maschere. Ne ho bisogno per parlare con voi perché non ho quella che chiamereste una personalità, non molta comunque”, Cossato, Sandrelli 2012, 215).

La percezione di un sistema totale si lega all’inconscia nostalgia provata da Case nei confronti di figure affettive totalizzanti. Ciò è evidente nel momento in cui, nello svilupparsi dell’intreccio narrativo, si scopre che Invernomuto non è l’unica IA (Intelligenza Artificiale) creata dalla TA, ma è affiancata da “Neuromante”. Quest’ultimo ha il potere di far rivivere a Case i fantasmi affettivi del passato e parla a Case attraverso un ragazzo:

“Neuromancer,” the boy said, slitting long gray eyes against the rising sun. “The lane to the land of the dead. Where you are, my friend... Neuro from the nerves, the silver paths. Romancer. Necromancer. I call up the dead. But no, my friend,” and the boy did a little dance, brown feet printing the sand, “I *am* the dead, and their land.” (Gibson 1984, 243-244)

“Neuromante,” disse il ragazzo, socchiudendo i lunghi occhi grigi contro il sole nascente. “Il sentiero verso la terra dei morti. Dove sei tu, amico mio... Neuro, dai nervi, i sentieri d’argento. Romanziere. Negromanziere. Io evoco i morti. Ma no, amico mio,” e il ragazzo fece una piccola danza, i piedi bruni che stampavano impronte sulla sabbia, “Io *sono* i morti, e la loro terra”. (T.d.A)⁹

In particolare Case rivive, attraverso Neuromante, il fantasma di Linda, dalla quale egli è convinto di essere stato tradito. In realtà Case scoprirà, separandosi così da questo ricordo ossessivo, di non amare più Linda. Egli può allora precisare la vera motivazione della sua “rabbia”, elemento fondamentale in tutto il romanzo, identificandola nell’assenza di un corpo su cui trovare soddisfazione ai propri desideri più primitivi: “the rage had come in the arcade, when Wintermute rescinded the simstim ghost of Linda Lee, yanking away the simple animal promise of food, warmth, a place to sleep” (Gibson 1984, 152; “la rabbia era nata nella sala giochi, quando Invernomuto aveva annullato il fantasma simstim di Linda Lee, cancellando la semplice promessa animalesca di cibo, calore e un letto per dormire”, Cossato, Sandrelli 2012, 151). Questo parziale riconoscimento delle proprie pulsioni, segna una presa di responsabilità da parte di Case e la separazione tra Invernomuto e Neuromante, che corrisponde alla distinzione tra realtà esterna e vita psichica: “Wintermute was hive mind, decision maker, effecting change in the world outside. Neuromancer was personality. Neuromancer was immortality” (Gibson 1984, 269; “Invernomuto era una mente-alveare, che prendeva decisioni e attuava cambiamenti nel mondo esterno. Neuromante era personalità. Era immortalità”, Cossato, Sandrelli 2012, 264-265). L’assenza dell’oggetto del desiderio non trova più compensazione nell’illusoria totalità della “matrice”, la crisi individuale non è più proiettata all’esterno in un’apocalisse sociale. Tuttavia la separazione tra Invernomuto e Neuromante non ha carattere definitivo, è più un’intuizione incompleta e momentanea, che avviene sul piano

onirico. Come abbiamo visto, sarà solo l'odio rivolto da Case verso se stesso a porre fine alla narrazione.

La fantasmagoria di *Neuromancer* si svolge, da un punto di vista affettivo, attraverso un processo di proiezione paranoica. Tuttavia l'universo narrativo così creato è rifunzionalizzato in chiave allegorica: la paranoia viene a rappresentare il modo in cui è strutturata un'organizzazione sociale che ha nel mantenimento del potere il suo scopo ultimo¹⁰. Ecco come viene descritta villa Straylight, cuore della TA:

The semiotics of the Villa bespeak a turning in, a denial of the bright void beyond the hull. "Tessier and Ashpool climbed the well of gravity to discover that they loathed space. They built Freeside to tap the wealth of the new islands, grew rich and eccentric, and began the construction of an extended body in Straylight. We have sealed ourselves away behind our money, growing inward, generating a seamless universe of self. (Gibson 1984, 173)

La semiotica della villa rivela un'introversione, una negazione del vuoto abbagliante fuori dal guscio. I Tessier e gli Ashpool hanno scalato il pozzo gravitazionale per scoprire che odiavano lo spazio. Costruirono il Freeside per attingere alle ricchezze delle nuove isole, divennero ricchi ed eccentrici e iniziarono la costruzione di un corpo esteso a Straylight. Ci siamo asserragliati dietro i nostri soldi, crescendo verso l'interno, generando un universo fatto di un solo pezzo, tutto per noi. (Cossato, Sandrelli 2012, 173)

La colonizzazione finalizzata allo sfruttamento economico porta, da un punto di vista psicologico, alla chiusura nei confronti dell'alterità. Contemporaneamente, l'informatica favorisce lo sconfinamento dell'universo psichico nel reale. Così *Neuromancer*, esprimendo questo movimento di chiusura e al tempo stesso di espansione, caratteristico della paranoia, ci aiuta a interpretare alcune tendenze latenti della società contemporanea. Riprendendo la terminologia di Gilles Deleuze e Félix Guattari, possiamo dire che, nel caso di *Neuromancer*, "le livre... fait rhizome avec le monde, il y a évolution aparallèle du livre et du monde" (Deleuze, Guattari 1980, 18; "il libro... fa rizoma con il mondo, si dà *evoluzione aparallela* del libro e del mondo", Deleuze, Guattari 2003, 44): l'immaginazione paranoica di *Neuromancer* si allontana da una mimesi del reale, ma, così facendo, rende evidente la dimensione proiettiva inscritta nelle stesse strutture, economiche e tecnologiche, attorno a cui il reale si organizza. Tale dimensione sfugge a una percezione abituale, rassicurante, confermata dal rispecchiamento reciproco degli individui.

Note

¹Giuseppe Longo ripercorre le tappe fondamentali della storia dell'informatica in Longo 1998, 36-42.

²Per un approfondimento sul genere del cyberpunk, vedi Caronia 1996.

³Longo sviluppa questo tema in *Homo technologicus* (2001) e in *Il simbionte* (2003).

⁴ Cfr. M. McLuhan (1994 [1964]), *Understanding Media*, Cambridge, MIT Press, 6: “Examination of the origin and development of the individual extension of man should be preceded by a look at some general aspects of the media, or extensions of man, beginning with the never-explained numbness that each extension brings about in the individual and society”. Per la traduzione in italiano vedi M. McLuhan (1967), *Gli strumenti del comunicare*, Milano, il Saggiatore, 12: “L’esame delle origini e degli sviluppi delle estensioni individuali dell’uomo dovrà essere preceduto da un accenno ad alcuni aspetti generali dei *media*, o estensioni dell’uomo, cominciando dal torpore, mai spiegato da nessuno, che ogni estensione provoca nell’individuo e nella società”.

⁵ Cfr. Horkheimer, Adorno 2006 [1944], 13-14: “Dieselben Gleichungen beherrschen die bürgerliche Gerechtigkeit und den Warenaustausch... Die bürgerliche Gesellschaft ist beherrscht vom Äquivalent. Sie macht Ungleichnamiges komparabel, indem sie es auf abstrakte Größen reduziert. Der Aufklärung wird zum Schein, was in Zahlen, zuletzt in der Eins, nicht aufgeht; der moderne Positivismus verweist es in die Dichtung”. Traduzione italiana, Horkheimer, Adorno 1966, 15: “Le stesse equazioni dominano la giustizia borghese e lo scambio di merci... La società borghese è dominata dall’equivalente. Essa rende comparabile l’eterogeneo riducendolo a grandezze astratte. Tutto ciò che non si risolve in numeri, e in definitiva nell’uno, diventa, per l’illuminismo, apparenza; e il positivismo moderno lo confina nella letteratura”.

⁶ Riguardo alla moltiplicazione della figura del persecutore nella paranoia, cfr. Freud 1911, 44: “Wie der Verfolger sich, wenn wir das ganze des Wahnes überblicken, in Flechsig und Gott zerlegt, so spaltet sich Flechsig selbst später in zwei Persönlichkeiten, in den ‘oberen’ und den ‘mittleren’ Flechsig und Gott in den ‘niedereren’ und den ‘oberen’ Gott. Bei Flechsig geht die Zerlegung in späten Stadien der Krankheit noch weiter”. Traduzione italiana, Freud 2007, 61: “il persecutore – se esaminiamo il delirio nel suo insieme – si scompone nelle persone di Flechsig e di Dio; a sua volta Flechsig stesso più tardi si scinde in due persone, cioè nel Flechsig ‘superiore’ e nel Flechsig ‘medio’, e Dio in un dio ‘inferiore’ e in un dio ‘superiore’. Nello stadio ulteriore della malattia la scomposizione di Flechsig procede ancora oltre”. In Freud 1911, 45, Freud concorda con l’opinione di Jung secondo la quale questa scomposizione “eine analytisch depotenzierende ist, welche das Zustandekommen zu starker Eindrücke verhindern soll”. Traduzione italiana, Freud 2007, 44: “usa un processo di analisi al fine di produrre un effetto mitigante, destinato a impedire che si verifichino impressioni troppo intense”.

⁷ La sigla ICE sta nel romanzo per *Intrusion Countermeasures Electronics* (contromisure per le intrusioni elettroniche).

⁸ Si tratta del virus informatico cinese usato da Case per la sua missione.

⁹ Proponiamo una traduzione alternativa a quella di Cossato e Sandrelli, che rispetti l’originale ambivalenza semantica della parola “Neuromancer” (Neuro-/Necromancer/Romancer).

¹⁰ La somiglianza tra il comportamento del paranoico e quello dell’uomo di potere è stata analizzata da Canetti 2010 [1960], 532: “Die Paranoia ist, im Buchstäblichen Sinne des Wortes, eine *Krankheit der Macht*. Eine Untersuchung dieser Krankheit nach allen Richtungen führt zu Aufschlüssen über die Natur der Macht, wie sie in dieser Vollständigkeit und Klarheit auf keine andere Weise zu erlangen sind”, e 539: “Der Paranoiker leidet an einem Verwandlungsschwund, der von seiner eigenen Person ausgeht – sie ist in allem das unveränderlichste – und von da aus die ganze übrige Welt überzieht. Sogar das wirklich Verschiedene sieht er gern als *dasselbe*. Seinen *Feind* findet er in den verschiedensten Gestalten wieder”. Traduzione italiana, Canetti 1981, 544: “La paranoia è, nel significato letterale della parola, una *malattia di potere*. Un esame di tale malattia in tutte le varie direzioni permette di formulare conclusioni sulla natura del potere che in nessun altro modo si potrebbero ottenere con pari completezza e chiarezza”, e 550: “Il paranoico soffre di un’atrofia della metamorfosi che parte dalla sua persona – egli è assolutamente immutabile – per estendersi a tutto il resto del mondo. Sovente egli vede *identiche* anche le cose che sono davvero diverse. Il suo *nemico* è insito nelle forme maggiormente diverse”.

Riferimenti bibliografici

- Adorno Theodor Wiesengrund (1972 [1953]), "Individuum und Organisation", in Id. (1972), *Soziologische Schriften 1*, hrsg. von Rolf Tiedemann, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag, 440-456. Trad. it. di Alessandro Bellan (2000), "Individuo e organizzazione", in T.W. Adorno (2010), *La crisi dell'individuo*, a cura di Italo Testa, Reggio Emilia, Diabasis, 123-141.
- Brolli Daniele, Caronia Antonio *et al.*, a cura di (1992), *Alphaville: temi e luoghi dell'immaginario di genere 1*.
- Canetti Elias (2010 [1960]), *Masse und Macht*, Frankfurt am Main, Fischer Taschenbuch Verlag. Trad. it. di Furio Jesi (1981), *Massa e potere*, Milano, Adelphi.
- Caronia Antonio (1996), *Houdini e Faust: breve storia del cyberpunk*, Milano, Baldini & Castoldi.
- Deleuze Gilles, Guattari Félix (1980), *Mille Plateaux*, Paris, PUF. Trad. it. di Massimiliano Guareschi (2003), *Mille piani*, Roma, Cooper & Castelvocchi.
- Freud Sigmund (1911), "Psychoanalytische Bemerkungen über einen autobiographisch beschriebenen Fall von Paranoia (*Dementia Paranoides*)", in *Jahrbuch für psychoanalytische und psychopathologische Forschungen* 3, <<https://archive.org/details/JahrbuchFuumlrPsychoanalytischeUndPsychopathologischeForschungen>> (09/2013). Trad. it. di Renata Colorni, Pietro Veltri (2007), *Il presidente Schreber: osservazioni psicoanalitiche su un caso di paranoia (dementia paranoides) descritto autobiograficamente*, Torino, Boringhieri.
- Gibson William (1984), *Neuromancer*, New York, Ace books. Trad. it. di Giampaolo Cossato, Sandro Sandrelli (2012), *Neuromante*, Milano, Mondadori.
- Horkheimer Max, Adorno Theodor Wiesengrund (2006 [1944]), *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*, Frankfurt am Main, Fischer Verlag. Trad. it. di Renato Solmi (1966), *Dialettica dell'illuminismo*, Torino, Einaudi.
- Longo Giuseppe (1998), *Il nuovo Golem*, Roma-Bari, Laterza.
- (2001), *Homo technologicus*, Roma, Meltemi.
- (2003), *Il simbionte*, Roma, Meltemi.
- McLuhan Marshall (1994 [1964]), *Understanding Media*, Cambridge, MIT Press. Trad. it. di Ettore Capriolo (1967), *Gli strumenti del comunicare*, Milano, il Saggiatore.