

Emanations, Spectralizations, Obsessions Between Real and Virtual.

Massimo Fusillo

Interviews Mirko Lino

Ed. Massimo Fusillo

Abstract

The relationship between the real and the virtual is increasingly central in defining narrative worlds in contemporary culture. On one hand, the rise of digital and immersive technologies seems to reignite easy apocalyptic temptations in critical thought; on the other, it offers new modes of writing and techniques for the materialization and dissemination of narrative worlds. In this interview, Mirko Lino, Associate Professor of Cinema, Television, and Photography at the University of L'Aquila, provides an overview and brief assessment of the dialectic between the real and the virtual. Ranging across various fields of artistic and media production (cinema, serials, literature, video games, comics), he describes some transmedia strategies for constructing storyworlds, while also exploring contemporary imagination's obsessions, such as illusion, dreams, and spectrality.

Keywords: Virtuality; Apocalypse; Cinema; Tv Series; Storyworlds

Emanazioni,
spettralizzazioni, ossessioni
fra reale e virtuale
Massimo Fusillo intervista Mirko Lino
a cura di Massimo Fusillo

1) *La visione mainstream, ripetuta in maniera martellante dai mass-media, ci dice che il virtuale sarebbe il negativo, l'inautentico e il falso, mentre il reale sarebbe, banalmente, l'autenticità, la vita, la passione. A questa visione manichea si legano tanti fenomeni, come il terrore della fake news; soprattutto si è persa l'idea barthesiana che la fotografia sia un documento (ci attesta infatti che qualcosa "è stato"), perché tutti pratichiamo il photoshopping. Personalmente, non avendo una visione apocalittica della vita, non trovo che ci sia nulla di male in tutto ciò. La visione che la ricerca sui media sta imbastendo su questi temi va ovviamente in tutt'altra direzione: verso l'idea di una ibridazione continua fra questi due campi, che sono in osmosi ed evoluzione, in una relazione dialettica potremmo dire. A questo punto, prevedibilmente, la prima domanda da cui partiamo è: qual è la tua posizione su questo tema cruciale, il rapporto fra reale e virtuale, e che ruolo svolge nella tua ricerca scientifica?*

Vorrei partirei da lontano; spero non troppo. Nell'ambito delle scienze naturali, il concetto di virtuale rimanda a una grandezza convenzionale che permette di rappresentare e decodificare il modo di agire degli elementi all'interno di un sistema unitario; cioè, allargando un po' le maglie della definizione scientifica, il virtuale indica una modalità per osservare e interpretare qualcosa (un sistema) che

percepiamo come reale. Giocando un po', ma nemmeno troppo, con queste definizioni, il virtuale è allora concepibile come uno strumento per una realizzazione ulteriore di un sistema (un mondo altro) a partire da ciò che è oggettivo (il mondo fisico). In termini più "poetici", il virtuale è ascrivibile a dei processi di trasfigurazione della realtà. In altri termini ancora, questa volta più tecnologici, il virtuale rimanda anche a una sostituzione del reale tramite delle tecniche di simulazione totale. Ecco, diverse gradazioni semantiche avvolgono questo termine così suggestivo, inquadrandolo come generatore poetico di mondi ma al contempo come un annullatore spietato dell'autenticità del mondo. Credo, verosimilmente, che questa polarità si riverberi nel nostro sistema mediale e nel modo in cui, a partire da questo, organizziamo i nostri saperi. Il digitale, che è indubbiamente l'alfabeto del contemporaneo, sta sicuramente accelerando esponenzialmente dei processi che sino a qualche anno fa erano ancora *in fieri* (pensiamo a come il digitale sia stato estremamente necessario per mantenere in vita la nostra comunicazione e le nostre relazioni durante il *lockdown*, virtualizzando le nostre relazioni sociali, affettive e le prassi lavorative); e questa rapidità ingenera traumi che alimentano piuttosto facilmente atteggiamenti pessimisti, nostalgici, passatisti e sicuramente apocalittici nel senso più chiuso del termine verso le tecnologie. Mentre, la dimensione dinamica del virtuale, la moltiplicazione e fluidificazione delle identità, ben espresso dalla polimorfia ascritta all'avatar, e la possibilità di tracciare nuovi percorsi dell'empatia tramite l'ipermediazione – pensiamo alla complessa operazione artistica di Alejandro Iñárritu con *Carne y Arena (Virtually present, Phisycally invisible)* – faticano ancora un po' a livello collettivo a essere percepiti come parte integrante o potenziamento delle nostre esperienze. Ora, sicuramente un atteggiamento apocalittico può apparire riduttivo. Nello specifico del mio percorso di ricerca, il filtro dell'apocalisse ha fornito un primo tipo di accesso alla annosa questione "reale vs virtuale". Un atteggiamento apocalittico può dimostrarsi, se aperto a diversi percorsi critici, un dispositivo di conoscenza basilare; un punto di partenza ma non di arrivo per l'analisi di fenomeni complessi e radicali come, appunto, il virtuale. La

fascinazione verso un sentimento apocalittico è stata significativa durante il Postmoderno, grazie a filosofi come Jean Baudrillard e Paul Virilio, che hanno avuto il merito di anticipare l'impatto spettrale di alcuni fenomeni mediali (il simulacro; la virtualizzazione come scomparsa della materialità del reale, il potenziamento tecnologico del visivo come desertificazione dell'immaginario) inquadrandoli appunto in un paradigma di perdita irreversibile; e nella mie prime ricerche ho provato ad approfondire e decostruire questo tipo di pensiero. Oggi, bisogna andare oltre, ed evitare di impantanarsi nella celebrazione della perdita e della scomparsa degli elementi costitutivi di un sistema idealizzato come organico. Così come, di converso, non serve nemmeno lasciarsi sedurre da atteggiamenti entusiasti verso le progressive sorti della tecnologia (attitudine riscontrabile soprattutto a cavallo tra XX e XXI secolo, che ha trovato una base efficace, ad esempio, nell'idea di "intelligenza collettiva" di Pierre Lévy; o in un certo idealismo progressista che trapela nella descrizione dei meccanismi della "cultura convergente" da parte di Henry Jenkins). Bisognerebbe piuttosto posizionarsi "in between" tra i due poli, e osservare con una concreta consapevolezza storica i fenomeni che disegnano l'aspetto complesso della contemporaneità. Sono sempre abbastanza refrattario all'uso di termini forti come, ad esempio, "rivoluzione", usato spesso per definire l'affermazione del digitale. Il termine "rivoluzione digitale", ormai diffuso nella vulgata comune per descrivere tutte le ricadute simboliche, comunicative e sociali del digitale implicherebbe una cesura netta nei confronti del passato e dei media classici, che nei fatti non si è mai realizzata come tale – c'è sempre un principio di familiarità e di continuità tra esperienze passate e nuove. Allora, oltre a osservare lo sviluppo dei fenomeni mediali contemporanei, senza eccedere in facili formulazioni apocalittiche che idealizzano il passato o in slanci entusiastici verso i futuri tecnologici, a mio parere bisogna perseverare in un'analisi comparativa tra le forme e prassi del passato e quelle contemporanee. Per questo motivo, negli ultimi anni sto provando a tracciare dei percorsi genealogici retti sul confronto proprio tra le tecnologie mediali del passato e quelle contemporanee considerando al netto delle distanze storiche la

vicinanza concettuale riscontrabile nell'ibridare con tecniche e tecnologie diverse il reale e il virtuale. Ad esempio, alcuni miei recenti corsi universitari hanno messo in dialogo la tecnica della Fantasmagoria del XVIII sec. (Fig. 1) e quella della Realtà Aumentata – un dialogo che mi piace intitolare “all’inizio e alla fine del cinema”. Tecnologie come la Realtà Aumentata, oltre a maneggiare una sostanza simile a quella dell'apparizione fantasmagorica, permettono di geolocalizzare l'immaginario. Pensiamo ad alcuni Hybrid Reality Game, come *Pokemon Go*, o *The Walking Dead - Our World*, che ricollocano figure finzionali, virtuali, dell'immaginario contemporaneo (i simpatici mostriciattoli dei Pokemon; gli orridi zombi) in spazi reali, determinando quelle che Pietro Montani, in un saggio di dieci anni fa intitolato *Tecnologie del sensibile*, ha definito “spazi non mappabili”, cioè interstizi dove reale e virtuale entrano in stretta connessione; insomma, uno “spazio aumentato” (*augmented space*) volendo riprendere una categoria coniata da Lev Manovich in relazione all'allestimento e all'esperienza degli spazi culturali del contemporaneo.

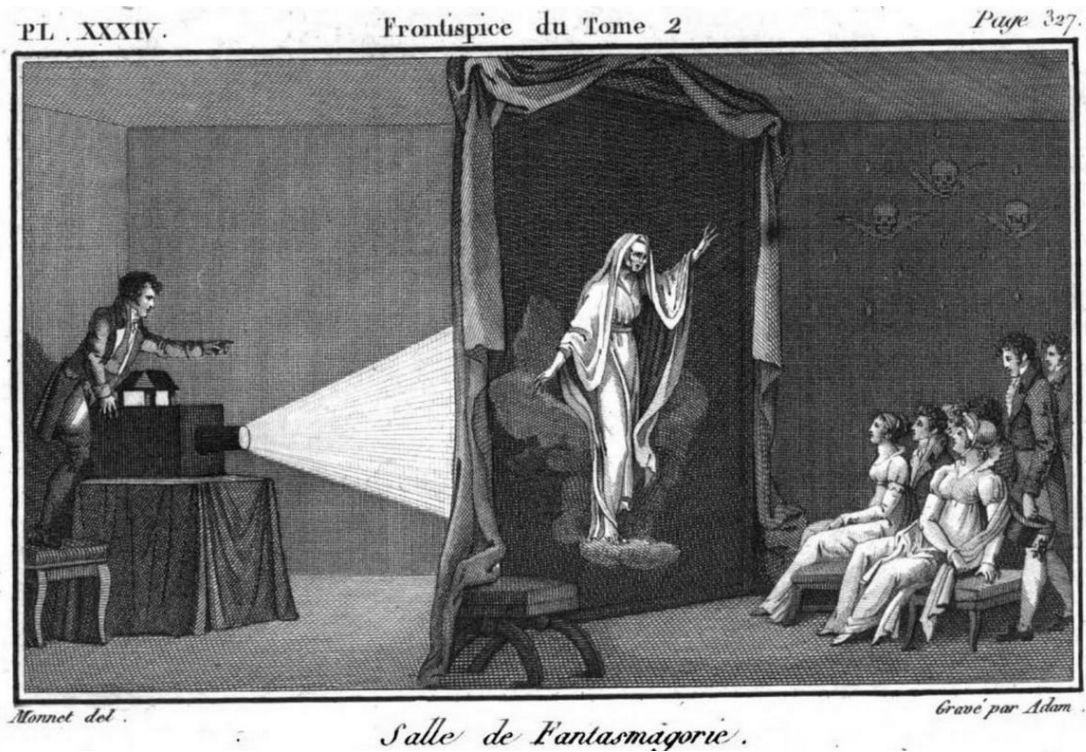


Fig. 1 Immagine di uno spettacolo di Fantasmagoria.

La mia ricerca più recente prova ad allinearsi proprio lungo questi spazi di negoziazione tra reale e virtuale, che ben esprimono la necessità di rivedere una dicotomia in chiave dialettica, e constatare come quest'ultima prenda luogo, si spazializzi concretamente, risemantizzando il nostro rapporto tanto con l'immaginario quanto con il reale. Trovo molto interessante e utile, ad esempio, provare a connettere il contemporaneo con le trasformazioni medialità in atto a quelle incorse nel passato. Se consideriamo le innovazioni tecnologiche che hanno spinto il XIX secolo, oltre a un affascinante dialogo tra scienza, comunicazione e spiritismo, tra progresso e simbolismo, ritroviamo sul piano socio-culturale, nonché formale, una serie di corrispondenze con la transizione mediale che ha attraversato il periodo a cavallo tra XX e XXI secolo. Permangono anche le emanazioni occulte (il complottismo digitale), e la configurazione di spazi altri: l'oltremondano nel passato; la sua ricodifica digitale – pensiamo ai cimiteri virtuali – e il metaverso nel contemporaneo. Quest'ultimo, ad esempio, implica una suggestiva spazializzazione sintetica della comunicazione digitale: il prolungamento immersivo dell'umano e delle sue interazioni e azioni in uno spazio virtuale.

2) La serialità televisiva è l'asse portante dell'immaginario contemporaneo: il luogo dove si giocano le partite decisive. Ho visto di recente Sense8 e sono rimasto affascinato fino alla follia dal gioco di vite possibili, di presenze e assenze, di spiazzamenti continui, che culmina in un finale magnifico e barocco, che prevede uno straordinario episodio nella mia città natale, Napoli (e mi sarebbe piaciuto che si allargasse anche alla tua bellissima città natale, Palermo). Possiamo anche citare l'espansione del grande capolavoro di Dick in The Man in the High Castle. Come vedi tu il rapporto fra reale e virtuale nelle serie TV? Come si articola la semantica dei mondi possibili in questo campo, che celebra come pochi altri la potenza degli Heterocosmica?

Sicuramente! Oggi, la costruzione degli immaginari vede il fortissimo contributo della serialità televisiva, le cui strutture narrative,

soprattutto in alcuni generi quali la fantascienza, il fantasy, l'horror survivalistico, ecc., sembrerebbero indirizzarsi verso forme ascrivibili all'epica. L'organizzazione delle storie in lunghi archi narrativi fa sì che la presenza di elementi quali la psicologia dinamica dei personaggi, un ambiente ben strutturato da principi fisici e morali, e un intreccio di vicende e azioni, consolidi nello spettatore il confronto con un sistema-mondo internamente coeso, pertanto assimilabile come "reale". Al *continuum* narrativo dispiegato dalle storie della serialità si affianca molto spesso una rete di strategie (para)testuali e di estensioni mediali che lavorano all'interno e all'esterno del mondo finzionale, prolungandolo nella realtà delle interazioni dei fan, rendendolo un sistema esplorabile, abitabile, dispiegato in una serie di prassi interattive – pensiamo, ad esempio, alle possibilità offerte da alcune serie di poter perlustrare i set e le ambientazioni con i visori della Realtà Virtuale, saturando ontologicamente lo spazio finzionale. *Sense8* e *The Man in the High Castle*, sebbene per motivi diversi, sono due serie che lavorano fittamente nel costruire vere e proprie architetture narrative per sondare la dimensione virtuale delle identità (*Sense8*) e quella del mondo, virtualizzando la Storia attraverso un racconto controfattuale (*The Man in the High Castle*).

Ecco, rispetto agli esempi che citi, per provare a spiegare come secondo me la struttura serializzata generi dei mondi possibili mi toccherà abbassare un po' il registro della qualità. Prendo spesso, forse troppo, in considerazione come caso emblematico la serie tv *The Walking Dead*, adattamento televisivo dell'omonimo *comic novel* (2003-2019), la cui durata televisiva è stata articolata in ben dodici stagioni (2010-2022). Il lunghissimo arco narrativo della serie è stato arricchito da diversi *spin-off* ancora attivi (quello più "vecchio", *Fear the Walking Dead*, è arrivato all'ottava stagione); in questo modo, l'universo diegetico restituisce il senso del graduale processo di "zombificazione del mondo" a cui mira il progetto narrativo, e per fare ciò prolunga la dimensione temporale della sopravvivenza spostando l'asse dall'apocalisse alla post-apocalisse zombi. Sta di fatto che la lunga temporalità post-apocalittica esprime vividamente la trasformazione dell'umano, e trova pertanto un riscontro strutturale con

l'organizzazione narrativa tipica delle cosiddette "serie serializzate"; pone le basi per la radicazione di un rapporto più intimo e strutturato con il mondo finzionale. Nel caso di *The Walking Dead*, la rete degli *spin-off* si occupa anche dell'esplorazione geografica del mondo post-apocalittico, allargando lo sguardo su storie di sopravvivenza e rifondazione della civiltà umana che si svolgono in ulteriori spazi rispetto a quelli tracciati dalla serie principale. Il mondo, allargato nella sua dimensione spaziale e intensificato da diversi punti di vista, appare solidamente incardinato su tre elementi, che per due studiose, Lisbeth Klastrup e Susana Tosca, appaiono fondanti nella determinazione degli *storyworld*: il *mythos* (la storia culturale dello zombi, attingendo al modello cinematografico alla George Romero); l'*ethos* (le scelte complesse e non facili che i personaggi devono intraprendere per sopravvivere e prendersi cura dei propri cari, scendendo a volte a compromessi brutali che rovesciano l'idea di una giustizia morale se non dell'umano stesso); il *topos* (gli spazi attraversati dai personaggi per compiere le proprie azioni e dare seguito alle loro scelte).

Un altro aspetto rilevante nella creazione degli *storyworld* riguarda la disseminazione transmediale degli elementi narrativi, in una logica di continuità e incastro tra media differenti. A tal proposito, a lezione riprendo spesso un aneddoto raccontato da Frank Rose nel suo libro *Immersi nelle storie* che riguarda la serie tv *Mad Men*. Nel 2009 su Twitter (oggi X) era comparso il *tweet* di Betty Draper, moglie alquanto dimessa e un po' depressa (giustamente) del protagonista, Don Draper. Il *tweet* rispecchiava una certa malinconia ascrivibile al personaggio di Betty, rendendo dunque la performance comunicativa coerente con la caratterizzazione del personaggio. Di lì a poco, su Twitter cominciarono a comparire i profili di altri personaggi di *Mad Men*, creando una sorta di "metaverso" della serie. Ovviamente, si trattava di account creati da alcuni fan, che in qualche modo abbatterono le barriere tra reale e virtuale prendendo possesso dell'identità dei personaggi di finzione. Questo aneddoto descrive un piccolo ma prezioso cortocircuito che dimostra la porosità tra finzione e reale: come è noto, *Mad Men* descrive il mondo della comunicazione e della pubblicità dell'America degli anni Sessanta, e ritrovare il *tweet* di un

suo personaggio nel sistema di comunicazione digitale contemporaneo offre sicuramente molto materiale su cui ragionare. Però, la possibilità di “fingersi” Betty Draper e di innescare a catena una serie di reazioni e interazioni non solo allarga la questione alla dimensione transmediale del personaggio delle serie tv, ma ci mostra come i mezzi di comunicazione contemporanei, *in primis* le piattaforme *social*, sono concepibili come luogo di incontro e interscambio tra finzione e realtà, tra virtuale e reale, in cui le distanze tra testo e pubblico di accorciano sino a determinare una condizione di immediatezza. Si tratta, in fin dei conti, di un altro esempio di determinazione di uno spazio non mappabile, che mostra come il mondo narrativamente possibile (nel caso di *Mad Men*, una ricostruzione finzionale di un preciso segmento della storia degli Stati Uniti) irrompa in un altro mondo, quello contemporaneo, abbattendo così la distanza temporale. Il nostro sistema mediale permette questi ritorni (im)possibili. I media svolgono una sorta di funzione connettiva tra mondi ontologicamente diversi (il regno dell’immaginario e quello del reale), che si presenta sempre più al centro nel nostro tessuto intersoggettivo. A ben vedere, i media lo hanno sempre fatto, e ciò appare lampante se ne cogliamo la dimensione “medianica” inscritta nella loro genealogia – lo dimostra molto bene Jeffrey Sconce nel suo saggio *Haunted Media*. Chiudo questa risposta un po’ disordinata facendo “*coming out*”: non ho mai completato la visione di *Mad Men*; mi manca l’ultimo episodio. Ma sono ormai quasi dieci anni che procrastino la sua visione; perché? eh, perché non voglio “staccarmi” da Don Draper (fig. 2), e un po’ possessivamente tengo sospesa la sua vicenda in uno spazio limbo del mio immaginario, per mantenerlo in vita all’interno del mondo finzionale che lo incornicia. Per non abbandonarlo.

3) *Veniamo alla nostra passione divorante comune, il cinema. Come si articola in questo medium il rapporto fra reale e virtuale? E soprattutto: si può estendere a tutte le epoche e a tutti i generi? Sto pensando soprattutto a Méliès e all’omaggio struggente che gli ha tributato Scorsese in Hugo Cabret. Vorrei sapere che cosa ne pensi, soprattutto a proposito del tema che più ha*

*caratterizzato la tua identità di studioso, a partire da un libro ormai cult, che viene da una tesi di dottorato che ho avuto l'onore di seguire come tutor: ovviamente l'apocalisse. L'apocalisse è la fine di ogni mondo possibile? Oppure non è altro che il presupposto per una nuova creazione e rigenerazione dell'umanità? Penso ovviamente al topos dell'unico sopravvissuto, e a film come *Minority Report* di Spielberg. Inutile dire che nella risposta non devi limitarti al cinema, ma puoi, se vuoi, spaziare anche fra letteratura e altre arti (pittura, fumetto, musica, ad esempio).*

La componente illusoria è centrale nella rappresentazione e nell'esperienza cinematografica. Si amalgama alla tecnica, come nei trucchi di Méliès che segnano una dimensione magica e fantastica del cinema sin dalla sua "origine"; ma l'illusione è anche inscritta nella natura stessa dei fenomeni ottici. A tal proposito, pensiamo al miraggio, fenomeno in cui realtà e illusione si confondono seguendo un meccanismo che trova una sua riproduzione tecnica proprio nella proiezione cinematografica: con il miraggio un'immagine naturale viene proiettata nell'aria, che per via del forte calore si addensa in modo da formare una sorta di schermo invisibile; ma ciò che appare è qualcosa trascinato dall'aria, che proviene da altrove: assente fisicamente nello spazio in cui appare, ma visivamente presente. Un fenomeno talmente radicato nell'essenza stessa della visione cinematografica, tant'è che un regista monumentale come Werner Herzog ha costruito un intero film sull'effetto ottico del miraggio. Mi riferisco a *Fata Morgana* (1970) dove l'illusione del miraggio si fonde con l'atto fondativo della creazione: nel film Lotte Eisner in *voice over*



Fig. 2 Don Draper

legge le pagine del *Popol Vuh*, il libro sacro dei Maya, dedicate alla creazione del mondo; mentre sullo schermo scorrono in un'acida dissonanza tra parole, contenuto e immagini, paesaggi desertici, ammantati di un senso arcaico, primordiale e ostile. Il film inizia con le riprese ripetute una decina di volte di aerei diversi che atterrano sulla stessa pista d'atterraggio; immagine dopo immagine, a causa dell'intenso calore nell'aria, i contorni degli aerei si sfaldano, diventano linee tremule, sciolte, incorporee.



Fig. 3 Immagine tratta da *Fata Morgana* (1970) di Werner Herzog

In questo *incipit*, l'immagine cinematografica materializza la sua stessa impalpabilità, rivela la dimensione onirica e allucinatoria del reale; mostra come l'illusione sia parte costitutiva della realtà fenomenica. Se pensiamo poi alla caverna descritta da Platone, spazio entro cui vengono proiettate le ombre cinetiche e (virtualmente) sonore scambiate per la realtà dai prigionieri incatenati, ecco, ritroviamo una indissolubile continuità con l'immersività con l'ambiente di visione per eccellenza del cinema, cioè la sala. Caverna e sala sono due spazi di proiezione, che, come ci dicono Cavell prima e Casetti più recentemente, escludono l'esterno per rielaborarlo in forma di rappresentazione. Sembra allora che il virtuale sia una componente profondamente radicata nell'ontologia del cinema, pronto a riemergere

per rispondere a un primordiale bisogno antropologico di raffronto con la realtà esterna.

Come ci ricorda bene Edgar Morin in *Il cinema o l'uomo immaginario*, il cinema costruisce una meccanica dell'impalpabilità attorno alla quale avviene la folgorante unione tra la tecnica e il sogno. Tale unione la ritroviamo fortemente in *Inception* (2010) di Christopher Nolan, ma ancor prima in *Spellbound* (1945) di Hitchcock, in *The Lady from Shanghai* (1947) di Welles e ancor prima in Segundo de Chomón e Méliès. L'illusione è materia stessa dei dispositivi ottico-meccanici (quelli del "pre-cinema"), come dimostra l'uso della lanterna magica al centro della fantasmagoria di Philidor e Robertson, dove le apparizioni e la messa in movimento dei fantasmi retroproiettati segna l'origine moderna della tecnologia del virtuale. Quindi, sì, assolutamente: la presenza di una matrice virtuale, di un'indagine attorno all'illusione, accompagna tutte le epoche del cinema e un tipo di pensiero che poi diventerà cinematografico. Sjöström con *Il carretto fantasma* (1921) e Murnau con *Nosferatu* (1922) hanno saputo tradurre perfettamente l'impalpabilità ontologica dell'immagine cinematografica con alcune tecniche spettrali (fig. 4-5): l'uso della pellicola al negativo; la sovrainpressione e la dissolvenza per materializzare visivamente l'invisibile; grazie ai loro soggetti e la ricerca espressiva hanno altresì mostrato il legame indissolubile tra cinema e regno dei morti di cui parla Morin.



Fig. 4 Immagine tratta da *Körkarlen* (Il carretto fantasma, 1921) di Victor Sjöström

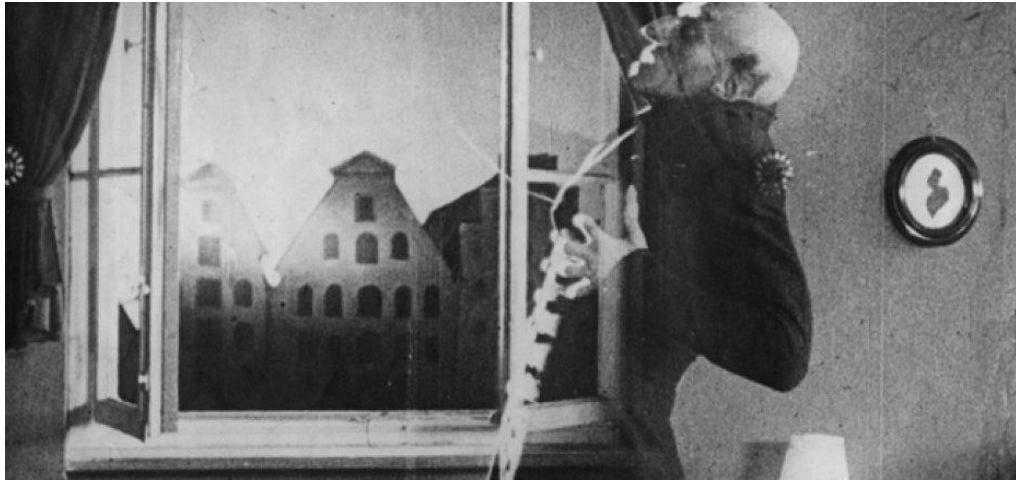


Fig. 5 Immagine tratta da *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (*Nosferatu il vampiro*, 1922) di Friedrich Wilhelm Murnau

Il cinema contemporaneo guarda moltissimo a quello del passato; ne rievoca il fantasma. Hai giustamente citato *Hugo Cabret* (2012) che nell'omaggiare il geniale contributo di Méliès ne rimette in forma le emanazioni e ricostruisce un'epoca cinematografica – le scene alla stazione, quando Hugo scappa o si nasconde dalla guardia, inscenano fortissimi richiami alle azioni tipiche della *slapstick comedy*. Nello stesso anno del film di Scorsese è uscito anche *The Artist* di Michel Hazanavicius, ambientato nella Hollywood alla fine degli anni Venti e girato come un film muto, riconducendo per un frangente la spettatorialità contemporanea a quella del passato. In *Planetarium* (2016) di Rebecca Zlotowski torna prepotentemente la fascinazione verso lo spettrale, raccontando la dimensione medianica del cinema: un produttore cinematografico, Corbin, porta avanti sino allo sfinimento la sua ossessione di poter riprendere gli spettri evocati da una giovane medium con i mezzi del cinema, e attraverso la formula del film nel film riattiva tecniche e forme del passato (l'iride, la sovraimpressione, la dissolvenza in nero, ecc.), lasciando che il cinema delle origini infesti quello del presente.

Nella fantascienza, ad esempio, il baricentro della narrazione verte sugli effetti delle tecnologie della virtualizzazione, e soprattutto nell'idea della dematerializzazione del corpo umano, nella sua

ricodifica digitale in spazi sintetici. Si potrebbe allora tracciare anche una continuità tra l'*avatar* – incarnazione digitale del sé – con lo spettro: se, come afferma Tom Gunning, l'immagine virtuale è il fantasma contemporaneo, l'*avatar* allora è uno spettro digitale. Il virtuale inteso come tecnologia dell'illusione e dell'inganno persegue nella fantascienza *mainstream* una sua precisa tematizzazione che tende a mantenere un'allerta apocalittica. Esempio in questo senso è *The Lawnmower Man* (1992) di Brett Leonard, che sciorina una retorica tesa apertamente alla demonizzazione del virtuale tecnologico. Nel film, un giovane tagliaerba un po' ritardato, Giobbe, sperimenta un mondo virtuale che lo condurrà a implementare in maniera rapidissima ed esponenziale le proprie capacità cognitive, sino a trasformarsi in una minacciosa entità, a tratti demonica che domina il cyberspazio (come spiegano bene l'insistenza sulla presenza di crocifissi disseminati lungo tutto il film). Vi è sempre, o quasi un ritorno alla realtà – un'eccezione è quella offerta dal labirintico e allucinato *The Congress* (2013) di Ari Folman – accartocciata e malconcia, come conferma balsamica dell'autenticità del reale. In questa direzione si spinge Spielberg in *Ready Player One* (2018), dove il messaggio finale ci comunica (un po' banalmente) che la realtà con tutte le sue brutture – il "deserto del reale" come dice Morpheus in *Matrix* (1999) delle sorelle Wachowski (le stesse registe di *Sense8*) quando Neo sceglie l'inevitabile pillola blu (giusto per rimanere in tema) – è comunque migliore di tutte le meravigliose finzioni e surrogati virtuali, è il luogo di una "vera" umanità. A queste risoluzioni si arriva giocando con la minaccia apocalittica, lo scontro finale tra bene e male che conducono a una conferma morale del mondo autentico.

Il cinema postmoderno, fortemente attratto dall'idea della fine del mondo, si è divertito a inscenare apocalissi senza palingensi, cioè ha disattivato la funzione rinnovatrice dell'apocalisse mettendo principalmente al centro quella rivelatrice, rielaborandola su un piano squisitamente metacinematografico. Un caso su tutti è quello di *Escape from L.A* (1996) di John Carpenter, sequel di *Escape from New York* (1981) che, a proposito di mondi possibili, prolunga nel tempo il mondo distopico e violento in cui agisce uno degli antieroi per eccellenza

Snake Plissken (Kurt Russel) del secolo scorso. Alla fine di *Escape from L.A.* Snake Plissken ha in mano il dispositivo per generare un catastrofico *blackout* in tutto il mondo. Incurante e sprezzante verso tutto e tutti (e per questo ci piace) schiaccia il pulsante per “spegnere” il mondo. La macchina da presa effettua un primissimo piano su Snake che guardando in camera schiaccia il pulsante; dopodiché, all’improvviso lo schermo diventa nero: fine del mondo coincide con la fine del film, o meglio ancora con l’ennesima fine del cinema stesso.

Mentre, il *topos* della terra disabitata attraversata dall’ultimo, elaborato in letteratura da Mary Shelley con *The Last Man* (1826) e a Novecento appena inaugurato da Matthew P. Shiel con *The Purple Cloud* (1901), trova in un altro romanzo, *I Am Legend* (1954) di Richard Matheson una delle sue più efficaci rappresentazioni cinematografiche. Da questo romanzo infatti sono stati girati tre adattamenti cinematografici: *The Last Man on Earth* (1964), *The Omega Man* (1971) e *I Am Legend* (2007). Il respiro dell’ultimo uomo lo ritroviamo nel bellissimo *incipit* di *28 Days Later* (2002) – ripreso esplicitamente nel *comic novel* e nella serie tv *The Walking Dead* – in cui il protagonista, Jim, risvegliatosi da un coma 28 giorni dopo il dilagarsi di un’epidemia di rabbia, esplora una Londra svuotata prima di trovare altri esseri umani. La memorabile sequenza (grazie anche alle sinfonie apocalittiche di *East Hastings*, brano dei Godspeed You! *Black Emperor*, che sto ascoltando mentre elaboro questa risposta). Ecco, il motivo dell’ultimo uomo al cinema ha offerto una riserva di immagini, con cui i media durante la pandemia del Covid-19 hanno “sacralizzato” alcuni momenti dell’esperienza del *lockdown*. Guardando le immagini di Papa Francesco I a Piazza San Pietro, o del Presidente della Repubblica Mattarella all’Altare della Patria, affiora il senso di un’attonita solitudine, ma anche l’urgenza di rappresentare l’aspetto del virus dal punto di vista sociale e politico. Lo spazio vuoto che li avvolge, il silenzio monumentale, trova nelle immagini in film come *The Last Man on Earth* e *28 Days Later* una serie di corrispondenze visuali, creano uno spaventoso effetto del “già visto”, come cifra della profonda e inscindibile compenetrazione tra mondo reale e finzionale, virtuale.

4) Seguendo a rovescio il modello delle tue interrogazioni di esame, termino con una domanda a piacere. Quali testi (ovviamente testi creativi, non saggi) esprimono oggi secondo te al meglio la tensione dialettica fra reale e virtuale?

La dialettica tra reale e virtuale, assieme a quella tra umano e artificiale, è sicuramente uno dei tratti più incisivi della narrativa di Philip K. Dick. La troviamo trattata sempre in maniera folgorante in diversi romanzi, come *Time Out of Joint*, *The Man in the High Castle*, *A Maze of Death*, *A Scanner Darkly*, ecc. Ma è in *Ubik* (1969) che diviene ancora più prorompente. Nel romanzo Dick scioglie diverse dicotomie: l'erosione tra dimensione reale e virtuale si intreccia con quella tra passato e presente (gli oggetti che regrediscono) e tra vita e morte (il "moratorium" dove abitano gli spettri delle persone non completamente morte), creando una composizione di piani che si rovesciano incessantemente. In questo romanzo, la cui idea di base di non poter distinguere la realtà dal virtuale, e la vita dalla morte, si ritrova ad esempio in *The Matrix*, traccia una rete di desideri e paure particolarmente significativa se rapportata al nostro presente tecnologico: l'idea di un'immortalità tecnologica, di poter entrare in contatto e di parlare con i morti attraverso un uso preciso delle intelligenze artificiali. Questi argomenti sono al centro della tanatologia digitale (si vedano i testi di Davide Sisto) che mostra come i percorsi avveniristici battuti in tanta fantascienza (si pensino a due toccanti episodi della serie tv *Black Mirror*: "Be Right Back" e "San Junipero") stiano accorciando la distanza tra mondo contemporaneo e futuri possibili.

Un altro romanzo è sicuramente *White Noise* (1985) di Don DeLillo, recentemente portato sullo schermo da Noah Baumbach. L'evento tossico aereo che minaccia la piccola comunità di Blacksmith getta un velo apocalittico sulla superficie di inerzia che contraddistingue la vita dei Gladneys, sino ad incrinarne irreversibilmente l'esistenza. Lo schema squisitamente rivelatorio di una minaccia apocalittica disvela una serie di ansietà irrefrenabili che

hanno attraversato il tutto il Postmoderno: una su tutte il tentativo di rimuovere radicalmente e scientificamente il pensiero della morte. *White Noise* è una stupenda enciclopedia della cultura tardo-capitalista: la fantasmagoria della merce, il consumo come affermazione narcisistica del sé, la dipendenza dai mass media, ecc. Ma ci sono alcuni momenti che segnano un preciso affondo sulla virtualità emessa dalla tecnologia. Pensiamo alla descrizione dell'apparizione di Babette in una trasmissione televisiva: sullo schermo la sua immagine non appartiene più alla persona, alla moglie di Jack Gladney, viene descritta da DeLillo come un'interferenza fantasmatica che sdoppia la vera Babette, replicandola in "una Babette di elettroni e fotoni". Oppure, pensiamo al concitato momento dell'evacuazione di Blacksmith, quando Jack si sottopone al test del contagio da Nyodene D. e la sua persona viene scomposta e ricomposta in una sommatoria di dati astratti, cifre e asterischi, diviene, cioè, un ingranaggio di un inarrestabile processo di dematerializzazione delle soggettività e della fisiologia dei corpi.

Credo che questi romanzi abbiano la capacità di mettere a fuoco diversi irrisolti nei confronti della tecnologia anche meglio di alcuni movimenti letterari, come il *cyberpunk* e *l'avant-pop*, che proprio sui processi di informatizzazione della cultura e il potere narcotizzante dei mass-media hanno impostato i loro racconti. Certo, questi movimenti hanno contribuito fundamentalmente a narrativizzare il cyberspazio e a considerare contigui i piani tra reale e virtuale. Inoltre, *Neuromancer* (1984) di William Gibson, recentemente ritradotto da Tommaso Pincio, è un caposaldo imprescindibile: un'operazione profonda e totalizzante di restituire il senso di un mondo virtuale non solo narrativamente ma anche attraverso una spericolata ricerca linguistica e stilistica. Rispetto a Dick, che rimane ovviamente un grandissimo punto di riferimento per gli scrittori *cyberpunk* e per altri autori postmoderni (uno su tutti Thomas Pynchon), Gibson riesce a intercettare la futuribilità delle tecnologie. In un romanzo "minore", *Virtual Light* (1992), ad esempio, immagina il funzionamento della Realtà Aumentata tramite l'uso di occhiali particolari, che sembrano anticipare i vari prototipi di *smart glasses* promessi dai grandissimi conglomerati informatici e che hanno

già visto un primissimo tentativo di commercializzazione con i *Google Glass*.

Vorrei concludere il mio “argomento a piacere” – era molto bello condividere l’aula per i nostri rispettivi esami... – inserendo un *graphic novel* che sin dall’adolescenza ha profondamente segnato il mio immaginario (e anche un po’ la mia estetica ...). Si tratta di *Sandman* (1988-1996) di Neil Gaiman (recentemente adattato per la serialità televisiva, non senza alcune critiche da parte dei fan più fedeli). Si tratta di una raffinata costruzione di un mondo finzionale secondo quello che si potrebbe definire un “bricolage mitologico”, in cui divinità di diverse provenienze governano il sistema dei sentimenti umani e l’equilibrio stesso del mondo. Al centro di questo intricato rapporto tra divinità e umanità c’è il protagonista, Dream (fig. 6), che raccoglie in un’immensa biblioteca tutti i sogni degli esseri umani. Lo stile grafico elegantemente *dark* di Dream e delle altre divinità (Death sembra disegnata pensando alla cantante post-punk Siouxsie Sioux) intensifica quello che è il nostro ancestrale rapporto con tutto il mondo non visibile, di cui avvertiamo la costante e pressante presenza tramite, appunto, le trame dei sogni.



Fig.6 Il personaggio di Dream, protagonista del *graphic novel Sandman* di Neil Gaiman

Gli autori

Massimo Fusillo

Massimo Fusillo insegna Critica Letteraria e Letterature Comparete alla Scuola Normale di Pisa. È Presidente dell'Associazione di Teoria e Storia comparata della letteratura, Fra i suoi libri recenti: *Empatia negativa*, con Stefano Ercolino, Bompiani 2022; *Eroi dell'amore*, il Mulino, 2021; *Feticci. Letteratura, cinema, arti visive*, il Mulino, 2012, apparso in francese da Champion e in inglese da Bloomsbury.

Email: massimo.fusillo@sns.it

Mirko Lino

Mirko Lino è Professore associato all'Università dell'Aquila dove insegna Storia del Cinema- Insegna anche Cinema e Letteratura al Centro Sperimentale di Cinematografia -L'Aquila. Ha curato con S. Antosa, *Sex(t)ualities. Morfologie del corpo tra visioni e narrazioni* (Mimesis, 2018) e con M. Fusillo, L. Marchese, L. Faienza, *Oltre l'Adattamento? Narrazioni espanse: intermedialità, transmedialità, virtualità* (Il Mulino, 2020). È uno dei fondatori dell'Osservatorio Interuniversitario sul Cinema e sugli Audiovisivi in Abruzzo (OICA)

Email: mirko.lino@univaq.it

L'articolo

Data invio: --/--/----

Data accettazione: --/--/----

Data pubblicazione: 30/05/2024

Come citare questo articolo

Fusillo, Massimo (ed.), "Emanazioni, spettralizzazioni, ossessioni. Fra reale e virtuale. Massimo Fusillo intervista Mirko Lino", *Altri mondi possibili (teoria, narrazione, pensiero)*, Eds. P. Del Zoppo – G. Fiordaliso – A. Cifariello – E. De Blasio, *Between*, XIV.27 (2024): 671-690, www.betweenjournal.it.