

Tecnologie gotiche

Anna Chiara Corradino, Massimo Fusillo, Marco Malvestio

Abstract

Il numero si concentra sulla relazione tra il Gotico contemporaneo e le innovazioni tecnologiche da prospettive e media diversi. Le narrazioni gotiche hanno costantemente risposto agli sviluppi tecnologici – dalle prime ansie riguardo alle scoperte scientifiche nella letteratura del XIX secolo fino alle paure contemporanee relative ai media digitali, all'intelligenza artificiale e alla realtà virtuale. I contributi esaminano come l'estetica gotica sia stata trasformata e abbia interagito con le nuove tecnologie fornendo allo stesso tempo un quadro per articolare le dimensioni perturbanti del progresso tecnologico. Gli articoli di questo numero analizzano come il gotico moderno sia andato oltre le tradizionali opposizioni del gotico classico per abbracciare i confini fluidi tra umano e non-umano, naturale e artificiale. Si prenderà in esame l'estetica "fosforescente" del gotico visivo contemporaneo con i suoi colori e distorsioni digitali, la natura virale delle leggende urbane digitali e le infrastrutture infestate della nostra esistenza in rete. Attraverso diversi casi di studio che spaziano dalla letteratura, al cinema, alla televisione e alla narrazione digitale, ai podcast questo numero mappa i territori spettrali in cui la tecnologia e le sensibilità gotiche convergono, mostrando come il gotico odierno sia plasmato dalle strutture tecnologiche e dalle realtà virtuali che definiscono l'esperienza contemporanea.

Keywords

Gotico, Neogotico, Letteratura gotica, Gotico digitale, Cinema gotico.

Tecnologie gotiche

Anna Chiara Corradino, Massimo Fusillo, Marco Malvestio

Il gotico è un genere che ha sempre esibito, storicamente, uno stretto e ambiguo rapporto con la tecnologia: da un lato, ne ha saputo tematizzare i rischi, come accade in maniera seminale già in un caposaldo del genere quale *Frankenstein* di Mary Shelley, 1818; dall'altro, è proprio grazie a soluzioni tecnologiche all'avanguardia che esso comincia a colonizzare le scene teatrali, prima applicate alla drammaturgia (è il caso, tra i tanti, di *The Castle Spectre* di Matthew Lewis, 1797) e poi a spettacoli popolari quali le fantasmagorie (in questo senso, «phantasmagoria suggest the monstrous potential of media in terms of their spectral effects on consciousness, to the point that consciousness itself is rendered virtually spectral», Botting - Spooner 2015: 3; Castle 1995, Jones 2011, Warner 2006). Nei decenni successivi, la scoperta di nuove tecnologie di comunicazione come telegrafo, radio e telefono è stata legata a doppio filo allo sviluppo dello spiritismo e, di conseguenza, alle manifestazioni contemporanee della *ghost story* (Sconce 2000). Durante il Novecento anche altri strumenti tecnologici, come il cinema e la fotografia, hanno dato nuovo impulso alla concettualizzazione gotica dei ritrovati della tecnica. Questi media, con la loro capacità di evocare presenze, manipolare il tempo e “animare l'inanimato”, hanno ampliato l'immaginario spettrale disponibile e potenziato l'effetto perturbante, sebbene nel fluire diacronico dei media la «riproducibilità tecnologica» (Benjamin 1936 e cfr. Kittler 1999: 130) infestasse già il diciannovesimo secolo, anticipando molte delle ossessioni moderne per la presenza e l'assenza.

In anni più recenti, questa interazione tra le forme del gotico e gli sviluppi tecnologici ha continuato a diffondersi in maniere che non possono sorprendere, considerando la pervasività che la tecnologia ha raggiunto nelle nostre vite: se il telefono poteva avere dei connotati spettrali a inizio Novecento, e il computer a fine Novecento, questo sarà vero a maggior ragione in un momento storico in cui questi media sono migrati entro un singolo dispositivo che portiamo costantemente con noi. Il gotico (come più in generale forme speculative confinanti come l'horror e il weird) riflette in maniera consistente sulla dimensione irriducibilmente spettrale

del panorama mediale contemporaneo¹, nutrito di nostalgia e filtrato dai fantasmi dell'iperrealtà post-digitale. D'altro canto l'intersecarsi tra immaginario e tecnologia era già stato rilevato da Walter Benjamin, che notava la connessione con fotografia e cinema, sottolineando il ruolo dei media nella creazione di nuove esperienze sensoriali (1982). Ancora, in senso più ampio, l'immaginario dell'orrore contemporaneo è attraversato dalla capacità della tecnologia di ibridarsi con il corpo biologico e dalla riflessione sui pericoli dell'intelligenza artificiale, oltre che da una riconfigurazione ora spettrale (Tsing *et al.* 2017), ora esplicitamente gotica (Edwards *et al.* 2022) della crisi ambientale del presente. In questo contesto, l'orrore non è più solo il ritorno del represso in senso freudiano, ma il riemergere dell'inorganico e dell'ibrido, di un mondo in cui l'umano perde il suo primato. Tra le molte ansie emerse di recente, quella più fortemente presente è sicuramente quella legata all'esplosione tecnologica e militare della seconda metà del ventesimo secolo. Come nota Steven Bruhm (2002: 260) questo ha reso cultura contemporanea suscettibile ai concetti di distruzione totale, portandola a concepire conseguentemente esseri superumani impossibili da distruggere (i cyborg e le macchine senzienti di *2001: A Space Odyssey*, 1968, la saga di *Terminator* 1984, 1991, o *Dark City*, 1998, fino al franchise di *The Matrix*).

La pervasività dei media digitali e le loro conseguenze sul piano sociale, psicologico e ontologico trovano nel gotico un linguaggio capace di articolare le paure collettive legate alla progressiva ibridazione tra naturale e artificiale, e alla conseguente ridefinizione dei confini dell'umano. In quest'ottica, il gotico diventa lo spazio in cui si manifestano le angosce della spettralità mediale contemporanea e della "dorsalità" tecnologica, che Wills definisce come «a name for that which, from behind, from or in the back of the human, turns (it) into something technological, some technological thing» (Wills 2008: 5). Le tecnologie mediali sono, come già affermava Marshall McLuhan, "estensioni" dell'uomo che generano nuovi rapporti sensoriali (1964) che fondano e costituiscono l'uomo stesso. Già Terry Castle, nel descrivere le tecnologie spettrali del diciottesimo e diciannovesimo secolo, ricolloca il soprannaturale nell'ambito dell'immaginazione, mostrando al contempo come, proprio per questo, la mente diventi «a kind of supernatural space, filled with intrusive spectral presences» (Castle 1995: 167); Valentina Tanni si è espressa in termini simili sull'esperienza dell'essere online contemporaneo (Tanni 2023, 194-196; Tanner 2016; Fisher

¹ Vedi Kittler 2010; Luckhurst 2014; Leeder 2015; Botting - Spooner 2015.

2022). In altre parole, per comprendere perché il gotico tecnologico sia così presente nella contemporaneità, da una parte si dovrà ragionare sulle rappresentazioni della tecnologia all'interno di prodotti di finzione afferenti a questo genere, ma dall'altro occorrerà riflettere in senso più ampio sulla dimensione gotica di queste stesse tecnologie e sul loro rapporto con una nuova *hauntologia* razionale e pervasiva.

Questo gioco di interiorizzazione ed exteriorizzazione del fantasmatico, che caratterizza tanto la sensibilità gotica quanto l'esperienza tecnologica, costituisce dunque il fulcro di una relazione dialettica che reclama una più profonda interrogazione sulla natura stessa dell'umano nell'era della sua riproducibilità tecnica e della sua espansione digitale. Il gotico contemporaneo si configura dunque come una modalità narrativa e visiva che riflette e interroga le ansie della modernità tecnologica che al contempo è "goticizzata" e resa spettrale (Botting - Spooner 2015). Se il gotico classico si radicava nell'opposizione tra il razionale e l'irrazionale, l'antico e il moderno, la scienza e il soprannaturale, oggi queste opposizioni si dissolvono in una dimensione in cui il perturbante emerge proprio dall'intreccio tra umano e non umano, naturale e artificiale, biologico e tecnologico; alla visione dinamica della storia del primo romanzo gotico se ne è sostituita una dinamica del presente, in cui sono gli stessi ritrovati tecnologici della contemporaneità a infestarla. Questa trasformazione, d'altro canto, è insita nella natura del gotico contemporaneo, che si popola di nuove forme del mostruoso. Come affermano Botting e Spooner, «[t]he emergence of new technologies, the marvels of modernity and science, is intimately bound up with the production of monsters and ghosts» (2015: 1). Il gotico incorpora dunque le ansie legate alla digitalizzazione e alla fluidità dell'identità a tal punto che, per riprendere quanto scrivevano Deleuze e Guattari, «non è il sonno della ragione che genera i mostri, ma piuttosto la razionalità vigilante e insonne» (1975: 124).

Le manifestazioni di queste angosce vigili si riflettono nei diversi prodotti della cultura contemporanea, in cui la dimensione gotica si interseca con la mediasfera digitale, generando nuove forme di narrazione del perturbante. Si assiste così a una continua evoluzione del gotico che, pur mantenendo i suoi temi fondanti legati alla trasgressione e all'alterità, si arricchisce di nuovi registri espressivi connessi con l'esperienza tecnologica e con le sue conseguenze sulla percezione del sé e del reale. Uno degli aspetti più rilevanti del genere è proprio la sua interazione con l'estetica digitale e con l'iperrealtà che già a partire dalle classiche televisioni "possedute" di *Poltergeist* (1982) colonizza il cinema contemporaneo. La digitalizzazione della realtà introduce, però, nuovi fantasmi: dalle entità virtuali che infe-

stano la rete (come in *Unfriended*, 2014, o *Cam*, 2018) alle inquietanti possibilità dell'intelligenza artificiale, degli assistenti vocali e dei sistemi operativi (come in *M3GAN*, 2022, o nelle esplorazioni filosofiche di *Ex Machina*, 2014 e di *Her*, 2013, cfr. Fusillo 2018). Parallelamente, il gotico si esprime tramite una rielaborazione del tempo e della memoria digitale. Serie come *Black Mirror* (2011-) sfruttano tropi gotici per riflettere sulla persistenza del passato in un mondo tecnologico che promette, ma non garantisce, il superamento della mortalità. È in questo panorama culturale, caratterizzato dalla costante tensione tra tecnofobia e tecnofilia, che emergono quelle che definiamo qui le "tecnologie gotiche" contemporanee.

Questa dimensione spettrale si manifesta inoltre nella riflessione tecnico-estetica sul visivo, in cui il gotico contemporaneo sfrutta le possibilità del digitale per creare ambienti irreali e saturazioni cromatiche che evocano atmosfere oniriche e perturbanti. L'estetica «neon-gotica» (Pop 2018), con la sua capacità di goticizzare i film, diventa così uno strumento privilegiato per rappresentare la soglia tra reale e irreali. In film come *The Neon Demon* (2016) di Nicolas Winding Refn o *I Saw the TV Glow* (2024) di Jane Schoenbrun, la luce al neon e i colori saturi creano una dimensione sospesa tra il reale e l'allucinatorio, evocando una sensibilità gotica che si nutre di distorsioni percettive e atmosfere irreali. Questa crittografia digitale spettrale è caratteristica anche del genere ibrido del cyberpunk, come osserva Botting: «[t]hough cyberpunk abounds with ghosts, demons and monsters, they all appear as technological effects: ghosts are virtual, haunting screens, neural circuits, the dead living on as data» (Botting 2008: 185). Nella contemporaneità "fosforescente" il gotico si esprime, oltre che con la consueta poetica dell'oscuro e dell'abietto, anche attraverso un'estetica visuale fortemente improntata a colorismi accesi che mescolano con tinte brillanti, luci al neon, ed effetti surreali, creando una sensibilità nuova che unisce gotico antico e contemporaneità digitale.

L'ibridazione tra reale e virtuale non è, del resto, limitata ai media audiovisivi, ma si manifesta anche nella letteratura contemporanea, con romanzi che esplorano la contaminazione tra corporeità e simulazione digitale. L'iconotesto *Casa di foglie* di Mark Danielewski (2000) impiega una struttura testuale labirintica e frammentaria per evocare un senso di disorientamento che ha molto a che fare con l'anarchivio internetiano, mentre autori come Mariana Enríquez (*Nuestra parte de noche*, 2019) e Paul Tremblay (*Horror Movie*, 2024) sperimentano con la fusione di horror tradizionale e narrazioni ipermoderne. La diffusione dei creepypasta e delle leggende metropolitane digitali ha ulteriormente ridefinito il gotico letterario, le cui narrazioni si trasferiscono in uno spazio intrinsecamente par-

tecipativo, che contesta tradizionali nozioni di autorialità, e soprattutto in uno spazio liminale tra verità e finzione, dove il racconto stesso si fa virale e assume vita propria. La figura di *Slender Man*, nata nel web e poi trasposta in diversi media, incarna questa nuova forma di orrore, in cui il gotico si espande attraverso la partecipazione collettiva degli utenti e l'accumulo di narrazioni frammentarie.

Quello di cui questo numero intende dare conto è dunque un gotico complesso, intriso di innovazioni tecnologiche che non sono solo oggetto di narrazione, ma rappresentano la struttura e l'essenza narrativa delle realtà virtuali contemporanee; e per fare ciò offre un'ampia panoramica su forme testuali e audiovisive del presente.

Bibliografia

- Benjamin, Walter, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, München, Verlag der Universitas, 1936.
- Benjamin, Walter, *Gesammelte Schriften V. Das Passagen-Werk*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag, 1982.
- Botting, Fred, *Gothic Romanced: Consumption, Gender and Technology in Contemporary Fictions*, London - New York, Routledge, 2008.
- Botting, Fred - Spooner, Catherine (Ed.), *Monstrous Media/Spectral Subjects: Imaging Gothic from the Nineteenth Century to the Present*, Manchester, Manchester University Press, 2015.
- Bruhm, Steven, "The Contemporary Gothic: Why We Need It", *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*, Ed. Jerrold E. Hogle, Cambridge, Cambridge University Press, 2002: 259-276.
- Castle, Terry, *The Female Thermometer: Eighteenth-Century Culture and the Invention of the Uncanny*, Oxford, Oxford University Press, 1995.
- Deleuze, Gilles - Guattari, Félix, *L'Anti-Œdipe. Capitalisme et schizophrénie 1*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1972, trad. it. *L'anti-edipo. Capitalismo e schizofrenia*, ed. Alessandro Fontana, Torino, Einaudi, 1975.
- Edwards, Justin D. - Graulund, Rune - Höglund, Johan (Ed.), *Dark Scenes from Damaged Earth. The Gothic Anthropocene*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2022.
- Fisher, Mark, *Ghosts of My Life. Writings on Depression, Hauntology, and Lost Futures*, London, Zero Books, 2022.
- Fusillo, Massimo, "Fantasmaticità del desiderio, spettralità del cinema", *Ritorni spettrali: storia e teorie della spettralità senza fantasmi*, Ed. E. Puglia - M. Fusillo - S. Lazzarin - A.M. Mongini, Bologna, Il Mulino, 2018: 169-184.
- Jones, Diane J., *Gothic Machine: Textualities, Pre-Cinematic Media and Film in Popular Visual Culture, 1670–1910*, Cardiff, University of Wales Press, 2011.
- Kittler, Friedrich A., *Gramophone, Film, Typewriter*, trad. Geoffrey Winthrop-Young - Michael Wutz, Stanford, Stanford University Press, 1999.
- Kittler, Friedrich A., *Optical Media: Berlin Lectures 1999*, Cambridge, Polity Press, 2010.
- Leeder, Murray, *Cinematic Ghosts: Haunting and Spectrality from Silent Cinema to the Digital Era*, New York, Bloomsbury Academic, 2015.
- Luckhurst, Roger, "Digital Gothic: New Directions in Horror Cinema", *The Gothic World*, Ed. Glennis Byron - Dale Townshend, London, Routledge, 2014: 270-279.

- McLuhan, Marshall, *Understanding Media*, London, Routledge & Kegan Paul, 1964.
- Pop, Doru, "A Replicant Walks into the Desert of the Real and Tells Un-funny Jokes in the Flickering Lights of Neon-Gothic Fantasy", *Caietele Echinox* 35 (2019): 190-211.
- Sconce, Jeffrey, *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*, Durham, Duke University Press, 2000.
- Tanner, Grafton, *Babbling Corpse. Vaporwave and the Commodification of Ghosts*, London, Zero Books, 2016.
- Tanni, Valentina, *Exit reality. Vaporwave, backrooms, weirdcore e altri paesaggi oltre la soglia*, Roma, Nero Editions, 2023.
- Tsing, Anna Lowenhaupt - Swanson, Heather A. - Gan, Elaine - Bubandt, Nils, "Introduction: Haunted Landscapes of the Anthropocene", *Arts of Living on a Damaged Planet*, Eds. Ead., Minneapolis, University of Minnesota Press, 2017.
- Warner, Marina, *Phantasmagoria: Spirit Visions, Metaphors and Media into the Twenty-First Century*, Oxford, Oxford University Press, 2006.
- Wills, David, *Dorsality: Thinking Back through Technology and Politics*, Minneapolis - London, University of Minnesota Press, 2008.

The Authors

Anna Chiara Corradino currently is research fellow (assegnista di ricerca) at the Scuola Normale Superiore – Pisa. She holds PhDs in Modern Languages, Literatures, and Cultures from the Universities of Bologna and L'Aquila, as well as in Kulturwissenschaft from Humboldt Universität Berlin. She has authored works on topics such as female necrophilia (*Whatever*, 2020 and 2021), adaptation in the ancient world (in the volume *Beyond Adaptation?*, Il Mulino, 2021), and the reception of ancient myths (in *de genere* 2023, *Between* 2024, *ECHO* 2024). Her doctoral research has been published by Bloomsbury – IMAGINES (2025).

Email: annachiara.corradino1@gmail.com / anna.corradino@sns.it

Massimo Fusillo

Massimo Fusillo is Professor of Comparative Literature at the Scuola Normale Superiore in Pisa. He is President of the Association of Theory

and Comparative Literature History, coordinator of ICLA's "Literatures, Arts, Media" research committee, and member of ICLA's research committee on comparative histories of European literatures. He is Editor-in-Chief of "NON. Journal of Alternative Sexualities in Ancient and Modern Literatures and in the Arts", and on the editorial boards of *Dioniso* and *Between*. Recent books: *Empatia negativa* (with Stefano Ercolino, Bompiani 2022, forthcoming for Bloomsbury); *Eroi dell'amore* (Il Mulino, 2021); *La Grecia secondo Pasolini* (Carocci, 2022, third edition); *Feticci. Letteratura, cinema, arti visive* (Il Mulino, 2012, published in French by Champion and English by Bloomsbury).

Email: massimo.fusillo@sns.it

Marco Malvestio

Marco Malvestio is Assistant professor in Literary criticism and Comparative literature at the University of Padua. Among his publications are the books *The Conflict Revisited: The Second World War in Post-Postmodern Fiction* (Peter Lang, 2021) and *Raccontare la fine del mondo: Fantascienza e Antropocene* (nottetempo, 2021).

Email: marco.malvestio@unipd.it

The Article

Date sent: --/--/----

Date accepted: --/--/----

Date published: --/--/----

How to cite this article

Corradino, Anna Chiara - Fusillo, Massimo - Malvestio, Michele, «Tecnologie gotiche», *Tecnologie gotiche*, Eds. Anna Chiara Corradino - Massimo Fusillo - Marco Malvestio, *Between*, XV.29 (2025): i-ix.