

L'ESSERE DELL'UTOPIA. L'UTOPIA DELL'ESSERE

DOI: 10.7413/18281567023

di **Teresa Tonchia**

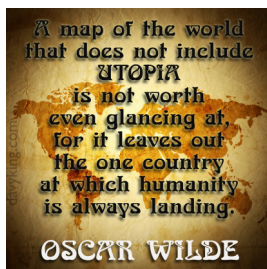
Università degli Studi di Trieste

The being of utopia. The utopia of being.

Abstract

In times of crisis, the political symbology has always introduced potential solutions to create a better world in which to live. It's a utopian place that becomes a non-place or 'the other' place. It's a place that engages not only the political, but also the individual dimension. Through the new technologies, belonging and self-identity may become a form of annihilation of the human being. At the same time, it can become a form of redemption and rebirth of the individual through the contact with the Feminine.

Keywords: utopia, dystopia, technology, feminine, human being.



1. L'essere dell'utopia

L'immaginario politico ha prodotto, in momenti di crisi, delle soluzioni alternative alla realtà del tempo attraverso immagini di Città ordinate, perfette che richiamano e testimoniano il desiderio che spesso si trasforma in nostalgia della mitica età dell'oro o del Paradiso perduto¹. Tali antecedenti

¹ M. Eliade, *Paradiso perduto e utopia: geografia mitica ed escatologica*, in *La nostalgia delle origini. Storia e significato nella religione*, trad. it., Morcelliana, Brescia, 1980, pp.103-127.

mitici, sotto il profilo di un'analisi simbolica², possono essere fatti risalire al ricordo inconscio³ e immateriale di un irripetibile ordine cosmico-sacrale⁴: una sorta di *harmonia mundi*. Il che sembra poter avvicinare l'utopia alla dimensione mitica dell'immagine dell'attesa⁵ di un regno nuovo, luogo in cui è possibile vivere felicemente realizzando una società perfetta, libera, giusta. Ma a differenza del mito, l'utopia è un atteggiamento, un modello mentale⁶, una costruzione ideale frutto di una noesi intellettuale di uno stato di cose futuro⁷: un progetto razionale e ragionato *more matematico* come è dimostrato dalle utopie rinascimentali e in seguito esplicitato dalla narrazione del filone utopico⁸.

L'utopia seppure legata a periodi storici ben determinati, costituisce l'anelito di rinnovamento, di rivolta e di rivoluzione⁹ nonché di critica nei confronti una società e di un mondo che sta tramontato avendo perso il senso e il significato di una civiltà. In tal senso l'utopia può trasformarsi in mito mediante un cambiamento nel significato e nella funzione dei suoi contenuti¹⁰ per cui può essere

² Il simbolo viene inteso come ciò che unisce materiale e spirituale, conscio ed inconscio in un 'unità di opposti per cui va al di là e., contemporaneamente, è indipendente dall'oggetto considerato.«È» come scrive Jung «un termine, un nome o anche una rappresentazione che può essere familiare nella vita di tutti i giorni e che tuttavia possiede connotati specifici oltre al suo significato ovvio e convenzionale. Esso implica qualcosa di vago, di sconosciuto o di inaccessibile per noi(...) quando la mente esplora il simbolo, essa viene portata a contatto con idee che stanno al di là delle capacità razionali » (C.G. Jung, *Introduzione all'inconscio* in *L'uomo e i suoi simboli*, trad. it., TeaDue, Milano 1992, p. 5. Il simbolo traducendo il concetto in immagine, costituisce una «modalità autonoma di conoscenza». (M. Eliade, *Immagini e simboli. Saggi sul simbolismo magico-religioso*, Tea, Milano 1993, p. 13).

³ L'inconscio possiede dei contenuti autonomi universalmente e uniformemente diffusi che costituiscono una sorta di eredità psichica (C.G. Jung, *Istinto e inconscio* in *Opere*, vol. 8, trad. it., Bollati Boringhieri, Torino 2008, p. 151), un patrimonio comune dell'umanità (Id, *Psicologia analitica e concezione del mondo* in *Opere*, vol. 8, cit., p. 400). Essendo un deposito storico, è una sorta di contenitore di immagini del mondo senza tempo che, per acquistare un senso, devono venire tradotte nel linguaggio del loro tempo (*Ibidem*).

⁴ G. M. Chiodi, *Utopia e mito: due componenti della politica* in C. Bonvecchio (a cura di), *L'irrazionale e la politica. Profili di simbolica politico-giuridica*, E.U.T., Trieste 2001, p. 270.

⁵ Il tempo dell'attesa che caratterizza i miti millenaristi presuppone un tempo presente divorato da forze malvagie (rappresentato, nell'interpretazione apocalittica di Gioacchino da Fiore, dall'Anticristo) che, in un avvenire, verranno sconfitte da un Messia incaricato di realizzare un regno di giustizia, un regno perfetto avente una funzione escatologica. Per quanto riguarda le teorie millenariste, cfr. N. Cohn, *I fanatici dell'Apocalisse*, trad.it., Edizioni di Comunità, Roma 1965.

⁶ M.G. Pelayo, *Miti e simboli politici*, trad. it., Borla, Torino 1970, p. 35.

⁷ J.-J. Wunenburger, *Filosofia delle immagini*, trad. it., Einaudi, Torino 1999, p. 50.

⁸ Cfr. V. I. Carotenuto, *Utopia*, Il Mulino, Bologna 2005.

⁹ Sul carattere rivoluzionario, progressista e riformista dell'utopia cfr. K. Mannheim, *Ideologia e utopia*, trad. it., Il Mulino, Bologna, 1957.

¹⁰ M.G. Pelayo, *Miti e simboli politici*, cit., p. 36.

ritenuta un' *imago mundi* rivolta a riprodurre un'unità perduta, sebbene ne possa costituire, in realtà, un rovesciamento¹¹.

Il mito paradisiaco, a differenza dell'utopia la quale si colloca al di fuori del tempo e dello spazio e, di conseguenza, esprime una progettualità pensata come irrealizzabile (come l'etimo suggerisce; utopia come non luogo) e voluta come possibile, non si oppone alla realtà e pertanto costituisce una forma di disvelamento di un altro spazio-tempo rispetto a quello vissuto¹². Il mito (dal greco *mythos* che, letteralmente, significa racconto¹³) contiene in sé un elemento archetipico¹⁴ essendo una sorta di reminiscenza, come già Platone lo suggeriva. Per questo l'immaginazione mitica fa emergere il visibile dall'invisibile attraverso l'anima che fa affiorare una coscienza originaria e che, come il terzo occhio, mette in contatto con la sfera dell'immaginale¹⁵. A differenza del mito che permette di orientare e/o ri-orientare la società ovvero la collettività come l'individuo (il soggetto) verso un'identità dotata di senso e significato, ovvero verso una totalità simbolica che rinvia all'originario¹⁶, «L'immagine utopica è un'immagine di ciò che “deve essere”, di ciò che colui che immagina desidera che sia»¹⁷. Quest'immagine del desiderio - immagine “ideale”- apre a un progetto razionale dell'uomo essendo la sua consapevole volontà la fonte e il fondamento della creazione di una società nuova, “giusta” e felice che si potrà realizzare nel futuro attraverso

¹¹ J.-J. Wunenburger, *Insularità: dal Paradiso all'utopia* in *La vita delle immagini*, trad. it., Mimesis, Milano 2007, pp. 225 e ss.; Id., *L'utopie et la crise de l'imaginaire*, Delarge, Paris 1979.

¹² J.-J. Wunenburger, *Il senso del mito* in *La vita delle immagini*, cit., p. 81.

¹³ Il *mythos* come racconto o attività fabulatoria capace di esprimere un senso, non costituisce uno stadio “infantile” dell'intelligenza né dell'umanità, bensì una via alternativa al modello analitico. Cfr. M. Eliade, *Mito e realtà*, trad. it., Borla, Roma 1995; J.-J. Wunenburger, *Il senso del mito*, cit., p. 78.

¹⁴ Sull'archetipo come immagine primordiale presente nell'inconscio collettivo, cfr. C.G. Jung, *Gli archetipi dell'inconscio collettivo*, in *Opere*, vol. 9, tomo I, trad. it., Bollati Boringhieri, Torino 1997. Sul mito come racconto archetipico C.G. Jung, *Psicologia dell'archetipo del fanciullo* in *Opere*, vol. 9, tomo I, cit., p. 148; cfr. M. Eliade, *Miti, sogni, misteri*, trad. it., Rusconi, Milano 1986 e F.W. Schelling, *Sui miti. Le saghe storiche e i filosofemi del mondo antichissimo*, trad. it., Mimesis, Milano-Udine 2009.

¹⁵ L'immaginale è quel luogo intermedio, mediano tra il mondo intelligibile e mondo sensibile. «per un verso si materializza le Forme sensibili, per l'altro “immaginalizza” le Forme intelligibili a cui dà figura e dimensione. Il mondo immaginale per un verso simboleggia le Forme sensibili, per l'altro con le Forme intelligibili» H. Corbin, *Preludio alla seconda edizione. Per una carta dell'immaginale* in *Corpo spirituale e terra celeste. Dall'Iran mazdeico all'Iran sciita*, trad. it., Adelphi, Milano 1986, p. 15.

¹⁶ M. Eliade, *Mito e realtà*, cit., *passim*. Se il mito è, secondo Eliade, il racconto delle origini (Id., *Immagini e simboli*, cit., p. 55) nella modernità esprime piuttosto l'ansia, l'anelito di ritrovare un luogo originario su cui ri-fondare il mondo anche attraverso un linguaggio che ora sembra basarsi sul nulla.

¹⁷ M. Buber, *Sentieri in utopia. Sulla comunità*, trad. it., Marietti, Genova-Milano 2009, p.48.

l'utilizzo della scienza, della tecnica e della pianificazione delle relazioni: insomma attraverso una società pianificata e programmata è possibile creare un progetto politico, un mondo perfetto dove i cittadini seguono un ritmo di vita ben preciso, le giornate sono scandite da ore dedicate al lavoro, alla lettura dei libri, al riposo, le leggi sono poche ma ben disciplinate, le istituzioni sembrano create per favorire l'interesse della comunità.

Già Platone nella *Repubblica* era mosso dall'esigenza di fondare una realtà – la città ideale – conforme all'*idea* al fine di realizzare una città perfetta, rappresentazione di un ordine fondato sulla giustizia¹⁸, sull'idea della felicità su cui si sarebbe dovuta modellare l'organizzazione della società.

Proprio in quanto questo modello di società viene rappresentato, avvalorata l'interpretazione che vede l'utopia un non-luogo, un'immagine di uno stato immaginario che si trova al di là e al di fuori del tempo, che non è presente, sottolineando in tal modo il suffisso *ou* dell'etimo di origine greca: *ou-topos* come non luogo. Di conseguenza e sulla base del modello proposto da Thomas More che inventò il genere utopico¹⁹, l'utopia richiama una città protetta da mura o separata da canali o fiumi e una società posta in un altrove, un'isola o un continente vergine, non contaminato e, spesso, inaccessibile su cui creare, edificare una nuova realtà sociale e politica. L'altrove ha una funzione simbolica peculiare in quanto non è legato alla dimensione spazio-temporale, ma è la cifra di una realtà altra, di un al di là. Per questo è possibile pensare l'utopia come «a qualcosa che sale dal profondo dell'inconscio e come un sogno, un sogno ad occhi aperti, come un “impulso” assale l'anima disarmata per essere più tardi invocato, ricercato, prolungato da questo»²⁰.

Di conseguenza «L'utopia è il luogo privilegiato nel quale si esercita l'immaginazione sociale, in cui vengono accolti i sogni sociali e collettivi e si organizzano in maniera coerente le idee-immagini

¹⁸Esemplificativo è il mito della caverna (Platone, *Repubblica*, VII, 514a- 517a) che evidenzia la possibilità da parte del filosofo di dar *forma* a una città (la *polis*) finalizzata alla realizzazione della giustizia, dell'idea del Bene. Cfr., a questo proposito, l'azione del filosofo che può essere considerata simile a quella del pittore che dipinge la città-stato sulla base dell'idea che egli guarda e a cui si ispira distaccandosi dalle cose sensibili (*Ibidem*, VI, 501). In tal modo il filosofo plasma , dipingendo, cancellando e ridipingendo fino ad ottenere ciò che è di più simile al carattere divino, al disegno perfetto.

¹⁹ Cfr. a questo proposito, Th. More, *Utopia.*, trad. it., Laterza, Roma-Bari, 2000.

²⁰ M. Buber, *Sentieri in utopia*, cit., p. 48.

di una società diversa rispetto alla società dominante»²¹. Per questo l'utopia produce un suo immaginario utopico diventando una «potenza che irradia la realtà a partire dall'idea»²².

In quanto originata dall'immaginazione e legata al mondo onirico²³, il desiderio utopico mantiene un legame con l'inconscio e, di conseguenza, può essere interpretata attraverso il pensiero simbolico. Il simbolo, infatti, è in grado di collegare, come il suo etimo evidenzia, il significante con il significato, l'idea con la sua rappresentazione, l'invisibile con l'immagine visibile. In tal modo come invenzione – dove *invenire* significa trovare - fantastica²⁴, l'utopia trova nella topografia il necessario supporto della descrizione utopica dal momento che, nella sua natura di progetto politico, non può prescindere da una qualche concreta collocazione spaziale (u-topia) o temporale (u-cronia): la dis-locazione, la collocazione in un altrove ignoto e inaccessibile, in un altro mondo, che trova spesso nell'isola il luogo privilegiato. L'isola²⁵, infatti, come spazio ideale limitato e persino chiuso²⁶ costituisce una sorta di embrione, di *status nascendi* essendo immersa, metaforicamente, nel liquido amniotico, ovvero circondata dal mare. Le acque del mare, come *fons* e *origo*, sono il mezzo attraverso cui avviene la creazione di cui l'isola è l'immagine esemplare²⁷. L'isola, infatti, rappresenta quello spazio-limite posto ai “confini del mondo” in cui si realizza la perfezione e la felicità (ma anche il suo opposto), la pace e l'abbondanza; essa fornisce ai suoi abitanti tutto ciò che è necessario alla loro sopravvivenza, al loro benessere. In quanto simbolo

²¹ B. Bacsko, *L'utopia. Immaginazione sociale e rappresentazioni utopiche nell'età dell'Illuminismo*, trad. it., Einaudi, Torino 1978; Id, *Utopia*, in “Enciclopedia Einaudi”, trad. it., Einaudi, Torino 1984, vol. XIV, p. 445.

²² M. Gauchet, R. Redeker, *Utopia e modernità*, trad. it., Città aperta edizioni, Enna 2005, p. 35.

²³ Il legame dell'utopia con il sogno viene esplicitata da Jean Servier (Id., *Storia dell'utopia. Il sogno dell'Occidente da Platone ad Aldous Huxley*, trad. it., Edizioni Mediterranee, Roma 2002) il quale evidenzia, attraverso un'analisi multidisciplinare, come l'utopia, in quanto sogno dell'Occidente, sia un'idea di una riforma radicale per migliorare l'umanità.

²⁴ Sulla fantasia come espressione dell'immaginazione cfr. C.G. Jung, *Psicologia dell'archetipo del fanciullo*, cit., p. 165. Come non citare, a questo proposito, l'immaginario dell'isola che non c'è che accompagna la fantasia dei bambini sulla base della creazione di James Matthew Barrie (l'inventore di Peter Pan) a cui essi possono accedere seguendo la “seconda stella a destra/ questo è il cammino/ e poi dritto fino al mattino/ poi la strada la trovi da te/porta all'isola che non c'è” come insegna la canzone di Edoardo Bennato.

²⁵ L'isola è un microcosmo, un simbolo speculare del macrocosmo. Per questo assume una portata particolare nella simbolica politica tanto da essere assimilata alla città che si modella sulla base dell'isola avendo dei contorni ben definiti al pari dell'universo. G.M. Chiodi, *Propedeutica alla simbolica politica II*, FrancoAngeli, Milano 2010, p. 211.

²⁶ Come *hortus conclusus*, immagine del giardino, dell'Eden, cfr. G.M. Chiodi, *Propedeutica alla simbolica politica II*, cit, p. 329.

²⁷ M. Eliade, *Immagini e simboli*, cit., p. 135.

dell'origine perduta, essendo un microcosmo, un mondo in miniatura²⁸, l'isola rinvia all'immagine simbolica del cerchio²⁹ cosmico che rappresenta tutte le forme della perfezione diventando essa stessa simbolo del centro, *axis mundi*³⁰, spazio sacro. E come ogni spazio sacro, l'isola deve essere una spazio chiuso, separato, isolato difficile da raggiungere se non attraverso un viaggio³¹ che costituisce, in tal modo, una sorta di via iniziatica a cui segue una metamorfosi.

L'isola appare così, nell'immaginario, come l'ultima riserva di una vita di felicità (*eu* del/nel prefisso greco).

La dis-locazione topografica costituisce il necessario presupposto e supporto della descrizione utopica in quanto quest'ultima, nella sua natura di progetto politico, non può non prescindere da una qualche concreta collocazione spaziale³².

Eppure se l'isola rappresenta una sorta di microcosmo di felicità essendo un simbolo identitario, l'utopia provoca un rovesciamento, una conversione dell'immaginario insulare³³ evidenziando, attraverso un meccanismo enantiodromico³⁴, un passaggio dalla luce alle tenebre, una conversione verso l'Ombra.

Da città ideale e ordinata si trasforma, al pari della mitica Atlantide³⁵, in una città artificiale scrupolosamente protetta da leggi contro ogni forma di disordine. Essa si presenta non come l'immagine dell'Eden, del giardino paradisiaco che si può rintracciare nelle immagini delle varie Eldorado, bensì come un paesaggio infernale organizzato attraverso tecniche socio-politiche che

²⁸ Voce *Isola* in J. Chevalier, A. Gheerbrant, *Dizionario dei simboli*, trad. it., Bur, Milano 1990, vol. I, p. 356.

²⁹ Sul significato del cerchio, cfr. tra gli altri, I. Riedel, *Forme. Cerchio, triangolo, croce, quadrato, spirale: figure geometriche e tipi psicologici*, trad. it., Red, Como 1996, pp. 93-116 ed in particolare pp. 94-95.

³⁰ R. Guénon, *Simboli della scienza sacra*, trad. it., Adelphi, Milano 1990, p. 208 e ss.; G. M. Chiodi, *Propedeutica alla simbolica politica II*, cit., p. 14 ed, in particolar modo, p. 21.

³¹ Il viaggio, non bisogna dimenticarlo, rappresenta un *topos* dell'utopia come modalità di accesso a questo mondo altro: un viaggio attraverso la navigazione, il volo o un viaggio nel tempo. Sul viaggio, cfr. C. Camassa, S. Fasce, *Idea e realtà del viaggio*, ECIg, Genova 1991.

³² Cfr., I.A. Rezanov, *Atlantide tra realtà e fantasia*, trad. it., Massari editore, Bolsena(VT) 2002, p. 198.

³³ Cfr. J.-J. Wunenburger, *Insularità: dal Paradiso all'utopia*, cit., pp. 231 e ss

³⁴ Il termine enantiodromico, secondo l'etimologia greca, evidenzia come ogni cosa esistente tenda verso il suo contrario e in esso può convertirsi. Il significato etimologico si traduce nella legge eraclea che in quanto regolatrice dei contrari è stata riproposta da Jung sia a livello psicologico che gnoseologico (C.G. Jung, *Psicologia dell'inconscio in Opere*, vol. 7, trad. it., Bollati Boringhieri, Torino 1993, pp. 72-73).

³⁵ Su Atlantide, cfr. Platone, *Crizia*, 113-121.

rispondono a leggi ferree simili a quelle successivamente presenti nello Stato totalitario³⁶: il governo centralizzato basato sulla totale condivisione di valori e comportamenti, l'egualitarismo che si attua attraverso l'abolizione della proprietà privata, la limitazione del commercio e l'abbandono dell'uso del denaro, l'uniformità attraverso la scomparsa della famiglia tradizionale e il controllo della sessualità, la pedagogia che diventa onnipotente in quanto in grado di educare e plasmare i cittadini affinché interiorizzino completamente i valori sociali.

Insomma l'utopia si trasforma in distopia, il sogno in un incubo contendendo in sé il germe di una razionalità che "genera mostri". La *ratio* che esprime sia ragione che calcolo è un mezzo per pensarsi nella storia che ognuno contribuisce a costruire. Per questo «l'utopia ha la volontà di installare la razionalità nell'immaginario»³⁷ e presuppone l'affermazione del soggetto – l'individuo come attore della Storia e protagonista del suo destino che si scopre nell'esperienza della creazione³⁸. E' interessante notare come il pensiero utopico di creazione maschile³⁹ – rispetto ai suoi autori – rappresenti un mondo dominato dal Femminile⁴⁰ o, più precisamente, dal simbolismo della Madre⁴¹, di una madre possessiva che si occupa di tutto⁴² che si manifesta, *in primis*, nell'immagine della città.

³⁶ Basti pensare a questo proposito come un esempio, tra i tanti, a *Noi* di Evgenij Zamjatin, a *Il mondo nuovo* di Aldous Huxley, a *La fattoria degli animali* e a *1984* di George Orwell.

³⁷ B. Bacsko, *L'utopia*, cit., p. 23.

³⁸ E. Bloch, *Il principio speranza*, trad. it., Garzanti, Milano 1994.

³⁹ Non dobbiamo dimenticare che, sebbene come genere letterario sembri legato al maschile quanto agli autori anche il pensiero femminile (cfr. M. Cavendish, *The Blazing World* (1666), Penguin Classics, New York 1994) ha sviluppato un filone utopico nel senso che ha immaginato un mondo declinato al femminile: ne sono degli esempi letterari le commedie di Aristofane e ne è un esempio storico la comunità "mitica" delle Amazzoni (Cfr. V. de Angelis, *Amazzoni. Mito e storia delle donne guerriere*, Piemme, Casale Monferrato (AL) 1998; sul dominio del femminile cfr., tra gli altri, J.J. Bachofen, *Il matriarcato. Ricerca sulla ginocrazia del mondo antico nei suoi aspetti religiosi e giuridici, tomo I*, trad. it., Einaudi, Torino 1988; Ch. Wolf, *Cassandra*, trad. it. Ed. e/o, Roma 1984; Ead., *Premesse a Cassandra*, trad. it., Ed. e/o, Roma 1984). Un mondo che sottolinea la maternità, non come legata a pratiche riproduttive tecnologiche come evidenziate nel totalitarismo maschile finalizzato al controllo sul corpo delle donne. È un mondo che non esclude, ma che esplicita una comunità di tipo solidaristico simile all'isola di Itaca organizzata da Penelope e le sue ancelle (cfr. A. Cavarero, *Nonostante Platone. Figure femminili nella filosofia antica*, Editori Riuniti, Roma 1991, pp.13-32 e, seppur non contestualizzata nell'immaginario mitologico, V. Woolf, *Le tre ghinee*, trad. it., La Tartaruga, Milano 1975). Cfr. A.M. Verna, P. Vaglio Giors, *Utopia e femminismo*, Luciana Tufani Editrice, Ferrara 2009.

⁴⁰ E. Neumann, *La Grande Madre. Fenomenologia delle configurazioni femminili dell'inconscio*, trad. it., Astrolabio-Ubaldini, Roma 1981.

⁴¹ C.G. Jung, *Gli archetipi psicologici della Madre* in *Opere*, vol. 9, tomo I, cit., pp. 75-108.

⁴² J. Servier, *Storia dell'utopia*, cit., p. 236 e ss.; J.-J. Wunenbruger, *Filosofia delle immagini*, cit., pp. 385-386.

Anche la geometrizzazione degli spazi urbani⁴³ mette in evidenza la ricerca di una perfezione basata su un'ideale razionalità astratta. Di conseguenza «*la Razionalisation et la désacralisation du monde autorisent la construction d'autres modale, et permettent d'articuler la quête du lieu idéal avec une procédure mentale novatrice*»⁴⁴. Le utopie non sono altro che la creazione di nuovi mondi, resa possibile da nuove speranze sorte dopo la rottura dell'universo simbolico religioso che ha portato al disincanto del mondo.

«L'aspirazione ad una condizione migliore è antica quanto il mondo. Quando la fantasia non trova di che soddisfarsi nella realtà esistente, essa cerca rifugio in epoche o luoghi immaginari. I miti, le favole, le promesse oltremondane della religione, le fantasie degli umanisti, i romanzi di viaggi, sono state le diverse espressioni di ciò che la vita concreta non poteva offrire»⁴⁵. In tutte queste espressioni si possono rintracciare le radici dell'utopia. Da un lato, la letteratura popolare come il Paese di Cuccagna o il Mondo alla rovescia, ovvero il Carnevale⁴⁶, il mito dell'Età dell'oro in cui la società perfetta è posta all'origine della storia, dall'altro il millenarismo e il pensiero messianico sono la risposta alla crisi e il modo, la possibilità, per potersi, da essa, allontanare.

Se l'utopia, figlia dell'ideologia del progresso, prevedeva un progetto integrato in un mondo altro realizzabile nel futuro, immaginare il futuro per interpretare il presente è tipico delle opere di fantascienza siano esse proprie della letteratura che del cinema. La fantascienza, infatti, sembra nascere nello stesso momento in cui scompare la facoltà di dare un contenuto all'utopia a causa del successo incontestato dell'ideologia del progresso. La fantascienza, allora, evidenzia quegli elementi, quegli indicatori di trasformazione e di cambiamento che hanno caratterizzato e si sono verificati nell'immaginario utopico⁴⁷ e che si manifestano come una fuga dalla realtà⁴⁸.

⁴³ Basti pensare alle città, simbolo del materno (C.G. Jung, *L'io e l'inconscio*, trad. it., Boringhieri, Torino 1985, p. 199) e alla loro urbanizzazione : la città radiosa è sempre strutturata con una simmetria rassicurante dalle case quadrate tutte identiche e allineate lungo vie che si incrociano ad angolo retto nell'*Utopia* di Moro, alle sette muraglie concentriche corrispondenti ai sette pianeti della *Città del sole* di Campanella che rappresenta un mondo chiuso .

⁴⁴ J.-J. Wunenburger, *L'utopie ou la crise de l'imaginaire*, cit., p. 121.

⁴⁵ K. Mannheim, *Ideologia e utopia*, cit., p. 224

⁴⁶ G. Cocchiara, *Il mondo alla rovescia*, Bollati Boringhieri, Torino 1981.

⁴⁷ V. Fortunato, *Dall'utopia alla Fantascienza* in AA. VV. *L'Utopia e le sue forme*, il Mulino, Bologna 1982; C. Pagetti, *La Fantascienza*, in AA. VV. *Dall'utopia all'utopismo: percorsi tematici*, Cuen, Napoli 2003, pp. 795-812; Id, *i sogni della scienza. Storia della science fiction*, Editori Riuniti, Roma 1993.

⁴⁸ J. Servier, *Storia dell'utopia*, cit., p. 265.

Certamente questi elementi sottolineano come la *science-fiction* venga a rappresentare quell'ambientazione fantascientifica alternativa sia nel tempo che nello spazio a quel assetto della realtà che l'utopia aveva ricoperto. Ambientazione che si ricontestualizza nella corrente del *cyberpunk*⁴⁹ evidenziando come la realtà virtuale si ponga come un nuovo *deus ex machina* nella creazione di un mondo altro che però non si trova in un altrove pensato in uno spazio e in un tempo altro, ma diventa un mondo alternativo, parallelo alla società dominante contemporanea: è uno spazio circoscritto e delimitato in cui è possibile realizzare e rendere effettivo il proprio immaginario utopico. E' un luogo che si riesce ad annidare nel presente e che propone valori antagonisti alla società dominante, insomma un'*eterotopia* per utilizzare le parole di Michel Foucault⁵⁰ in un mondo (post-moderno) che ha decretato la fine della storia e dell'ultimo uomo⁵¹ proprio perché una società «incapace di generare un'utopia e di votarsi è minacciata di sclerosi e di rovina»⁵².

2. L'utopia dell'essere

Se la *finis historiae* potrebbe evocare un momento apocalittico in un mondo come quello contemporaneo che sembra convivere con apocalissi continue e, di conseguenza, con l'essere un mondo apocalittico, si impone una riflessione su quell'essere umano che riflette la crisi della post-modernità.

Un uomo che sperimenta individualmente e collettivamente il vuoto, scoprendo se stesso come vuoto. «Quando si è sviluppata la conoscenza scientifica, tanto più il mondo si è disumanizzato. L'uomo si sente isolato nel cosmo, poiché non è più inserito nella natura e ha perso la sua "identità inconscia". Il suo contatto con la natura è perduto e con esso è venuta meno quella profonda energia emotiva che questo contatto simbolico sprigionava»⁵³.

⁴⁹P. Pardo, *Il cyberpunk*, Xenia, Milano 2001.

⁵⁰ M. Foucault, *Eterotopia*, trad. it., Mimesis, Milano 1994; cfr., sotto il profilo dell'analisi del pensiero femminile, Ch. de Pizan, *La città delle Dame*, trad. it., Carocci, Roma 2004 a livello collettivo e, a livello individuale, V. Woolf, *Le tre ghinee*, trad. it., La Tartaruga, Milano 1975.

⁵¹ F. Fukuyama, *La fine della storia e dell'ultimo uomo*, trad. it., Rizzoli, Milano 1992.

⁵² E.M. Cioran, *Storia e utopia*, trad. it., Adelphi, Milano 1982, p. 102.

⁵³ C.G. Jung, *Introduzione all'inconscio* in *L'uomo e i suoi simboli*, cit., p. 77.

In questa società che sembra riprodurre l'immaginario utopico, quel sogno che può portare alla rinascita, l'uomo è dominato dalla tecnologia come triste surrogato di una totalità altrimenti inesistente. Totalità che domina e opprime l'uomo trasformandolo in un robot, in un automa⁵⁴, in un essere dipendente dai bisogni indotti dalla società stessa, a cui rimane imbrigliato in quanto ad essa omologato. Il progetto politico alla base della costruzione utopica, infatti, sembrava finalizzato alla realizzazione e alla pianificazione di una sorta di Paradiso, di mondo edenico che, però, da esso si distanzia essendo frutto di creazione umana. E' una città di uomini (in quanto esseri umani) che, per essere tale, necessita, innanzitutto ma soprattutto, di presentare quell'unico soggetto in grado di realizzarla. Un soggetto onnipotente che può essere equiparato al Demiurgo e che, rinviano al mito prometeico⁵⁵, richiama l'immagine di *Frankenstein (ovvero il Prometeo moderno)* di Mary Shelly: una creatura artificiale e mostruosa che desidera un'identità.

In questo che sembra uno dei migliori mondi possibili per utilizzare l'immagine leibniziana ma al rovescio, l'essere come soggettività, ovvero come sua possibilità di *esistere* viene – anzi deve essere - creato dalla società: per questo è necessario adeguarsi ad un modello di soggetto che avviene attraverso la nascita (il concepimento in vitro⁵⁶ della narrazione di Huxley non è un esempio tanto lontano), attraverso un'educazione capillare come a delle regole imposte che spesso rientrano nel condizionamento dell'individuo ad opera della società⁵⁷. Adeguarsi al progetto – e al suo controllo - sembra essere un modo possibile per giungere alla perfezione, occultando però il fatto che la programmazione sociale avrebbe regolato e soddisfatto ogni desiderio degli esseri umani a patto che ognuno rinunci alla propria libertà: ed è proprio contro questa forma di

⁵⁴ Sul significato dell'automata come macchina o essere inanimato che acquisisce poteri umani cfr. voce *automa* in N. Abbagnano, *Dizionario di filosofia*, TEA, Milano, 1983, pp. 89-90. Cfr. voce *cibernetica*, in *ibidem*, pp. 126-128.

⁵⁵ Prometeo rappresenta il tentativo dell'uomo di sostituirsi alla divinità e plasmare gli uomini a sua immagine e somiglianza dando vita alle sue creazioni forgiate con l'argilla: per trasformare la materia, occorre una scintilla di fuoco (secondo l'antica tradizione greca per la quale l'uomo era composto di terra e di fuoco) e per questo egli decise di rubare il fuoco a Zeus (K. Kerényi, *Gli dèi e gli eroi della Grecia*, trad. it. Oscar Mondadori, Milano, 1989, p.183). È opportuno fare una precisazione terminologica. Con l'uso del termine uomo ci si riferisce all'essere umano in generale in cui viene ricompreso il soggetto donna, essendo il linguaggio filosofico neutrale rispetto alla differenza sessuale. Cfr., a questo proposito, A. Cavarero, *Per una teoria della differenza sessuale* in Diotima, *Il pensiero della differenza sessuale*, La Tartaruga, Milano, 1987, pp. 41-79.

⁵⁶ È interessante notare come il concepimento in vitro neghi la maternità.

⁵⁷ Cfr. le disopie evidenziate ne costituiscono un esempio che va dall'utilizzo del condizionamento psicologico (l'ipnopedica) a quello chimico attraverso il *soma* (una droga) nel racconto di Aldous Huxley.

determinismo che si oppongono gli “uomini del sottosuolo” di Dostoevskij⁵⁸ o quelli di *Metropolis* (1926) di Friz Lang.

Paradossalmente la ribellione nei confronti di un mondo ritenuto perfetto si iscrive all’interno della stessa narrazione utopica, come se fosse un esempio di devianza che deve essere ricondotta al modello: basti pensare, rimanendo sui classici già citati, a Winstor di *1984* che riconosce, dopo un lungo condizionamento, che 2+2 fa 5, alla figura del selvaggio in *Brave New World* che impersona la resistenza alla disumanizzazione e all’uniformità indotta, ai comportamenti devianti degli individui-neri di *Noi* annientati con la mano di ghisa del Benefattore oppure privati della loro anima, quella scheggia del cervello che D-503 individua come una malattia da rimuovere con una semplice irradiazione (la Grande Operazione) che fa prevalere la felicità sulla libertà.

Insomma se l’utopia, così come nell’immagine platonica, cerca di reintegrare l’individuo nell’armonia dell’universo, testimoniando una sorta di rinascita, in realtà essa pianifica la trasformazione dell’individuo in un essere che, progressivamente, perde, senza accorgersene, la sua identità, la sua umanità, la sua libertà di scelta. Anzi la sua libertà diventa quella rousseauiana come obbedienza incondizionata alle regole della collettività come risulta evidente dagli esempi delle distopie non solo classiche, ma anche contemporanee così come rappresentante, ad esempio, nel film *The Beach*⁵⁹ di Danny Boyle o in *The Village*⁶⁰ (2004) di M. Night Shyamalan o *La donna perfetta*⁶¹ (2004) di Franck Oz. Queste pellicole mantengono le caratteristiche del genere utopico: non solo la separazione dal mondo (che sia, rispettivamente agli esempi citati, un’isola come un luogo inaccessibile separato dal bosco con dei confini certi, come una nuova città), ma la

⁵⁸ F. Dostoevskij, *Memorie del sottosuolo*, trad. it., Einaudi, Torino 2002.

⁵⁹ Il film di Danny Boyle del 2000 si basa sul romanzo di Alan Garland (*The Beach*, Penguin, London, 1997) che narra l’avventura di Richard, ritrovata una mappa, si appresta a raggiungere *The Beach*, una spiaggia sconosciuta che si dice sia un Paradiso terrestre. In quest’isola paradisiaca della Thailandia, il protagonista si imbatte in una società fatta di regole e ruoli ben definiti in cui regna un’apparente armonia sotto il dominio della *leader* Sal.

⁶⁰ Il film descrive una comunità che ha deciso di vivere isolata dal resto del mondo perché ritenuto violento e che ha costruito il suo mondo all’interno di un bosco che non si può varcare poiché è popolato da misteriose creature con le quali è stato stipulato un patto di reciproco rispetto.

⁶¹ Il film è una commedia remake de *La fabbrica delle mogli* (1975) di Bryan Forbes tratto da un romanzo di Ira Levin: le donne vengono trasformate in robot attraverso l’introduzione, nel cervello, di un cip. In tal modo diventano donne perfette, plasmate sui desideri degli uomini/mariti, così, in questo modo, possono essere donne amate. È questa la finalità dell’ideatrice della città di Stepford nel Connecticut, il paradiso delle famiglie.

costruzione di un nuovo mondo attraverso una capillare regolamentazione delle esistenze che si può effettuare solamente attraverso un rigido controllo di ogni singolarità.

Controllo che, nel nostro mondo post-moderno, si manifesta attraverso l'utilizzo di un linguaggio robotizzato. La meccanizzazione del linguaggio che viene semplificato e ridotto ad un codice neutro, produce una disgiunzione tra linguaggio e parola intesa nel suo aspetto creativo ed espressivo proprio del soggetto proprio perché attinge alle radici più profonde dell'anima. In tal modo il linguaggio subisce un processo di impoverimento e di semplificazione che evoca la neolingua di Orwell. Dal momento che cambiare o modificare la lingua significa creare un pensiero che non può essere divergente dalla realtà che si è creata anche artificialmente, il controllo del pensiero diventa dunque indispensabile. «è necessario ricordare che gli avvenimenti specifici hanno avuto luogo in quel modo desiderato. Se poi si deve dare un nuovo ordine a ciò che si ricorda o falsificare i documenti scritti, conviene dimenticare di aver agito in quel modo»⁶². Questo tipo di accorgimento che «in archeolingua (...) è definito controllo della realtà, in neolingua viene detto bipensiero»⁶³, un pensiero che non rimuove ma cancella la memoria. Il valore della memoria sia essa individuale che collettiva è innegabile poiché legato al concetto di identità. Senza ricordi, senza una storia un individuo⁶⁴, come un popolo, cessa di esistere o, meglio, cessa di contribuire attivamente alla creazione del proprio futuro. Privati della prospettiva del passato, ognuno perde ogni interesse per il domani ed è costretto a vivere in un drammatico e immutabile presente⁶⁵. Non a caso «congelare il divenire storico»⁶⁶ è necessario per la conservazione del potere che si manifesta attraverso lo slogan «chi controlla il passato controlla il futuro e chi controlla il presente controlla il passato»⁶⁷.

⁶² G. Orwell, 1984, trad. it., Mondadori, Milano 2007, p. 220.

⁶³ *Ibidem*. Il bi-pensiero è un procedimento in due fasi che, nell'atto di accettazione della nuova realtà, fa necessariamente seguire la cancellazione del ricordo dell'accettazione stessa. Se si fermasse al primo stadio, questo stratagemma della memoria si ridurrebbe a semplice conformismo e renderebbe impossibile evitare un certo senso di colpa per chi, consapevolmente, accetta la realtà modificata e la impone agli altri

⁶⁴ Cfr. C. Schmitt, *Die Buribunken. Ein geschichtsphilosophischer Versuch*, in «Summa», 1917-1918, pp. 86-106.

⁶⁵ P. Levi, *Se questo è un uomo*, Einaudi, Torino 2005, p. 32: «a ritrovarsi, accadeva di ricordare e di pensare, ed era meglio non farlo».

⁶⁶ G. Orwell, 1984, cit., p. 210.

⁶⁷ *Ibidem*, p. 37.

In questo contesto si inserisce quel controllo che si manifesta oggigiorno, seppur in maniera subdola e diversificata, nell'utilizzo del *cyberspazio* che rappresenta il nuovo immaginario utopico: da *face book* a *twitter* ai videogiochi l'ambiente, simulato dalla virtualità, dà nuove possibilità di definizione di sé, nuove possibilità di visibilità e riconoscimento e permette, altresì, di superare i propri limiti così come evidenzia il film *Tron Legacy*⁶⁸(2010) di Joseph Kosinsky. In realtà, però, tale spazio indebolisce la distinzione tra mondo reale e quello della rete, facendo sì che il soggetto si identifichi con qualcosa di diverso da sé, diventando un essere virtuale⁶⁹ che può richiamare alla mente l'immagine di uomo (reale, ma dissociato attraverso le maschere che indossa nel mondo) in *L'uno, nessuno, centomila*, scritto da Pirandello nei primi anni del '900, in tempi "non sospetti", ovvero non legati alla virtualità. Il romanzo di Pirandello mette in evidenza come la maschera⁷⁰ diventi un *modus vivendi* come nel *cyberspazio* dove ognuno può diventare qualcun'altro.

Di fronte a questo immaginario utopico si staglia, però, l'ombra del non-essere mirabilmente esplicitata dall'immagine del pendolo-peso descritto da Carl Michaelstetter: «un peso pende ad un gancio, e per pender soffre che non può scendere: non può uscire dal gancio, poiché quant'è peso pende e quando pende dipende»⁷¹. Quest'immagine metaforica incombe su un soggetto che forse solo tramite un *avatar*⁷² può riacquistare la sua dimensione umana: il non dipendere dal determinismo, ma l'essere legati indissolubilmente a quella dimensione sacra a cui si può imputare la salvezza, quella dimensione escatologica che avrebbe dovuto essere presente e realizzarsi nelle utopie.

L'*avatar*, non dimentichiamolo, è un modo attraverso cui è possibile creare una *liason*, essendo quell'*intermediario* tra l'essere supremo e i mortali al pari della figura di Mercurio e dell'*Eros* platonico: e sono forse queste immagini mitiche a cui è possibile far riferimento per non perdersi in una realtà costrittiva né in una virtuale che comunque impone un *modus essendi* in un mondo che

⁶⁸ Il film narra di un creatore di videogiochi che sogna un mondo in cui si potrà creare una società utopica in cui è possibile unire persone ed informatica: insomma un *Cyberspazio*. Per questo ha creato un mondo parallelo, virtuale in cui è stato fagocitato e in cui, spontaneamente, come per partogenesi, si sono creati degli iso-esseri, isomorfi all'uomo.

⁶⁹ A. Caronia, *Il corpo virtuale*, Muzzio, Padova 1996.

⁷⁰ Sulla maschera come ruolo, travestimento o camuffamento per adattarsi al mondo cfr. C. Bonvecchio, *La maschera e l'uomo*, FrancoAngeli, Milano 2002.

⁷¹ C. Michelstaedter, *La persuasione e la retorica*, trad. it., Adelphi, Milano 2007, p. 39.

⁷² Sull'*avatar* e sul film *Avatar* (2009) di James Cameron, cfr. A. Caronia, A. Tursi, *Filosofia di Avatar. Immaginari, soggettività, politiche*, Mimesis, Milano-Udine, 2010.

scambia la rete con la metafisica. Non a caso l'*avatar* non si appropria dell'umano, non si fonde con lui, anzi, attraverso quell'immagine di culla-bara, rinvia alla rinascita, alla trasformazione, al simbolismo femminile.

Emblematica è la visione di Chuang tzu che sognò di essere una farfalla e destandosi non sapeva se fosse un uomo che aveva sognato di essere una farfalla o una farfalla che sognava di essere un uomo.

Il che ci riporta al senso dell'utopia come dell'eteretopia o del mondo *cyber* : entrambi impongono una visione specifica e programmata del mondo, che si oppone alla realtà. Esse evidenziano la tensione e la propensione dell'uomo a cercare di sopravvivere ad un mondo da lui creato e desiderato, ma che spesso, nel momento in cui si realizza, evidenzia il suo lato di tenebra, il suo lato oscuro.



Sesto San Giovanni (MI)
via Monfalcone, 17/19

© Metabasis.it, rivista semestrale di filosofia e comunicazione.
Autorizzazione del Tribunale di Varese n. 893 del 23/02/2006.
ISSN 1828-1567



Quest'opera è stata rilasciata sotto la licenza Creative Commons Attribuzione- NonCommerciale-NoOpereDerivate 2.5 Italy. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/it/> o spedisci una lettera a Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.