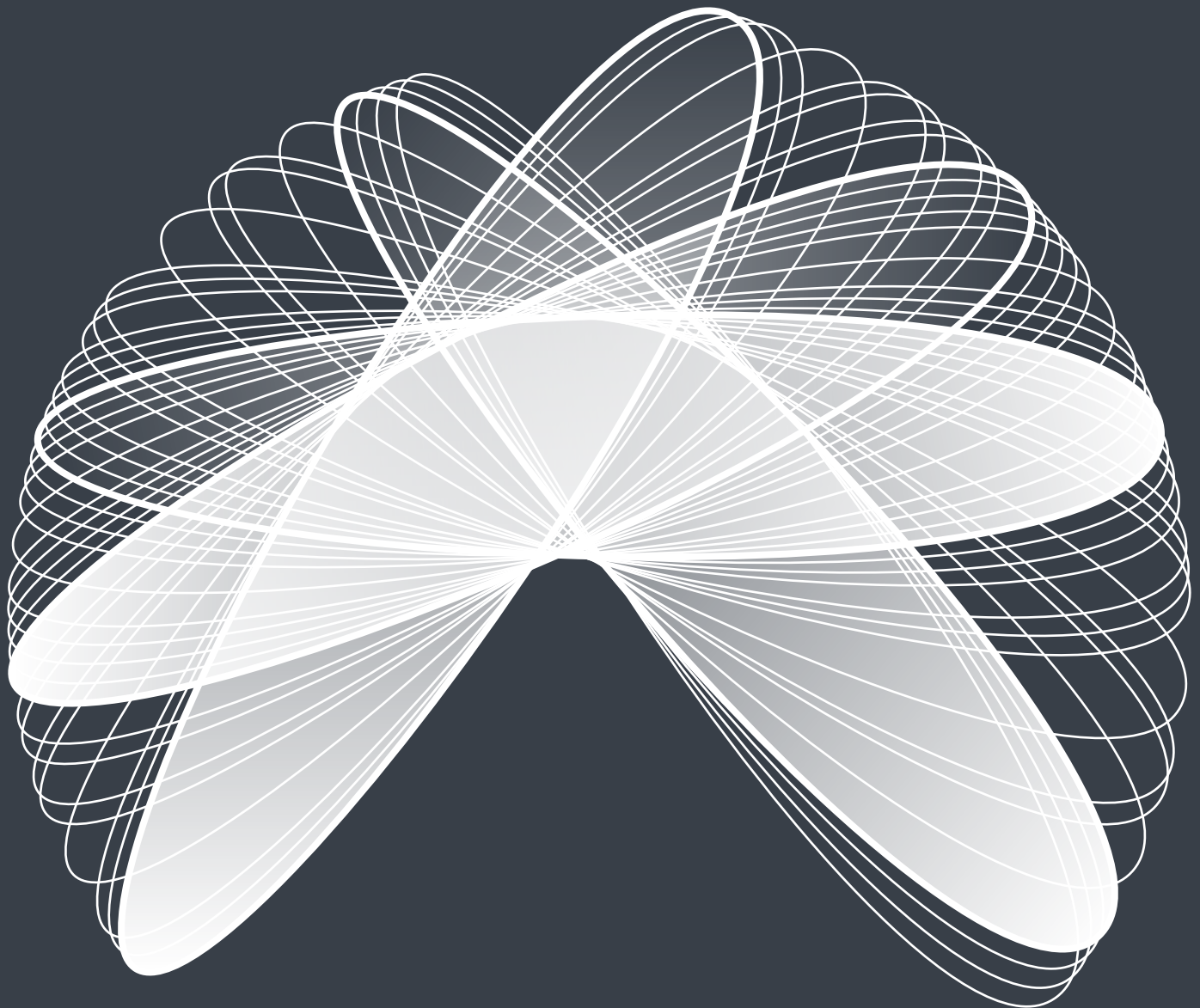


Philosophy  
Kitchen #10

Anno 6  
Marzo 2019  
ISSN: 2385-1945



**Filosofia e fantascienza.**  
Spazi, tempi e mondi altri

Philosophy  
Kitchen #10

Anno 6  
Marzo 2019  
ISSN: 2385-1945



**Filosofia e fantascienza.**  
Spazi, tempi e mondi altri

# Filosofia e fantascienza.

## Spazi, tempi e mondi altri

4  
Filosofia, narrazioni,  
media  
Antonio Lucci,  
Mario Tirino

### I. ARCHEOLOGIE DEL FUTURO, GENEALOGIE DEL PRESENTE

9  
Altri spazi, in contro-  
tempo: letture e visioni  
dalle nuove frontiere  
della fantascienza  
Giovanni De Matteo,  
Salvatore Proietti  
31

La visione distopica di  
Philip K. Dick. Indagine  
su *The Man in the High  
Castle*: dal romanzo  
al processo seriale  
Alfonso Amendola  
43

*L'anno 3000* di Paolo  
Mantegazza. L'utopia  
scientifica al servizio  
del progresso coloniale  
Daniele Comberiati  
55

Pietra, ferro, fuoco,  
ombra: città nere  
da Magdeburg a Los(t)  
Angeles  
Adolfo Fattori

### II. UTOPIE, DISTOPIE, ETEROTOPIE: PENSARE SPAZI E TEMPI ALTRI

69  
Mondi dentro mondi.  
Eterotopie e iperog-  
getti nella narrativa  
di Kim Stanley  
Robinson

Gianluca Didino

82  
Note per un'eterotopo-  
logia del punk  
cibernetico

Lorenzo Palombini

99  
Dopo l'utopia. Ipotesi  
sul cyborg neoliberista  
a partire dalla serie tv  
*Black Mirror*

Matteo Bergamaschi

107  
Il fascino indiscreto  
del potere. Mondi  
regressivi e sopravvi-  
venze utopiche

Marina Maestrutti,  
Claudio Tondo

### III. FILM, ROMANZO, VIDEOGIOCHI, SERIE TELEVISIVE, VIDEOCLIP: MEDIA E STRUMENTI NARRATIVI ALTERNATIVI DELLA RIFLESSIONE FILOSOFICA

125  
L'utopia egoista nei  
film di David Lynch:  
una ribellione contro  
i limiti della realtà  
Lorenzo Gineprini  
133  
Doris Lessing oltre  
il muro. Catastrofe  
e trascendenza  
in *Memorie di una  
sopravvissuta*  
Mario Tirino  
148  
*Horizon Zero Down  
e Detroit Become  
Human*: filosofia  
dei media, narrazioni  
videoludiche  
e fantascienza  
Antonio Lucci  
161  
"È così che finisce  
il mondo, non già in  
un frastuono, ma  
in un lungo piagnisteo".  
Catastrofe e distopia  
nella nuova serialità  
narrativa e nell'imma-  
ginario videomusicale  
Alessandro Alfieri

### APPENDICE

177  
Utopia e Singolarità  
Tecnologica. Una con-  
versazione tra un  
transumanista e N°44,  
primo androide emoti-  
vamente avanzato.  
DustyEye

# Filosofia, narrazioni, media

## Antonio Lucci, Mario Tirino

La questione della narrazione occupa nel discorso filosofico, fin dai suoi esordi, un posto di spicco: come ricorda nella sua ricostruzione delle origini del pensiero greco Jean-Pierre Vernant (2007, 13-15), la narrazione va intesa, per il pensiero filosofico dei primordi, innanzitutto come l'avversario per eccellenza: è il mito, infatti, ad essere propriamente narrativo; vale a dire la massima espressione di quel sistema di credenze e di immagini, di superstizioni e spiegazioni sovra-umane e sovra-razionali del mondo a cui si incominciava a contrapporre, per la prima volta in Occidente, la pretesa di razionalità che pensiero filosofico rivendicava per sé.

Ma proprio per questo, perché avversario temuto e venerando, la narrazione, quale orizzonte espositivo non necessariamente razionale o argomentativo, fondato sullo spiegare per immagini, sul mostrare piuttosto che sul dimostrare, è rimasta iscritta – incisa – nelle pieghe, nella trama profonda del discorso filosofico. Basti il richiamo eminente all'uso platonico del mito, che affianca la – o meglio, si pone quale sistema esplicativo parallelo alla – spiegazione filosofica, per rendere evidente come la traccia della narrazione sia ancora forte nel periodo aurorale del pensiero filosofico. I “sogni” come quello di Scipione raccontato da Cicerone, le “fantasticherie” di rousseauiana memoria, fino ad arrivare agli “esperimenti mentali” della filosofia analitica sono solo testimonianze sparse, ma significative, di una segnatura nascosta nella trama del sapere filosofico-discorsivo occidentale.

Se è possibile, da un lato, riscontrare un'intrinseca narratività nelle stesse strutture argomentative del sapere filosofico, è possibile altrettanto – con un gesto uguale e contrario – riscontrare un'operazione sistematica di “immunizzazione”, da parte del sapere filosofico, nei confronti delle suddette narrative. Quanto meno a partire dalla nascita dell'estetica come disciplina filosofica propriamente detta con Baumgarten (senza dimenticare tutto l'orizzonte estetico “implicito” precedente) la filosofia, occupandosi di contenuti espressivi, artistici e – anche – narrativi, li rende oggetto dei propri metodi, dei campi su cui applicare il proprio sapere. In questo modo il problema del rapporto tra filosofia e narrazione, della filosofia *come* narrazione, può essere aggirato tramite l'applicazione

dell'indagine filosofica alle narrazioni. I grandi romanzi, e ancor di più il cinema e la musica, da un lato vengono riconosciuti nel loro nucleo teoretico-concettuale come degni oggetti dall'analisi filosofica, dall'altro vengono però "incanalati", ridotti alla scritturalità e alle modalità espressive che in ambito filosofico si sono stabilite nel corso dei secoli: in particolare nella forma del trattato.

A partire dallo sviluppo della cosiddetta "cultura di massa" la questione dell'espressione di contenuti propriamente teoretici tramite mezzi narrativi diventa sempre più bruciante, e controversa, anche per il sapere filosofico: fumetti, racconti e romanzi pulp, *b-movies*, l'ascesa di generi come l'horror contribuiscono a mettere in crisi l'idea di arte e quella di "opera", che sembravano quasi rappresentare, per la filosofia, una *conditio sine qua non* per attribuire un contenuto di pensiero a un medium espressivo che non fosse quello scritturale espresso in forma di trattazione sistematica.

Fu la narrativa di fantascienza, in particolare quella degli anni Sessanta, a giocare un ruolo centrale nella costituzione di un nuovo orizzonte narrativo, che in qualche modo si poneva in maniera sincretistica, da un lato, e innovativa, dall'altro, rispetto alle narrative "di genere" precedenti. La *science fiction*, infatti, riprendeva prepotentemente i temi classici del romanzo utopico per farne, però, un mezzo espressivo proprio: fanno la loro comparsa temi ecologisti, paure e rimossi post-apocalittici (quelli che Philip K. Dick ha cristallizzato nel titolo icastico di uno dei suoi tanti capolavori: *Cronache del dopobomba*, del 1965), visioni di un futuro in cui uomini, animali e macchine conviveranno, idee su androidi intelligenti – *Doppelgänger* postmoderni – visioni di un mondo dopo il nostro. Isaac Asimov, Dick, Andrej Tarkovskij, Stanley Kubrik, Stanislaw Lem superano e al contempo accentuano le barricate tra i blocchi sovietico e americano, proiettandole nel futuro, nell'altrottempo ucronico, nello spazio.

Che il contenuto filosofico di queste narrazioni sia evidente, che molto spesso si pongono in maniera non banale in dialogo coi campi della scienza (si pensi alle leggi della robotica di Asimov), della filosofia (come testimonia un'opera decisiva, e ancora poco nota, come la *Summa Technologiae* di Stanislaw Lem) e della religione (lo storico della cultura Thomas Macho ha coniato, riferendosi a Dick, la categoria di "gnosi californiana" per descrivere la sua produzione tarda), appare un dato di fatto.

Nel nostro piccolo, nel presente fascicolo di *Philosophy Kitchen* abbiamo cercato di portare ad evidenza, facendo "parlare" le narrazioni, alcuni nuclei di questo portato filosofico presente dietro alle narrative *sci-fi*. Tra i tanti tagli e approcci possibili, e tra le moltissime direttive presenti nelle suddette narrative fantascientifiche, ne abbiamo privilegiate due: una tematica e una mediologica. A livello mediologico abbiamo cercato di rendere il più possibile ampio lo spettro degli "strumenti del comunicare" analizzati, nella convinzione che i media digitali (in particolare cinema, videoclip, videogioco e serialità televisiva) offrano nuove, ed estremamente importanti, possibilità di sviluppo del conglomerato narrazione-medium-teoria che è al centro degli interessi di noi curatori.

D'altro canto, non è infrequente, in numerosi approcci dei Media Studies, rinvenire una strutturale propensione al dialogo e alla cooperazione con la filosofia: per limitarsi a due esempi, possiamo citare la teoria della mediazione radicale di Richard Grusin e quel vasto ed eterogeneo insieme di ricerche che va sotto il nome di *digital materialism*. In entrambi questi casi, la mediologia si apre a una serie di apporti teorici per esplorare quelle soglie estreme del pensiero che meglio riescono a interrogare la complessità del transito antropologico

sperimentato dalle società contemporanee attraverso l'evoluzione tecnologica.

Nella stessa direzione, sembrano muoversi alcuni prodotti della serialità televisiva, sempre più accreditata come lo spazio socioculturale più avanzato in cui sperimentare tutte le potenzialità delle narrazioni distopiche ed eterotopiche: da *Black Mirror* a *The Man in the High Castle*, passando per *Altered Carbon*, 1983, *The Handmaid's Tale*, *Person of Interest*, *Humans*, sono decine gli esempi di serie in grado di stimolare la riflessione sul nesso tra racconto, panorama mediale e implicazioni filosofiche.

A livello tematico, appunto, abbiamo privilegiato la lente offerta della triade utopia/distopia/eterotopia, su cui abbiamo invitato a contribuire gli autori che compongono il presente numero. La dimensione spazio-temporale “altra” delle utopie e delle distopie, infatti, ci ha permesso di aprire il ventaglio di opzioni discorsive a nostra disposizione al fine di offrire visioni dell'umano e dell'umanità, dello spazio, del tempo e dell'interazione uomo-macchina, che sfuggissero (senza per questo mancare di rigore) alle griglie della forma-trattato e che aprissero scorci, e visioni, utili – di ritorno – a un sapere filosofico che non sia pregiudizialmente chiuso alle provocazioni della multimedialità e della narratività.

In questo contesto si inseriscono i saggi che andiamo a presentare, che abbiamo ripartito in tre sezioni, divise tematicamente:

Nella prima (“Archeologie del futuro, genealogie del presente”) abbiamo inserito quei contributi che – a livello più o meno esplicito – si sono posti la questione del rapporto tra “archeologia” e “futurologia”, ossia del rapporto che intercorre tra le visioni del futuro e la descrizione tanto del presente quanto del passato. De Matteo e Proietti, in una lunga ricostruzione tanto teorica quanto attenta alla storia sia romanzesca quanto cinematografica della sci-fi, offrono un panorama dei punti di forza teorici (il postumano, le utopie e le eterotopie) che nelle narrative di fantascienza saldano immaginario utopico e tensioni sovraumane, mirate alla ricerca di mondi altri e potenziamenti dell'umano. Il saggio di Alfonso Amendola, invece, sviscera sapientemente, unendo l'analisi del romanzo dickiano *The Man in the High Castle* a quella della sua trasposizione televisiva seriale, il tema dell'ucronia: quella dimensione parallela della temporalità che non è la nostra, ma che nostra sarebbe potuta essere, come quella presentata da Dick nella sua grandiosa narrazione di un mondo post-bellico dove hanno trionfato le forze dell'Asse. Comberinati e Fattori, invece, ci ricordano – con un gesto teorico estremamente gradito a noi curatori – quanto la fantascienza sia anche (e non minoritariamente) un prodotto nostrano, chiamando in causa autori quali Paolo Mantegazza – che col suo pionieristico *L'anno 3000* aveva posto alla fine dell'Ottocento questioni che solo con Aldous Huxley ridiverranno centrali per l'immaginario distopico-fantascientifico contemporaneo – e il prematuramente scomparso Alan D. Altieri, che ha saputo coniugare immaginario apocalittico, incubo distopico e narrazione storico-archeologica con la straordinaria *Trilogia di Magdeburg*.

Nella seconda sezione (“Utopie, Distopie, Eterotopie: pensare spazi e tempi altri”) sono i “luoghi”, o meglio, i luoghi “altri” a farla da padrone: spazialità reali o simboliche che strutturano i modi di pensare e – soprattutto – di immaginare il nostro mondo. Se il concetto para-spaziale di “eterotopia” è quello centrale nei saggi di Didino e Palombini, da contraltare “narrativo” funzionano invece i saggi di Bergamaschi e Maestrutti/Tondo, dedicati – rispettivamente – alla serie televisiva *Black Mirror* e al genere della distopia “femminista” (da *The Handmaid's Tale* a *Ragazze elettriche*). Qui è possibile vedere come l'idea di uno

spazio “altro” immaginata da Foucault col concetto di “eterotopia” sia inscindibile da un’analisi dei poteri e delle strutture politiche, sociali e di sapere che sorreggono la costituzione di ogni luogo, sia esso materiale o simbolico. La terza sezione del fascicolo (“Film, Romanzo, Videogiochi, Serie Televisive, Videoclip: media e strumenti narrativi alternativi della riflessione filosofica”) è quella maggiormente “mediologica”, dove – cioè – l’analisi della materialità e della strumentalità del medium gioca un ruolo centrale per l’analisi sia delle forme narrative che del loro portato teorico. Per questo motivo abbiamo cercato – situando in questa sezione conclusiva anche i nostri saggi in quanto curatori – di rendere il più possibile ampio il ventaglio di media analizzati: romanzo (Tirino), videoclip e serialità televisiva (Alfieri), videogames (Lucci), cinema (Gineprini) offrono un elenco paradigmatico di strumenti narrativi alternativi al trattato che però, nel panorama contemporaneo, hanno assunto il ruolo filosofico di mediatori concettuali di visioni etiche, politiche e sociali.

Chiude il numero un’intervista, di cui in quanto curatori andiamo particolarmente fieri, e di cui ringraziamo sentitamente il collettivo artistico DustyEye: quella a N.44, il primo androide emotivamente avanzato. In un’intervista/dialogo l’androide – un testimone privilegiato dell’umano da un punto di vista compiutamente post- e an-umano – si incarica di spiegare, narrandolo autobiograficamente, il concetto di “singolarità tecnologica” da un punto di vista più che mai interno: quello di chi non solo e non tanto ha visto l’avvento della tanto temuta singolarità teorizzata da Kurzweil, quanto di chi quella singolarità è, è stata e sarà (stata).

Con l’evocazione del sovrapporsi delle dimensioni temporali e narrative offerte dal racconto “di prima mano” per bocca della singolarità elettronica incarnata, chiudiamo la presente prefazione e lasciamo il piacere ai lettori di seguire il percorso tra filosofia e *science fiction* che abbiamo tentato di strutturare.

## Bibliografia

Vernant, J.-P (2007). *Le origini del pensiero greco*. Milano: Feltrinelli.



Philosophy Kitchen  
Rivista di filosofia contemporanea

Università degli Studi di Torino  
Via Sant'Ottavio, 20 - 10124 Torino  
tel: +39 011/6708236 cell: +39 348/4081498  
redazione@philosophykitchen.com  
ISSN: 2385-1945

[www.philosophykitchen.com](http://www.philosophykitchen.com)

**Redazione**

Giovanni Leghissa — Direttore  
Mauro Balestreri  
Veronica Cavedagna  
Alberto Giustiniano  
Carlo Molinar Min  
Giulio Piatti  
Claudio Tarditi  
Nicolò Triacca  
Danilo Zagaria

**Collaboratori**

Lucia Pepe  
Sara Zagaria

**Progetto grafico**

Gabriele Fumero

L'illustrazione di copertina evoca un moto di oscillazione impercettibilmente disarmonico. Il movimento perpetuo e ripetuto suggerito dalle linee si riferisce al limite labile che esiste tra utopia e distopia, e considera il ruolo del caso come parte da considerare nell'esercizio dell'immaginare e descrivere il futuro.

**Comitato Scientifico**

Tiziana Andina, Alberto Andronico, Giandomenica Becchio, Mauro Carbone, Michele Cometa, Martina Corgnati, Gianluca Cuzzo, Massimo De Carolis, Roberto Esposito, Arnaud François, Carlo Galli, Paolo Heritier, Jean Leclercq, Romano Madera, Giovanni Matteucci, Enrico Pasini, Giangiorgio Pasqualotto, Annamaria Rivera, Claude Romano, Rocco Ronchi, Hans Reiner Sepp, Giacomo Todeschini, Ugo Ugazio, Marta Verginella, Paolo Vignola, Ugo Volli.



