

## Proiezioni postumane dall'orlo della Trascendenza

Autore: [Giovanni De Matteo](#)

da: [Divenire 2](#), *Futurologia* (2009)

---

■ Affrontare il tema del Postumanesimo in ambito cinematografico impone una riflessione sulla natura filosofica del cinema di fantascienza più maturo. È infatti impossibile parlarne prescindendo da opere seminali come *2001: Odissea nello Spazio* o *Blade Runner*, la cui importanza trascende i confini del genere in seno al quale hanno visto la luce. Unanimemente considerati dalla critica delle pietre miliari della settima arte, queste due pellicole sono state non di rado decontestualizzate dal background fantascientifico anche in virtù della loro inerzia di penetrazione nell'immaginario popolare del Novecento.

Tanto il capolavoro di Stanley Kubrick quanto quello di Ridley Scott hanno impresso a fuoco un sigillo sulla visione del futuro, sia dall'angolazione dell'uomo comune come pure del più smaliziato degli appassionati di fantascienza. Stiamo parlando di due opere uniche nel loro genere, capaci di condizionare ininterrottamente le generazioni a venire dei cineasti e degli spettatori, legittimando in questo modo la rispettiva affermazione/imposizione di una norma estetica e stilistica che nessuno ha più potuto permettersi il lusso di ignorare.

In questi film il superamento dell'umanità viene prospettato da due punti di vista diversi, quasi antitetici. Pur con gli opportuni distinguo, potremmo considerare queste pellicole emblematiche di due opposte concezioni della fantascienza: il lavoro di Kubrick a rappresentare il futuro come poteva essere visto prima del crollo delle certezze e della fiducia neopositivistica alimentata dalla propaganda in tempo di Guerra Fredda; la risposta di Scott a esprimere il disagio degli anni Ottanta, il senso di precarietà montante, lo schianto sulla superficie dopo il volo stratosferico ad assaggiare lo spazio, assaporarne sì la conquista, ma solo per la durata di un morso. Una contrapposizione in cui va tenuto tuttavia conto dell'unicità, e quindi della scarsa rappresentatività (almeno intenzionale), dei due lungometraggi assunti a campione. Perché se il loro impatto sulle coscienze e l'inconscio della nostra società di massa è fuori discussione, è anche vero che *2001: Odissea nello spazio* si rivela capace di realizzare una singolare sintesi tra le istanze della *space opera* e una sensibilità prettamente *new waver*, tra l'*outer space* della frontiera cosmica e l'*inner space* delle indagini ballardiane, una fusione che probabilmente riesce totalmente grazie all'ambizione del suo regista e alla vocazione filosofica sottesa all'inconfondibile stampo «metafisico» del suo co-autore, il grande Arthur C. Clarke.

In misura analoga, le potenzialità precognitive e anticipatrici di *Blade Runner* hanno potuto retro-illuminare il lavoro di Scott anche grazie alla progressiva, inesorabile affermazione di un gusto estetico e di una sensibilità postmoderna (il cyberpunk) che ebbe in questo film la sua chiave di volta, in un meccanismo paradossale che gli anglofoni definirebbero di *self-fulfilling prophecy*, letteralmente "la profezia che si autoavvera". Difficile definire dove termini la capacità anticipatrice e dove cominci la sua influenza. Come elegantemente sentenziò nel 1928 il sociologo americano William Thomas nell'enunciato che sarebbe poi rimasto associato al suo nome, "se gli uomini definiscono reali certe situazioni, esse saranno reali nelle loro conseguenze".

In *2001* protagonisti sono i manufatti di due civiltà tecnologicamente avanzate, ma ancora separate da un profondo divario di conoscenze: HAL 9000, l'intelligenza artificiale a cui sono affidate le funzioni di controllo della Discovery, l'astronave lanciata alla volta di Giove per la prima missione terrestre al di là della cintura asteroidale; e il monolito nero, lastra opaca come il mare della notte siderale, il cui contatto sembrerebbe riuscire a innescare veri e propri salti cognitivi e, di conseguenza, un'accelerazione nel ritmo del progresso. Mentre il cervello elettronico della Discovery viene destabilizzato dal sospetto della fallibilità della propria natura, un limite non contemplato dai suoi stessi artefici e per questo sufficiente a precipitarlo in uno stato di paranoia e delirio, il monolito assolverà fino all'ultimo alla sua missione aliena: guidare l'evoluzione delle specie provviste dell'opportuno potenziale dalle radici primordiali verso frontiere di civiltà sempre più avanzate, fino al definitivo approdo dell'Uomo Nuovo sulla scena interplanetaria della Galassia.

Ancora manufatti dell'uomo sono i protagonisti di *Blade Runner*, gli androidi umanoidi che hanno

imposto nel nostro immaginario la figura del replicante, la copia identica all'originale in grado di superare in ambizioni e umanità i suoi stessi creatori. Questi simulacri rappresentano l'avanguardia di una nuova umanità, potenzialmente libera dai vincoli della natura umana, da quei difetti di programmazione che possono rendere difficile il nostro cammino lungo il sentiero della vita, ma per questa ragione vengono limitati artificialmente dai loro artefici in ragione di un protocollo di sicurezza che in realtà ambisce solo a preservare nelle mani dell'uomo il pieno controllo della vita. I replicanti sono resi sterili e le loro vite vengono limitate alla durata standard di 4 anni. È così per tutti i modelli della serie Nexus-6 della Tyrell Corporation, fatta eccezione per Rachel/Sean Young, il replicante "speciale" di cui si innamora Deckard/Harrison Ford (il cacciatore di androidi, nonché "Distruttore delle Forme" nell'efficace ritratto che ne fa Philip K. Dick nel romanzo ispiratore del film), che forse reca codificato nei suoi geni alterati il segreto dell'immortalità o, se non altro, di una vita "umana".

Sempre in tema di manipolazioni biotech, in *Gattaca. La porta dell'universo* (1997), noir futuristico scritto e diretto da Andrew Niccol, veniamo trasportati in un futuro da incubo, retto dalla programmazione genetica della popolazione. Chiunque non sia stato geneticamente condizionato all'atto del concepimento viene sistematicamente tagliato fuori da determinati impieghi. Il sistema avrebbe condannato Vincent Freeman (Ethan Hawke) a un destino di mediocrità, se non fosse che lui si è messo in testa di intraprendere la carriera di astronauta e partecipare a una missione su Titano. Esposto in egual misura alla debolezza della miopia come all'impeto delle emozioni, non valido in un mondo congegnato a regola d'arte e preciso come un meccanismo a orologeria, Freeman sfida l'obbedienza dogmatica di una società futura levigata fino all'astrazione e ben resa nelle scenografie alienanti, gelide e monumentali di Jan Roelfs. Infiltratosi a GATTACA, *zaibatsu* il cui nome evoca una stringa di DNA, diventerà un hacker genetico pronto a tutto pur di varcare la porta delle stelle. Uma Thurman, altera e diafana, e Jude Law, essere geneticamente perfetto (come suggerisce il nome del suo personaggio, Jerome Eugene Morrow) ma condannato all'autodistruzione, lo aiuteranno a compiere il suo sogno.

Il tema centrale di questa piccola perla di Niccol è il conflitto tra predestinazione e forza di volontà. Dove si ferma l'effetto dell'intervento umano e dove comincia, invece, il campo d'azione della volontà? Il nostro futuro è davvero scritto tutto in una sequenza di informazioni di base? E in cosa consiste *essere umani*? A questi interrogativi cerca di fornire una risposta plausibile e non retorica la pellicola prodotta da Danny De Vito, ammirevole tanto sotto il punto di vista della realizzazione estetica che per il rigore dell'indagine critica, all'altezza della migliore fantascienza di stampo sociologico.

### **Metamorfosi dei corpi, della mente e dei mondi**

Andrew Niccol tornerà a battere la pista postumanista nel 2001 con *Simone*, intelligente commedia degli equivoci incentrata su una diva creata al computer per soddisfare i gusti estetici del maggior numero di potenziali spettatori, nonché del suo creatore. Viktor Taransky (sua maestà Al Pacino) è un regista sull'orlo del fallimento, licenziato dalla ex moglie produttrice e braccato dai creditori, finché un giorno dal cielo gli piove un'eredità che gli cambia la vita. Deus ex machina in forma di codici binari, si tratta del Simulation One: un software in grado di assemblare un attore virtuale a piacimento del regista. Digitalizzare una stella non è un problema. Basta impostare i parametri del software e il gioco è fatto. Bella, versatile, economica. Fin troppo comodo. Nella parabola di Taransky, alla generazione segue il trionfo, la consacrazione da parte dello star-system con tutte le isterie e le cerimonie di rito: pedinamenti dei paparazzi, foto satellitari, inseguimenti nei deserti. Una Simone-mania su scala planetaria, paradossalmente culminata con un mega-concerto sulle note del classico di Carole King: "... you make me feel like a natural woman...". Poco importa che a cantare sia un impalpabile prodotto virtuale. Le folle impazziscono, e la finzione si impone sulla realtà. D'altronde, come spiega il disincantato Taransky: "è più facile far credere qualcosa a 100.000 persone che a una sola". Altra parabola e altra riflessione. Su un mondo governato dall'immagine, dove a definire i parametri del credibile è la demiurgica attività dei media. "L'intrattenimento è illusione in sé, ma il pericolo nasce nel momento in cui gli stessi meccanismi operano in ambiti come il giornalismo o la politica" rivela Niccol. Simone con la sua scelta di entrare in politica fornisce una amara e degna conclusione alla parabola dei nostri miti odierni.

Sulla scia metaforica delle manipolazioni del corpo e della mente, qui espletate attraverso il potere di penetrazione dell'immagine e la deriva memetica della violenza, si muove tutta l'opera

della prima fase di uno dei registi contemporanei più visionari e controversi, di recente convertitosi alla disciplina formale del noir: David Cronenberg. Quando i suoi lavori si nutrivano prevalentemente di suggestioni horror e fantascientifiche, l'autore canadese riusciva a regalarci angoscianti escursioni negli inferi dei nostri tempi postmoderni. *Videodrome* risale al 1983 ed è un'opera meritatamente assurda al rango di piccolo cult, al pari di altre produzioni firmate dal maestro canadese. In questo suo ennesimo *tour de force* nei territori onirici della speculazione organica e metacinematografica, Cronenberg ci conduce nella proiezione delle più contorte tra le sue fantasie da incubo. A darsi battaglia sul campo dei mass media sono due ideologie contrapposte, facenti riferimento rispettivamente al modello *Videodrome*, filosofia della violenza estrema volta a penetrare le barriere psichiche dello spettatore fino al punto di condizionarne la sfera cosciente, e al fronte della *Nuova Carne*, che cerca di opporsi all'imminente ordine nuovo del rivale. James Woods interpreta un produttore di un network di secondo piano, scelto suo malgrado come pedina nello scontro tra i due sistemi: sperimenterà sulla sua stessa pelle le alterazioni percettive indotte dall'iperstimolazione visiva e si troverà infine a dover scegliere l'apocalisse migliore come esito evolutivo di una umanità irrimediabilmente involuta su se stessa.

Fortemente debitore verso le visioni allucinate di Cronenberg è il giapponese Shinya Tsukamoto, autore nel 1988 del violentissimo *Tetsuo, The Iron Man*. Film davvero unico nel suo genere, atipico per forma e struttura: la lunghezza scopertamente anti-commerciale, poco più di un'ora, lo colloca a metà strada tra un corto e un lungo-metraggio, la suggestiva fotografia in bianco e nero ne esalta la valenza intimistica, mentre l'assenza di una linearità narrativa lo avvicina a una dimensione psichedelica. La trama è quasi impossibile da districare: ciò che si può tentare è appena una estrapolazione di immagini e ossessioni. Un uomo pratica dolorosissimi e cruenti innesti di metallo sul proprio corpo, forse al fine di testarne le capacità di resistenza e adattabilità o forse semplicemente per accrescere le proprie potenzialità fisiche. Mentre scorazza a folle velocità lungo le strade periferiche della metropoli, un'auto con a bordo una coppia lo investe, causandone la morte. Eccitati dalla situazione, i due rinunciano a qualsiasi tentativo di soccorso e preferiscono consumare nell'amplesso – ballardianamente – la tensione accumulata nell'incidente. Per loro sarà l'inizio di un incubo spaventoso e terribile, che avrà il suo epilogo in una Apocalisse di Fuoco e Metallo.

Mentre vediamo il tecno-cancro risucchiare nella sua spirale di dolore e disperazione il protagonista, non possiamo non pensare ai temi nodali dell'analisi esistenziale contemporanea: la città immensa e spersonalizzata come nido di solitudini e omologazioni, l'incomunicabilità tra i sessi, il fascino perverso della violenza e della morte, la contaminazione graduale dell'organico e della mente da parte del sintetico. Ossessioni profondamente radicate nell'animo di uno dei più sensibili cineasti in azione nel panorama del Sol Levante, che per via di un fattore storico fortemente influente ancora oggi non può avere dimenticato l'orrore della maledizione nucleare. Lontano anni-luce dal cinema di impostazione occidentale, europea o americana che sia, *Tetsuo* è un film unico nel suo genere: crudo, spiazzante, ipnotico, evocativo. E contro ogni aspettativa, all'uscita ottenne un tale riscontro di critica e di pubblico, almeno nell'ambito della ristretta cerchia dei cultori, da indurre il suo autore a girarne nel 1992 un seguito che è quasi un remake: *Tetsuo II – Body Hammer*. Più che di un prosieguo, infatti, si tratta di una evoluzione delle tematiche del prototipo: facendo affidamento su una disponibilità di risorse visibilmente più ampia, Tsukamoto riesce a ricreare l'atmosfera onirica da incubo e a ricontestualizzarne immagini e ossessioni. Un'opera forse ancora più incisiva, perché questa volta vengono svelati i misteriosi retroscena della metamorfosi cibernetica.

Il finale apocalittico ci ricorda che non tutte le alternative del futuro contemplano la sopravvivenza del genere umano. Almeno non come noi lo conosciamo. Una morale molto vicina alla saga di James Cameron dedicata allo scontro di civiltà tra l'uomo e Skynet: a partire dal prototipo del 1984, passando per l'efficace *Terminator 2. Il giorno del giudizio* (1991) e il meno felice *Terminator 3. Le macchine ribelli* (2003) diretto da Jonathan Mostow, per arrivare fino all'annunciato *Terminator Salvation* di McG (2009) e alla serie televisiva *Terminator: The Sarah Connor Chronicles* di Josh Friedman, *Terminator* dimostra come il confronto tra intelligenze artificiali e vecchia umanità organica potrebbe essere anche estremamente conflittuale, al punto da sfociare in una guerra catastrofica estesa su un fronte temporale senza limiti. La Singolarità ante-litteram di James Cameron si manifesta come presa di coscienza da parte di un supercomputer della Cyberdyne System, che subito scatena un olocausto nucleare per spazzare via dalla Terra la specie umana e dominare il pianeta con le sue armate robotiche. Skynet non ha però fatto i conti con la Resistenza e con John Connor, la sua nemesi. Per sbarazzarsi del problema dalle radici, prova in tutti i modi di eliminarlo nel passato, prima della

sua nascita, ancora adolescente o quasi adulto, inviando androidi da guerra sempre più sofisticati che tuttavia ad ogni tentativo. E ogni fallimento è una riscrittura della storia, con conseguente procrastinazione della Singolarità.

Da uno spunto molto simile parte anche l'acclamata trilogia di Andy e Larry Wachowski, dedicata all'ultimo sforzo di riscattare l'umanità dalla gabbia elettronica della prigionia sotto le macchine. *Matrix* (1999) si è ormai imposto come fenomeno di culto del nuovo millennio, forse l'ultimo merchandising di successo prodotto in seno alla fantascienza. Attingendo a piene mani alle suggestioni cyber-punk e post-cyberpunk, i Wachowski Bros hanno confezionato un prodotto ambizioso che strizza l'occhio ai più giovani con concessioni – non sempre necessarie – alla moda, che puntano sul look più spesso che sull'estetica. Un'opera dilaniata tra gli alti di *Matrix Reloaded* (2003) e i bassi di *Matrix Revolutions* (2003), con buchi logici che sarebbe stato lecito vedere risolti in fase di sviluppo e che invece persistono fino alla fine, che rinuncia a qualsiasi discorso filosofico o cinematografico fosse stato in precedenza anticipato per dedicarsi esclusivamente a un accumulo parossistico di scene d'azione.

Difficile tuttavia resistere alla carica simbolica della storia di Neo, interpretato dall'icona cyberpunk Keanu Reeves, l'uomo che si risveglia dalla Matrice per scoprire che il suo mondo è solo una simulazione, tenuta in vita da macchine che hanno ridotto l'umanità in schiavitù. Gli unici ad essere scampati alla connessione forzata sono i cittadini dell'utopica comunità di Zion, in lotta contro le armate robotiche di Matrix per difendere la propria libertà e, nella realtà virtuale, contro i suoi spietati agenti immunitari per affrancare i prigionieri dalle loro vite simulate. Nell'affastellamento generale di suggestioni, duelli e battaglie, viene lanciata anche l'ipotesi di una sorta di singolarità annidata, una Singolarità (l'Agente Smith) nella Singolarità (Matrix), capace di soppiantare quest'ultima e condurre a un collasso della realtà dai toni molto dickiani.

## Oltre l'orizzonte

Il Giappone è forse la cultura al mondo che con maggiore pervicacia ha recepito le folgorazioni del cyberpunk. Non sorprende quindi che proprio dal Sol Levante sia arrivata forse l'opera di maggiore impatto degli ultimi tempi, oggetto di un vero e proprio culto, al punto da richiamare l'attenzione dei selezionatori del prestigioso e raffinato Festival del Cinema di Cannes.

*Ghost in the Shell* è un prodotto che mescola poliziesco e fantascienza con un forte background filosofico. Nato nel 1991 come manga, creato, scritto e disegnato da Masamune Shirow, negli anni *Ghost in the Shell* si è imposto come un fenomeno di costume, portato sul grande schermo dal veterano Mamoru Oshii con due titoli prodotti dalla IG (*Ghost in the Shell* e *Ghost in the Shell: Innocence*) il secondo dei quali in associazione con lo Studio Ghibli di Miyazaki, a cui hanno fatto seguito le due serie animate *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* e il lungometraggio *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex Solid State Society*, diretti da Kenji Kamiyama, e addirittura quattro romanzi (senza contare le *novelization*...).

Siamo di fronte a un'opera complessa, che sembra nascere proprio con il proposito di sintetizzare le istanze dei due manifesti del cyberpunk: il capostipite cinematografico rappresentato da *Blade Runner* e il capolavoro letterario di William Gibson, *Neuromante*. Il lavoro di Shirow completa questo ideale trittico andando a colmare quella lacuna che restava tra i due media e che è idealmente data dalla sovrapposizione del fumetto con l'animazione.

Ci troviamo a NewPort City, una non meglio specificata megalopoli dell'Estremo Oriente, a cavallo tra i prossimi anni Venti e Trenta: la Rete Globale ha subito uno sviluppo vorticoso, arrivando a giocare un ruolo di primo piano nella vita delle persone. In molti si dotano di innesti hardware per sfruttarne appieno le potenzialità connettendosi direttamente ad essa, ma così facendo finiscono per esporsi alle minacce di terroristi e cyber-criminali. Con questo vertiginoso progresso, si sono infatti moltiplicati anche i fenomeni delinquenziali legati alle ultime tecnologie. La Sezione 9 è il reparto speciale dei servizi di sicurezza istituita dal Governo per combattere la nuova frontiera del crimine. Di questa unità fanno parte il Maggiore Kusanagi e Batou, due cyborg la cui amicizia sembrerebbe prossima a sconfinare in un sentimento più profondo.

Kusanagi, che ha ormai raggiunto un livello di meccanizzazione tale che solo poche cellule del suo cervello originario restano a testimoniare la natura organica, vive con profondo disagio la sua condizione sospesa tra passato e futuro: si interroga su una nuova definizione dell'umanità che possa contemplare la sua esistenza nell'ordine delle cose, ma allo stesso tempo aspira a

un superamento dell'ultima barriera fisica che la tiene ancorata al mondo degli uomini. Il suo corpo, il suo guscio, il suo *Shell*.

*Ghost in the Shell* richiama nel titolo il lavoro *Ghost in the Machine* di Arthur Koestler, scrittore di origini ungheresi che nel suo saggio strutturalista aveva ripreso la vecchia scuola di pensiero avversa al dualismo cartesiano, convinta sostenitrice della preminenza della condizione fisica del cervello come base nei fenomeni emergenti del pensiero e quindi della coscienza. Il *Ghost* (mente, intelletto, anima, essenza) sembrerebbe distinguere gli uomini dai robot, il cui istinto è inevitabilmente codificato in algoritmi e quindi mediato da calcoli. Ma tra i due estremi, un cyborg come il Maggiore dove si colloca?

È questo interrogativo a ossessionare Kusanagi fino al suo incontro con il Signore dei Pupazzi, un'entità capace di impossessarsi dei robot e di chiunque sia connesso alla Rete e di disporre a piacimento, come marionette, avvalendosene per commettere reati in modo da rendere pressoché impossibile risalire al mandante. Sebbene il ghost hacking rappresenti l'ultima frontiera dell'hackeraggio – irrompendo attraverso gli impianti neurali dei cyborg nel ghost della vittima fino ad assumerne il pieno controllo – nel caso che si trovano ad affrontare Kusanagi e Batou sembra essere coinvolto qualcosa di più di un cyberterrorista.

Se in fondo già in *Neuromante* avevamo Invernomuto, l'Intelligenza Artificiale che si prendeva gioco degli umani arrivando nell'epilogo a fondersi con la sua gemella eponima, qui sarà il Maggiore Kusanagi ad accettare un patto di mutua integrazione con il Puppet Master, risolvendo con il suo sacrificio l'equazione "anima = software" e spostando ancora più in là il confine tra umano e artificiale.

Ma tra cyborg, robot domestici, animoidi e ginoidi da compagnia, *Ghost in the Shell* diventa il fulcro di un discorso sintetico che racchiude un po' tutta la storia della fantascienza del Novecento e la incastra alla perfezione con il pensiero dell'uomo, senza circoscriverlo all'epistemologia. Da Villiers de l'Isle-Adam (la sua *Eve Future*, 1886, viene richiamata nell'epigrafe di *Ghost in the Shell: Innocence*, "Se i nostri dei e le nostre speranze non sono altro che fenomeni scientifici, allora dovremmo ammettere che anche l'amore è scientifico") a William Gibson. Da Platone a Cartesio, fino a Richard Dawkins ("Quello che un individuo crea è un'espressione dell'individuo, proprio come un individuo è un'espressione dei propri geni", *Il gene egoista*). Muovendosi all'interno di ben precise coordinate simboliche: le bambole (giocattoli, bambini, oggetti), l'informazione strutturata in eliche di luce che richiamano la conformazione del DNA, il reticolo stradale della città immersa nella notte.

Nel secondo capitolo cinematografico della serie, alle prese con delle replicanti-kamikaze, tocca proprio a Batou, rimasto "orfano" di Kusanagi, constatare la superiorità delle ginoidi rispetto agli umani: "la non onnisciente natura della percezione umana causa l'incompletezza della realtà", sentenza un testimone. E nel finale a Batou non resta che compiangere le macchine, frustrato dall'insensibilità dimostrata dagli uomini che, pur subendone la fascinazione, si ostinano a non vederne l'essenza e seguitano a trattarle come oggetti sacrificabili ai propri capricci.

E in questo modo si chiude un cortocircuito con la figura del robot/androide/replicante, dalle sue origini come servitore dell'uomo a protagonista proattivo nel processo di crescita dell'umanità e nel suo progredire dal preludio della Trascendenza (il dubbio che attanaglia il Maggiore Kusanagi) verso un orizzonte che è già postumano (l'integrazione di Kusanagi nel più vasto sistema informatico globale). Una valenza paradigmatica di questa leggerezza giunge ad assumerla la promessa della "donna che era stata il Maggiore Kusanagi" a Batou, prima del loro commiato: "Ogni volta che ti conetterai alla Rete, io sarò lì con te".

*Ghost in the Shell* riscrive le regole: parallelamente alla meccanizzazione (non sempre corrispondente alla disumanizzazione) dell'uomo, scorre l'umanizzazione della macchina attraverso il risveglio (o l'ispirazione) del ghost. Anche Batou arriva a farsene una ragione, prendendo infine coscienza dell'eterna geometria di Dio e del mondo.

"Il dubbio ci attanaglia: se una creatura sembra viva, è viva davvero?" lo provoca un hacker deciso a ripercorrere le orme di Kusanagi. "O, al contrario, un oggetto senza vita può vivere? È per questo che i robot ci fanno paura. Sono modellati sugli umani, ma in realtà essi sono umani. Ci mettono di fronte all'orrore di essere un mero meccanismo, semplice materia. In altre parole: ci danno la consapevolezza che noi umani siamo anche noi parte del mondo. [...] E la scienza, cercando di svelare il segreto della vita, ha innescato un altro timore: se tutto in natura è calcolabile, allora anche gli esseri umani sono riducibili a parti elementari, meccaniche, della

natura stessa."

Come ripetono le parole che si accompagnano alla musica portante di *GiTS: Innocence*, in una litania straziante:

*Anche se la luna non si accende ogni giorno,  
ogni notte la gru canta con dolore.*

*Anche se guardo indietro, il fiore perde i petali.  
Come la mente che svanisce, scompare.*

*Antichi Dei si riuniscono nella Nuova Era.  
Il giorno nasce e la gru canta.*

Gli eventi fanno il loro corso. Guardarsi indietro serve a conservare le coordinate spaziali e temporali della propria identità mentre si corre verso il futuro: senza timori, ma disposti ad abbracciarne l'essenza, lo spirito. E a risolvere nello Zeitgeist il proprio ghost come frammenti di codice alla deriva.

## Note

- Questo articolo è già apparso in forma digitale su *Delos Science Fiction Magazine*. Nr. 108, il 7 settembre 2008.

---

Autore: [Giovanni De Matteo](#)

Articolo originale: <http://www.divenire.org/articolo.asp?id=17>