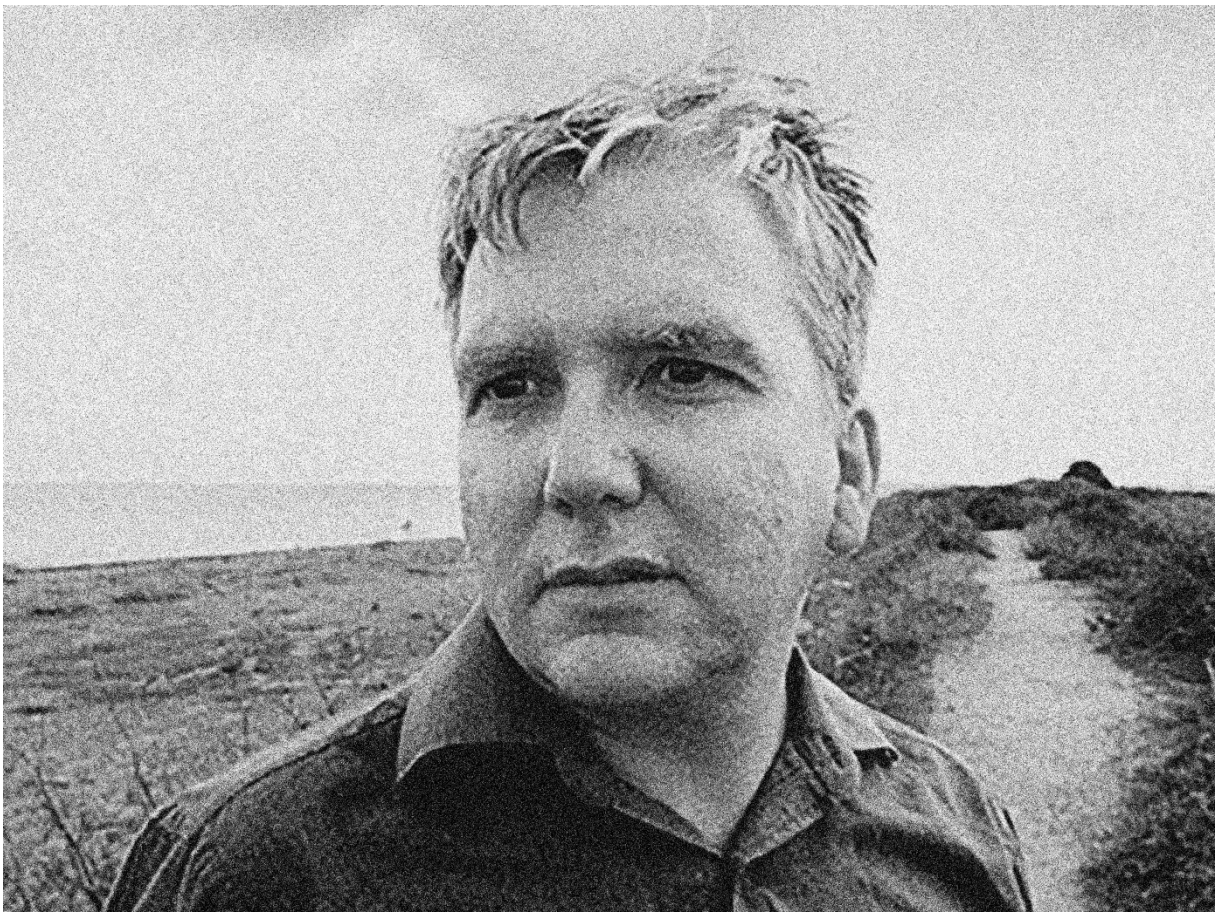
Capitolo 3: Cyberspazio e simulazione.



(Mark Fisher, 1968-2017)

«Emancipatory politics must always destroy the appearance of a 'natural order', must reveal what is presented as necessary and inevitable to be a mere contingency, just as it must make what was previously deemed to be impossible seem attainable».[325]

[325] M.Fisher, *Realismo Capitalista*, cit., p.51

IX.1 Perché il cyberspazio?

> «The reconciliation of cybernetic space, and the fabulation of its virtual potential, has led one delusional (read: deleuzional) astray with a youthful affirmation and optimism, celebrating the end times of histories and humans alike. But decisively, in Flatline Constructs, Fisher negotiates an episodic delineation on cyberspace - and all its fictions - with a devoutly acidic pessimism, at times teetering on a nihilism, that theorizes what comes after its crystalline instantiation: the decay, the rumination, the rust of it all»[326].

L'analisi condotta finora sulla recessione culturale ha dimostrato come la diagnosi affettiva e atmosferica del realismo capitalista possa consolidarsi soltanto attraverso un esame della sua riproduzione infrastrutturale. Ciò ha comportato l'individuazione di molteplici fattori: 1) che la depressione produttiva sintomatica della recessione culturale sia dovuta a un cambiamento nel rapporto che instauriamo con lo spazio e con il tempo; 2) che questo nuovo rapporto sia il prodotto di una precorporazione - una precisa modellazione preventiva dei desideri e delle aspirazioni collettive/individuali; 3) che la sensazione che 'non esista un'alternativa politica al capitalismo' sia un elemento atmosferico determinante a riprodurre stili e forme artistiche *marketizzabili,* frutti di una 'imprenditorializzazione' della prassi creativa; infine 4) che l'esperienza del 'nuovo' - esorcizzata da tale processo - possa darsi soltanto quando ciò che è percepito come 'nuovo' mette in atto una solida contestazione dei nostri tradizionali 'sistemi di riferimento'. Questa disamina è stata svolta attraverso uno studio della bibliografia (digitale e cartacea) di Mark Fisher collocata grossomodo successivamente alla prima pubblicazione di Realismo Capitalista (2009) - ad eccezione di alcuni specifici articoli e post di k-punk.

[326] M.Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction,* cit., p.vii

Ciò è rilevante poiché nella maggior parte di tali pubblicazioni, l'elemento che sembra sistematicamente costituire una minaccia per l'emersione del 'nuovo' - l'ipotetico *antidoto* alla recessione culturale - è, nelle sue diverse sfumature, il complesso infrastrutturale *precorporativo*. Fisher insiste pertanto sull'idea che ciò che distingue la produzione culturale recessiva dalle avanguardie artistiche degli anni Sessanta e Settanta sia la carenza di spazi - abitativi e collettivi - e di tempi *estranei* a una logica speculativa; la carenza, in particolar modo, dell'articolazione di un desiderio postcapitalistico che possa essere incanalato attraverso forme artistiche sperimentali. Il motivo di questa ricapitolazione è di evidenziare come l'emersione del cyberspazio non sia contemplata da una simile lettura di Fisher. Perché dovremmo rivolgerci alla questione del cyberspazio? La risposta a questa domanda sorge da alcuni - di pochissimi - estratti concernenti il tema del cyberspazio negli scritti di Mark Fisher coincidenti con il periodo che stiamo analizzando:

> «È chiaro che c'è un aspetto potenzialmente positivo nel fatto che la gente sia in grado di produrre e diffondere musica senza doversi preoccupare del costo dello studio di registrazione, di come dovrà distribuirla, e via dicendo. Ma anche se ciò elimina alcuni ostacoli per chi fa musica, non è ben chiaro se il cyberspazio sia davvero positivo per la cultura musicale. Le scene urbane comprimevano e concentravano le cose; il cyberspazio e la dimensione digitale corrono il rischio di rendere la cultura al tempo stesso troppo immediata (puoi caricare un pezzo immediatamente), e troppo differita (nessun pezzo è mai finito davvero)»[327].

Questo passaggio dalla stessa intervista che abbiamo riportato nei capitoli precedenti ("You Remind Me of Gold") è qui proposto come espediente riassuntivo. Da allora, le constatazioni dell'autore sul cyberspazio hanno perlopiù articolato diverse varianti di ciò che si evince

[327] M.Fisher, S.Reynolds, "You Remind Me of Gold": *Mark Fisher and Simon Reynolds dialogue about the state of dance music and the state of "the future",* 2009

dall'estratto: «scenes in city depend on a certain organisation of space and time *that cyberspace threatens*»[328]. Tuttavia, come già discusso ampiamente, ciò che si presenta come una minaccia a tale organizzazione dello spazio e del tempo è la (ri)funzionalizzazione delle due dimensioni allo scopo di (ri)produrre rapporti speculativi e commerciali - nonché di scongiurare qualsiasi possibile alternativa a tale processo. Riportiamo la citazione all'incipit di questo paragrafo:

> «The (...) fabulation of its virtual potential [cybernetic space], has led one delusional (...) astray with a youthful affirmation and optimism, celebrating the end times of histories and humans alike. But decisively, in Flatline Constructs, Fisher negotiates an episodic delineation on cyberspace - and all its fictions - with a devoutly acidic pessimism»[329].

Il 'pessimismo acido' del Mark Fisher di *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction* (PhD, 1999) è in contrasto alla diffusa, ottimistica - cionondimeno, *illusoria* - anticipazione del cyberspazio come luogo di una imminente emancipazione sociale, creativa e, soprattutto, democratica di fine del secolo. Fisher elabora perciò una decostruzione del cyberspazio per inquadrarlo all'interno dell'egemonia capitalistica come (iper)riproduttore di logiche monopolistiche e finanziarie, nonché di processi finzionali che *cibernetizzano* il desiderio. Se l'infrastruttura *punk* della blogosfera continuò a rappresentare un ideale di speranza nel decennio a venire, ciò fu dopotutto possibile soltanto all'interno di simili nicchie (ancora) indipendenti e destinate, presto, a scomparire. Dovremo perciò chiederci in che modo il cyberspazio dovrebbe oggi costituire una minaccia per la proliferazione di scene artistiche urbane, localizzate. Ciò a considerazione dell'argomentazione secondo cui il principale elemento di tale inibizione non è tanto la carenza materiale di spazio e tempo impiegabili per

[328] "You Remind Me of Gold", cit.
[329] M.Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction,* cit., p.vii

il processo creativo, quanto la logica che ne ha reso possibile una (ri)funzionalizzazione; la stessa, presumibilmente, che ha trasformato il cyberspazio da orizzonte con un enorme potenziale emancipatorio e collettivo a uno spazio di promozione della mentalità imprenditoriale come *sine qua non* della prassi artistica. Dichiara Fisher, nella stessa intervista:

> «Oggi puoi caricare una traccia immediatamente sul web, fatto che ti fa perdere la sensazione dell'evento legata alla pubblicazione di un disco. Per cui c'è un tracollo del tempo. Ma accanto a questo c'è anche un tracollo dell'importanza del luogo. (...) È inutile ricordare che l'esperienza del club è un'esperienza collettiva, (...) il cyberspazio invece è molto più individualistico»[330].

Affronteremo pertanto la tesi di dottorato di Mark Fisher per tentare di consolidare questa teoria: il cyberspazio costituisce un ulteriore elemento infrastrutturale di riproduzione del capitalismo; più precisamente - contribuendo a (ri)produrre delle finzioni - constateremo che esso ne consente un'*accelerazione*, avendovi instaurato una relazione cibernetica di simulazione. Lo scopo finale di questa tesi sarà, tuttavia, di lasciare la domanda aperta per dei futuri approfondimenti, siccome, a causa della sua scomparsa, il pensiero di Fisher rimane oggi inespresso. Nel prossimo paragrafo discuteremo quindi della sua prima opera scritta (resa pubblica solo recentemente), per tentare di continuare la disamina svolta nei primi due capitoli di questa tesi. Evidenziamo, in ultima istanza, i seguenti propositi per un'indagine filosofica futura: 1) di inquadrare il cyberspazio di *Flatline constructs*... all'interno del più complesso contesto algoritmico contemporaneo; 2) di approfondire la concezione rizomatica[331] del cyberspazio Fisheriano; 3) di verificare lo stato *post-Fisher* della recessione culturale.

---

[330] M.Fisher, *Scritti sulla musica. k-punk/3*, cit., p.176
[331] Cfr. M.Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction,* cit., p.26

IX.2 Cyberspazio e simulazione.

> «'OK,' Bobby said, getting the hang of it, 'then what's the matrix? If she's a deck, and Danbala's a program, what's cyberspace?'
> 'The world,' Lucas said»[332].

Nella sua tesi di dottorato *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction* del 1999, Mark Fisher struttura la propria ricerca sulla letteratura postmoderna di J.G.Ballard e W.Gibson, ponendola in un ampio dialogo con la filosofia di Deleuze-Guattari e di J.Baudrillard. All'interno dell'opera, l'autore si riferisce con costanza a due termini adottati (e rielaborati) dal romanzo *Neuromancer* (1984) di William Gibson, che approfondiremo: *cyberspace* e *flatline*. Il cyberspazio rappresenta un caso paradigmatico di come la precorporazione operi non solo attraverso l'organizzazione *preventiva* dello spazio urbano, ma anche mediante una funzionalizzazione del desiderio. Se nei capitoli precedenti abbiamo analizzato come la recessione culturale sia alimentata dalla riconfigurazione capitalistica di spazi e tempi collettivi, il cyberspazio introduce un ulteriore livello di complessità: esso non si limita a rappresentare digitalmente lo spazio, ma contribuisce a (ri)produrre una *simulazione* in cui la distinzione tra produzione culturale e consumo tende a collassare. La prima domanda che guiderà questo capitolo non sarà quindi *se* il cyberspazio sia un elemento dannoso per le scene artistiche - ovvero l'ipotesi che racchiude le più recenti considerazioni di Fisher a riguardo - ma come esso operi ciberneticamente per riprodurre e accelerare i meccanismi di precorporazione già identificati. Esordiremo pertanto concentrandoci sulla necessità di fornire una prima definizione del concetto di cyberspazio.

[332] W.Gibson, *Count Zero*, Victor Gollancz Ltd, London 1986, p.163

Il ‘cyberspazio’ - apparso per la prima volta in *Burning Chrome* (Gibson, 1982) - è chiamato nel romanzo anche ‘Matrice’: un gigantesco ammasso di dati astratti accessibile da utenti connessi attraverso appositi sistemi neurali ‘allucinatori’. Nel testo, l’accesso al cyberspazio implica un’esperienza disincarnata[333]; vale a dire, un’esperienza mentale dove la soggettività digitale è identificata con una soggettività essenzialmente post-corporea: «Gibson (...) suggests we understand digital subjectivity as a post-corporeal subjectivity configured in purely IT and immaterial terms»[334]. Questa accezione di soggettività digitale, tuttavia, si pone in contrasto con la necessità fattuale di accedere fisicamente al cyberspazio tramite dei supporti tecnologici, implicando un’esperienza incarnata; come sottolinea Buongiorno:

> «It is through our body, i.e. through our senses, limbs, movements, through our very bodily experience, that we can use and control these tools and, therefore, perform digital activities. This means that a complete detachment of our mental skills from our bodily skills is not conceivable in a technological context»[335].

Secondo questa accezione, il cyberspazio è quindi inteso come un «digital environment»[336] la cui esperienza è sempre un’esperienza «located, contextualized and mediated by the body»[337], oltre che supportata da «digital devices»[338]. Come vedremo, la concezione del cyberspazio di Fisher si preoccupa del ruolo che esso intrattiene con il Reale, quindi del rapporto *cibernetico* che coinvolge i due. In tal senso, condurremo un'analisi prettamente operativa del cyberspazio, per presentarlo come simulacro - nel senso Baudrillardiano - del Reale.

---

[333] Cfr. «Disembodiment» in F.Buongiorno, *Embodiment, Disembodiment and Re-embodiment in the Construction of the Digital Self*, *Humana Mente* 12.36, 2019
[334] Ivi, p.317
[335] Ivi, p.319
[336] Cfr. F.Buongiorno, *Towards a philosophical understanding of digital environments*, Philosophy Study 11.2 (2021): 96-106.
[337] F.Buongiorno, *Embodiment, Disembodiment and Re-embodiment in the Construction of the Digital Self*, cit., p.320
[338] Ivi, p.319

> «The relationship between cyberspace and the world is not metaphorical at all – cyberspace does not simply stand in for the world, any more than 'the world' substitutes for cyberspace. (...) Cyberspace simulates the world whilst – at the same time - it is in the world; (...) Where is cyberspace (- is it) in space? As Nick Land puts it, in transcendental materialist terms: "Cyberspace can be thought of as a system implemented in software, and therefore 'in' space, although unlocalizable»[339].

L'idea che «cyberspace can be thought of as (...) 'in' space» - sia localizzato in un'infrastruttura globale e interconnessa di tecnologie informatiche, comunicative e di rete[340], spiega il cyberspazio come uno spazio situato *nel* mondo («in the world»). Tuttavia, non è limitato a questa definizione, poiché, in *Flatline constructs…*, esso instaura *con* il mondo uno scambio specifico: una relazione cibernetica di simulazione. Questa considerazione introduce quindi la prima domanda che si pone questo capitolo, riguardante un approfondimento sul *tipo* di relazione che il cyberspazio (il simulacro) intrattiene con il mondo (l'originale): secondo Mark Fisher, il cyberspazio non si limita a rappresentarlo, ma contribuisce a produrlo. Come approfondiremo, nel contesto del capitalismo cibernetico, l'esigenza di una distinzione epistemologica tra ''simulacro' e 'originale' lascia il posto a un'equivalenza funzionale tra i due estremi. Inizieremo questa indagine sul cyberspazio ripercorrendo l'abbandono da parte di Fisher della tradizionale contrapposizione tra realtà e finzione, tra mondo e cyberspazio, allo scopo di evidenziarne una più rilevante equivalenza operativa-funzionale.

> «For Fisher, the interjection of cyberspace does not create, but supplements the current dismal reality as a mirror of the austere times and corroded imagination of its world subjects»[341].

---

[339] Ibid.
[340] Cfr. Ivi, p.98
[341] M.Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction,* cit., p.vii

La teoria del cybrspazio Fisheriano è indissolubilmente legata allo studio di Baudrillard. Come vedremo infatti, sarà necessario presentare alcuni passaggi del filosofo francese per comprendere a fondo la teoria di Fisher, che riprende le nozioni di 'simulacro' e 'simulazione' per descrivere contemporaneamente due fenomeni: il rapporto cibernetico tra cyberspazio e mondo (ciò che interesserà questo capitolo) e tra teoria e finzione. Le due coppie argomentative presentano in *Flatline constructs* un forte legame di parentela, e sono presentate come elementi dinamici *sinonimi* nel contesto della simulazione: ci occuperemo, pertanto, di chiarirne il significato a partire dalla nozione condivisa con Baudrillard di *fiction*.

Il cyberspazio produce, come la società tardo-capitalista[342], finzioni che non si limitano a rappresentare il mondo, ma lo simulano contribuendo attivamente a produrlo. Per finzioni, intendiamo dunque prodotti culturali estranei alla teoria accademica o alla critica letteraria: le quali, secondo Fisher, tendono a mantenere un distacco interpretativo dal mondo che si rappresentano. Differentemente, le *fiction* - musica, film, romanzi - sono in grado di *produrre* e *anticipare* il mondo, come vedremo più a fondo esaminando alcuni esempi forniti da Fisher.

Possiamo, cionondimeno, trarre da questo accenno una prima conclusione: se la finzione è in grado di determinare il reale, ciò significa che le due dimensioni tendono a compenetrarsi, a *operare* in modo indistinguibile. Questa idea accompagnerà la discussione di questo capitolo nella sua integrità, poiché anticipa il significato stesso di 'capitalismo cibernetico' e 'simulazione'. Come osserva Fisher,: «immersion (...) displaces spectatorship»[343]: se per Debord (1967) la filosofia doveva svelare la verità nascosta dietro le finzioni dello 'spettacolo' capitalistico, secondo Baudrillard la 'verità' è diventata indistinguibile da esse, essendo stata incrementalmente *prodotta* e coinvolta in uno scambio cibernetico di atuo-propagazione dove realtà e finzione operano indistintamente. Chiameremo questa concezione della realtà 'simulatoria': qual è dunque il ruolo del cyberspazio al suo interno?

[342] Ibid.
[343] Ivi, p.78

L'elaborazione del cyberspazio Fisheriano esordisce dal concetto di 'simulacro di terzo ordine' di Baudrillard, che presenteremo come suo sinonimo in *Flatline constructs*.

Nel saggio *Simulacri e simulazione* (1981), Baudrillard identifica tre ordini di simulacri - ovvero segni e simboli costruiti dalla società - differenziati, tra loro, nel diverso tipo di rappresentazione che mettono in atto. 1) Nel primo, la rappresentazione è chiaramente un segno artificiale dell'oggetto reale. In questo ordine, anche se la simulazione somiglia perfettamente a ciò che rappresenta, «it still keeps alive the distinction between original and copy»[344]; ciò significa che l'originale è trascendente rispetto alla sua copia, indipendentemente dalla fedeltà della sua riproduzione. 2) Nel secondo, l'esigenza di una somiglianza è sostituita a un'equivalenza funzionale, o «operational equivalence»[345] - in questo caso, l'ordine è esemplificato dal robot: «the robot no longer questions appearances, its only truth is in its mechanical efficiency. It no longer needs to resemble man, to whom it is inevitably compared»[346]. 3) Nel terzo ordine, il simulacro precede l'originale, e la distinzione tra finzione e realtà svanisce, così come qualsiasi traccia di trascendenza tra esse[347]. Come vedremo, il simulacro collassa, insieme al suo referente, su un piano di totale immanenza:

> «As we drift into the third (...) order simulacra, mapping and modeling systems increasingly anticipate, forestall and precede the territory they supposedly describe»[348]; «Fakery depends upon an authentic and authorised reality from which it can be separated, whereas third-order simulacra ("the simulation of simulation") have fatally collapsed this distinction, not epistemologically but functionally: simulations operate as (if) real»[349].

[344] Ivi, p.147
[345] Ibid.
[346] Ibid.
[347] Cfr. Ivi, p.142
[348] Ivi, p.147
[349] M.Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction,* cit., p.148

Come scrive nel passaggio sopracitato, nell'emersione dei simulacri di terzo ordine non è tanto la distinzione *epistemologica* tra finzione e realtà a crollare, quanto, piuttosto, la loro distinzione *operativa-funzionale*: «simulations operate as (if) real». Questa intuizione è fondamentale per comprendere che il cyberspazio è situato *nel* mondo, ma contemporaneamente anticipa e *accelera* il mondo: esso stesso, dal suo principio all'interno del romanzo cyberpunk di William Gibson, si è auto-propagato nella cultura di massa - *producendola* - come elemento della sua realtà consensuale e collettiva. In un celebre racconto[350], Jorge Luis Borges immaginava una mappa così grande e accurata da riuscire a raggiungere le dimensioni dell'impero che rappresentava, finendo per sostituirsi ad esso. In questa analogia, scrive Baudrillard, per quanto la mappa costituisse una riproduzione in scala 1:1 del territorio, essa ne rimaneva una mera rappresentazione: l'ordine di simulacro in cui ricadrebbe, pertanto, è indubbiamente il secondo. Nel racconto, la confusione generata dalla difficoltà di distinguere quale fosse la mappa e quale fosse il territorio evidenzia infatti un'equivalenza funzionale, oltre che la sussistenza della distinzione stessa tra copia e originale. Fisher riprende questa metafora per descrivere il cyberspazio come un simulacro di terzo ordine; come una mappa, quindi, che opera anticipando e determinando il proprio territorio:

> «if theory can no longer be distinguished from fiction – if fiction can perform theory and theory must perforce become fiction – then map and territory are indeed confused, but in a more complicated and interesting way than Borges' story suggests»[351].

[350] 'Mappa' è volto a richiamare il racconto di J.L.Borges su 'la carta dell'Impero' ripreso da Baudrillard
[351] Ivi, p.155

Secondo Fisher, il cyberspazio simula la realtà in maniera analoga - se non sinonima - alla *fiction*: svolgendo all'interno del capitalismo cibernetico un ruolo di produzione e anticipazione della realtà. Un film di finzione come *Blade Runner*, scrive:

> «flunks the cultural empathy test", because it deals with this "new reality intensification", not by representing it, but by participating in it. Rather than "reflecting" social facts, it forms a rhizome with the decoding capitalist socius, anticipating scenarios already immanent to its current futures»[352].

Come sottolinea Mike Davis[353], la scenografia distopica di Los Angeles - che dovrebbe rappresentare un futuro immaginario - è *già* operativa nel presente; «the film's ostensibly future Los Angeles setting is already a feature of LA's contemporary demographic policy: city planners talk of the "Blade Runner" scenario»[354]. In questa prospettiva, la *fiction* è quindi sollevata dalla consueta associazione a una dimensione immaginaria o di falsità[355]: «it can be considered to belong to the artificial, once we understand (...), that the Real, far from being opposed to the artificial, is composed of it»[356]. La teoria-finzione - «(the hyphen is a huge lie)»[357] - ipotizza pertanto che la teoria sia inscindibile dalla finzione al suo interno, in quanto ogni teoria *è già finzione,* poiché ne è stata anticipata: «all theory is already fiction»[358]. La finzione distopica del cyberpunk, perciò, non si presenta come rappresentazione di un mondo ad essa esterno, ma propaga un effetto di *feedback* sulla Realtà, estendendola e accelerando la propria integrazione come elemento consensuale di essa:

---

[352] Ivi, pp.39-40
[353] Cfr. Ibid.
[354] Ibid.
[355] Cfr. Ivi, p.156
[356] Cfr. Ibid.
[357] Ivi, p.v
[358] Ivi, p.156

> «If cyberpunk can function as a new realism – as Jameson, for one, has suggested - it is because it maps the convergence of Horror and Science Fiction narratives in late capitalism itself»[359].

Un altro esempio fornito dall'autore per esprimere questa dinamica è quello che prende in considerazione il film 'Toy Story' della Disney-Pixar (1995). Nel lungometraggio - realizzato interamente in computer grafica - «digitized versions of old toys are presented next to new, "fictionalized" toys»[360]. Toy Story non si limita a raccontare una storia volta a *rappresentare* giocattoli esistenti, piuttosto, interviene sulla realtà inducendo i bambini ad acquistare i giocattoli a schermo, che ottengono tramite il film una immediata commercializzazione: «the toys really are toys»[361] - i giochi emergono così, sempre più spesso, già associati a sistemi finzionali[362], in un circolo vizioso. In questo senso, quello che prende luogo è un «movimento a spirale»[363] - che chiameremo cibernetico - attraverso cui il film pubblicizza i giocattoli e i giocattoli pubblicizzano il film; così ciò che è finzione diventa 'reale' nel senso palpabile di *poter essere immediatamente comprato*.

> «Capitalism, it could be said, is giving an agency to toys far more far-reaching than was achieved by Hoffmann's clunky automaton. Naturally, the role of fiction is absolutely central to the toy-child relation. But it is a fiction which enjoys a peculiar relation to the Real. Increasingly, children are presented with toys and fictional systems which emerge together, in a loop»[364].

[359] Ivi, p.28
[360] Ivi, p.174
[361] Ibid.
[362] Ivi, p.173
[363] Cfr. Ibid
[364] Ivi, p.173

IX.3 A proposito del capitalismo cibernetico.



(Poster di *Videodrome*, David Cronenberg, 1983)

«(...) *Videodrome* follows Worringer's Gothic line as it passes across the so-called animate and inanimate. But it shares with Gibson a sense that it is ultramodern cybernetic technical assemblages that are making the distinction between organic and inorganic increasingly unstable. In particular, it focuses on media - especially the so-called postmodern media of TV and video (...) - as assemblages which reconfigure the body in new ways, opening it up to desiring-trajectories that have as their corollary a new - cybernetic - account of power»[365]

[365] Ivi, p.72

Ricapitoliamo quanto esposto finora: secondo l'autore, il capitalismo sta diventando incrementalmente cibernetico: la finzione che viene prodotta al suo interno non è più mera mistificazione di un originale verità - come lo 'spettacolo' di Debord - ma ha «invaso»[366] il Reale stesso, contribuendo a produrlo (come nel caso di *Blade Runner* e *Neuromancer*). Le caratteristiche di questa 'relazione cibernetica', tuttavia, non sono state ancora precisamente definite. Procederemo quindi a tentare una chiarificazione su 1) che cosa si intende per 'sistema cibernetico' e 2) in che categoria di sistema cibernetico ricade il complesso simulatorio del capitalismo. Fisher scrive, riprendendo la teoria di Wiener (1948), che la cibernetica è definita dalla proprietà dei sistemi di controllo - detti di *feedback,* o retro-azione - di poter regolare la propria condotta futura sulla base di prestazioni passate[367]. Il controllo è distinto dal «dominio»[368] in quanto la correzione proviene dall'interno del sistema stesso, e non dal suo esterno: «the machine corrects itself»[369]; ciò, diremo, la rende *immanente* al sistema. Possono essere distinti due tipi di *feedback*: 1) il *feedback* negativo, che tende a mantenere un sistema stabile (come un semplice termostato[370]) e 2) il *feedback* positivo, il quale tende ad auto-amplificarsi e portare il sistema fuori controllo[371]. Nei sistemi cibernetici - di entrambi i tipi di *feedback* - la correzione della prestazione avviene, come abbiamo accennato, immanentemente al sistema stesso, che perciò processa informazioni dal proprio interno e dal proprio esterno per modificare la propria condotta.

> «Deleuze-Guattari, Baudrillard and Jameson all recognise that capitalism, which has always functioned as an adaptive, self-compensating system, is becoming increasingly cybernetic»; «so far characterized by almost uninterrupted positive feedback»[372].

[366] Ivi, p.26
[367] Cfr. Ivi, p.22
[368] Cfr. «domination», Ibid.
[369] Ibid.
[370] Cfr. Ibid.
[371] Cfr. Ibid.
[372] Ivi, p.23

Questa spiegazione è cruciale per presentare il meccanismo di *feedback* positivo che si instaura nel capitalismo tra la finzione e il Reale[373], rendendo il sistema incrementalmente cibernetico. Come abbiamo indicato, la stessa distinzione tra i due estremi tende a sfuggire da una definizione trascendente paragonabile a quella di apparenza/realtà, essendo entrambe collassate in un piano immanente di auto-propagazione e amplificazione. Il cosiddetto 'piano di immanenza' («immanentizing line»[374]) in cui collassano è chiamato da Fisher *flatline*: una «immanentizing line»[375] nella quale «fiction itself gains an agency, an ability to intervene into the Real»[376]. La *flatline*, come abbiamo accennato all'inizio di questo capitolo, è un termine ripreso da *Neuromancer* di William Gibson. Nel contesto del romanzo, sta a indicarvi sia uno stato (di morte) - il quale vuole richiamare la linea piatta dell'elettroencefalogramma (EEG) - che un verbo («characters (...) surf what, for the organism, is the border between life and death»[377]). La *flatline,* nella teoria di Fisher, piuttosto che designare un'assenza di attività, è, al contrario, 'dove tutto accade': «the flatline is where everything happens»[378]. Non è pertanto un caso il riferimento al significato di *flatline* interno al romanzo come azione di passaggio al confine tra la vita e la morte: ciò esemplifica un «continuum»[379], una «total immanentization»[380] dei binomi vita/morte, organico/inorganico, realtà/finzione. A considerazione di quanto discusso, per quale motivo 'tutto' dovrebbe accadere all'interno della *flatline*?

Come abbiamo argomentato, secondo Fisher la finzione è capace di *operare* come Realtà, di rendersi in altre parole auto-profetica: con questa precisa accezione, l'autore utilizza spesso il termine di *iperfinzione* per rispecchiare quello di *iperrealtà* offerto da Baudrillard. Nel caso

[373] Ivi, p.174
[374] Ivi, p.28
[375] Ivi, p.28
[376] Ivi, p.174
[377] Ivi, p.28
[378] Ivi, p.27
[379] Ibid.
[380] Ivi, p.15

del genere letterario popolarizzato da Gibson, il cyberpunk, il 'realismo' della fantascienza opera come una «prefigurative social theory»[381]; ciò significa che alcuni dei concetti finzionali che ha storicamente introdotto, come il cyberspazio, si sono integrati nella realtà sociale immediatamente successiva «out into social reality»[382]. «These 'fictions' (...) stand in for a social scene that has been thoroughly cybernetized»[383] - in tal senso, la finzione opera dei «simulation-circuitries»[384] che non presentano alcun referente oltre che se stessi, simulando una realtà che viene, al contempo, prodotta; la realtà si costuisce già-sempre come finzionale:

> «Any theory which thinks it can unmask the fictions of Capital belongs to the second-order simulacra – the nineteenth century phase of industrial capitalism – that was anyway always eluding it. Dressed up in the apparently cynical garb of ideology critique or the hermeneutics of suspicion, such theories nevertheless credulously assume a certain stock of reality that can be metaphorensically analysed and distinguished from its supposedly merely phenomenal counterfeits, not grasping that, since industrialism, Reality has been produced – Baudrillard would want to say simulated – as artifice»[385]

A partire da questo passaggio, Fisher prosegue aggiungendo che qualsiasi teoria che si propone un'analisi di 'svelamento' delle finzioni del capitalismo - «any theory which thinks it can unmask the fictions of Capital»[386] - le scambi anacronisticamente per simulacri di secondo ordine; il genere di finzioni, vale a dire, che Marx denunciava nella fase Ottocentesca del capitalismo industriale («nineteenth century phase of industrial capitalism»[387]). Tali teorie - «dressed up in the apparently cynical garb of ideology critique or the hermeneutics of suspicion»[388] - presuppongono ingenuamente una certa riserva di 'realtà' che possa essere

[381] Ivi, p.20
[382] Ibid.
[383] Ivi, p.24
[384] Ibid.
[385] Ivi, p.26
[386] Ibid.
[387] Ibid.
[388] Ibid.

analizzata ex-post e distinta dalle sue contraffazioni: senza rendersi conto che, sin da allora, la realtà è stata *prodotta* - «not grasping that, since industrialism, Reality has been produced – Baudrillard would want to say simulated – as artifice»[389]. A considerazione di quanto esposto, è necessario riportare l'asse della nostra argomentazione alla nostra questione di partenza: in che modo il cyberspazio opera ciberneticamente per (ri)produrre - e *accelerare* - il processo di precorporazione? La teoria della simulazione che abbiamo ricapitolato può essere accostata al contenuto dei capitoli precedenti di questa tesi? Proveremo a rispondere a queste domande. Come abbiamo dimostrato, nel contesto del capitalismo cibernetico, le nozioni di 'originale' e di 'copia' sono sistematicamente erose, collassando in un circuito immanente di simulazione all'interno del quale, gli individui, non possono distinguerne gli effetti. All'interno della cosiddetta *flatline,* la finzione genera effetti *come se* fosse già reale, e, contemporaneamente, lo scambio si ripete anche nella direzione opposta. Il cyberspazio, per esempio, nasce da un romanzo di Gibson - una *fiction* - e, attraverso di essa, anticipa la propria realizzazione, finendo per costituire esso stesso un luogo dove nuove finzioni vengono propagate e prodotte, in un circolo vizioso. Risulta chiaro come questo sistema sia definibile cibernetico in quanto *immanentemente* capace di auto-amplificarsi, di generare *feedback-loops* senza alcun referente esterno oltre che se stessi. In tal senso, gli effetti del cyberspazio sul tempo e sullo spazio - l'infrastruttura che abbiamo esposto nello scorso capitolo - secondo questa teoria non si limitano a *riflettere* il realismo capitalista, ma lo accelerano attraverso nuovi ritmi. Come riporteremo in conclusione a questo capitolo, esporre la teoria della simulazione di *Flatline constructs* risulta di cruciale importanza per giustificare il pessimismo dimostrato da Fisher nei confronti del cyberspazio: definito, in ultima istanza, come *simulazione produttiva* del sistema capitalista; nonché acceleratore delle crisi (ri)prodotte da quest'ultimo. Alla luce di questa considerazione, sarà necessario soffermarci ulteriormente sull'idea che il cyberspazio costituisca una minaccia per l'organizzazione spazio-tempo necessaria alle scene artistiche.

[389] Ibid.

Abbiamo dunque sviluppato un'indagine soddisfacente del significato di *flatline* e cyberspazio nel contesto della tesi di dottorato di Mark Fisher. *Flatline constructs,* nonostante il suo denso contributo alla ricerca filosofica e cibernetica dell'Università di Warwick, non è tuttavia stato oggetto di frequenti riferimenti o rielaborazioni da parte del suo stesso autore. Nel periodo blog di k-punk - così come nei libri pubblicati negli anni successivi - infatti, le accezioni di cyberspazio e di *fictioning* corrispondono a delle elaborazioni relativamente estranee alla complessa disamina di Baudrillard e Deleuze-Guattari che abbiamo appena presentato. Ciononostante, da una conferenza tenutasi a Gent nel 2013, un passaggio di Fisher risulta particolarmente illuminante ai fini di colmare l'apparente distanza tra la *simulazione produttiva* e le constatazioni risalenti al periodo delle interviste e del blog:

> «What is called reality, what counts as reality, is a form of…collective dreaming. William Gibson's own term for cyberspace was a 'consensual hallucination'. But all kind of social…any social system is a consensual hallucination of one kind or another, a dreaming. (...) What is that dreaming now? And what would be the opposition to it?»[390]

Consideriamo questa delucidazione un punto di arrivo per la nostra indagine. Se il realismo capitalista è la credenza diffusa che non esista alternativa al capitalismo, dobbiamo concentrarci sull'idea che essa stessa costituisca un sistema di *finzione,* di «collective dreaming». Ciò spiega l'analogia tra la 'allucinazione consensuale' che descrive il cyberspazio di Gibson e la 'allucinazione' come fondamento narrativo-finzionale del sistema sociale: essendovi un'equivalenza operativa tra realtà e finzione, il cyberspazio non si *oppone* al reale, ma fornisce una continuazione delle sue stesse finzioni. La risposta alla domanda a «what is that dreaming now?», pertanto, non può che essere: There Is No Alternative - il *consenso* dietro questa affermazione spiega dunque la depressione connaturata al capitalismo,

[390] Mark Fisher at HO Gent, Studium Generale in Gent, Belgium in 2013. Accesso su YouTube: https://youtu.be/zOQgCg73sfQ?si=jvvlvlAixZQ5Xg2N (visitato il: 18.01.2025)

al cyberspazio, al cyberspazio capitalista. A conclusione di questo capitolo, ci occuperemo di approfondire il coinvolgimento del cyberspazio all'interno del più ampio processo di recessione culturale: qual è il suo effetto qualora confrontato con la diffusa sensazione che non nasca niente di 'nuovo'?

X. Un'indagine ulteriore sul cyberspazio.

Scopo di questo paragrafo sarà dunque di conciliare le frammentarie considerazioni di Fisher sul cyberspazio presenti in k-punk con le definizioni che abbiamo riportato di *Flatline constructs*. Come abbiamo riscontrato, infatti, le prime tendono a sottolineare l'impatto negativo causato dal cyberspazio nei confronti delle scene artistiche e dello stesso processo creativo: questo capitolo, integrando il concetto di simulazione, è stato necessario per approfondire che tipo di ruolo è svolto dal cyberspazio nei confronti della costruzione della realtà consensuale - *finzionale* - capitalistica. Come già accennato, il cyberspazio simula e produce tale realtà, ponendosi come una diretta continuazione di essa:

> «La produzione del nuovo richiede particolari modalità di recesso, per esempio dalla socialità e dalle forme culturali preesistenti, ma la forma oggi predominante di cyberspazio socialmente reticolato, con le sue infinite possibilità di microcontatti e il suo profluvio di link a YouTube, ha reso quelle modalità di recesso sociale molto più ardue che in precedenza»[391]; «Né Baudrillard né Derrida sarebbero vissuti abbastanza per vedere gli effetti compiuti – forse dovrei dire gli effetti sino ad ora – della teletecnologia che più radicalmente ha contratto spazio e tempo, il cyberspazio»[392].

[391] M.Fisher, *Spettri della mia vita*, cit., pp.23-24
[392] Ivi, p.28

Consideriamo, per prima cosa, queste due citazioni riportate da *Spettri della mia vita* (2014): esse sono riportate come espedienti riassuntivi del pensiero di Fisher successivo a k-punk. Confrontando la differenziata produzione di Fisher è comune riscontrare degli elementi teorici apparentemente contrastanti: questo è il motivo per cui, alla fine dello scorso capitolo, è stato reputato necessario avviare un'indagine approfondita della sua concezione di cyberspazio. Per esempio, il «recesso sociale» che viene incluso nelle «modalità» di produzione del 'nuovo' rimane, prima facie, estraneo al percorso teorico che abbiamo seguito in questa tesi. Tuttavia, qualora inteso come affrancamento dalle urgenze dell'*infosfera* e del genere di tempo «strapazzato dall'imprenditore privato»[393], può essere considerato come sinonimo del recesso che abbiamo denominato *liminale* - il bisogno di tempo estraneo a speculazione. Nella conferenza del 2013, questo problema è affrontato attraverso il nome di *Cyberspace-time crisis*. Specialmente analizzando il secondo degli estratti proposti, appare chiaro come il cyberspazio, secondo Fisher, abbia effettivamente *accelerato* la crisi di spazio e tempo che impedisce la produzione culturale del 'nuovo': scrive infatti che il cyberspazio ha «contratto» le due dimensioni. Questa contrazione non si rivela meramente quantitativa - ma qualitativa: per tale ragione, esso non 'rimpiazza' la minaccia precorporativa nella sua dimensione urbana, quanto ne propaga gli effetti, amplificandoli, attraverso una dimensione simulatoria. Il recesso sociale di cui parla in *Spettri della mia vita* non indica pertanto una fuga dalla collettività - che avevamo, al contrario, reputato *necessaria* all'emersione del 'nuovo' - ma piuttosto la necessità di sottrarsi temporaneamente ai circuiti di *feedback* immediato che caratterizzano il cyberspazio capitalistico-cibernetico. Nella stessa conferenza a Gent aggiunge che la contrazione del tempo operata dal cyberspazio non fa che *accelerare* la deprivazione di *surplus-time* già in atto sotto l'imprenditorialismo neoliberale; quel tipo di tempo, ricordiamo, che può essere devoluto al processo creativo, un tempo *non speculato*:

[393] M.Fisher, *Scritti politici. k-punk/1*, cit., p.174

> «the most banale issues about funding of higher education, financial security…these are totally related to how we can revivify the creativity of a society. The point[is] you need more time, you need surplus time, and everyone under neoliberalism is forced to work to capacity and also to be seen to work to capacity»[394].

Se nel capitolo precedente abbiamo discusso l'esorcizzazione di spazi 'vivi' e non 'concepiti' riportando la rigenerazione urbana di Londra, questa concezione del cyberspazio esprime una *sinonima* esorcizzazione del «recesso». Le «infinite possibilità di microcontatti» di cui parla Fisher in *Spettri della mia vita*, lontane dal tipo di coscienza collettiva e postcapitalistica che è emerso nella controcultura degli anni Sessanta e Settanta, evidentemente, esprimono piuttosto una frammentazione atomizzata dell'attenzione. Considerando il passaggio più a fondo, risulta chiaro come l'idea di *microcontatto* celi la sistematizzazione di una crisi del tempo ancora più radicale; pertanto *accelerata* dal cyberspazio. Tenendo in considerazione quanto espresso nello scorso paragrafo, è possibile concludere ciò che segue: in quanto *indistinto* operativamente dalla Realtà-finzione del capitalismo - ovvero producendo effetti che si integrano nella formazione di una Realtà consensuale e immanentemente finzionale - il cyberspazio genera e accelera una *crisi dello spazio e del tempo*. Come abbiamo già sottolineato, Fisher rifiuta una concezione strumentale del cyberspazio come *environment* digitale limitato a restituire una 'mappatura' del mondo reale. In altri termini, la «incapacità anche solo di concepire modi diversi di lavorare, produrre e consumare»[395] è non solo *rispecchiata* - o rappresentata - dal cyberspazio, ma simulata e (ri)prodotta a nuovi ritmi; secondo questa interpretazione:

[394] Mark Fisher at HO Gent, Studium Generale in Gent, Belgium in 2013, cit.
[395] M.Fisher, *Scritti politici. k-punk/1*, cit., p.174

«fiction, to paraphrase Deleuze-Guattari, is not an image of the world. It forms a rhizome with the world, there is an aparallel evolution of fiction and the world»[396].

Per comprendere questa conclusione è dunque necessario oltrepassare la credenza che il cyberspazio si limiti a riflettere il sistema capitalistico; come abbiamo ampiamente discusso, esso partecipa a un processo cibernetico di *feedback* positivo - una simulazione - contribuendo alla sua espansione e alla costruzione consensuale della finzione - o, "Realtà" - secondo cui «è più facile immaginare la fine del mondo che la fine del capitalismo»[397].

[396] M.Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction,* cit., p.26
[397] M.Fisher, *Realismo Capitalista*, cit., p.26

Conclusione: *Cyberspace-time Crisis*.

> «Land sostiene che il capitalismo di oggi persiste perché il cyberspazio è "già sotto la nostra pelle", e che ritrarsi da esso significa ritrarsi in un inesistente immaginario pre-capitalista. Abbiamo la stessa possibilità di sfuggire al capitalismo quanto di tornare di nuovo nell'utero delle nostre madri»[398].

La disamina condotta in questa tesi è stata volta ad analizzare il fenomeno della recessione culturale per come intesa da Mark Fisher. Per realizzare questo proposito di ricerca è stato necessario anzitutto setacciare la differenziata eredità multi-mediatica che l'autore si è lasciato alle spalle dal momento della sua morte. Per questo, crediamo che per poter presentare il pensiero di Fisher sia stato assolutamente necessario attingere da fonti che sono poco considerate in ambito accademico: post, threads, interviste e conferenze oggi ancora accessibili su pagine web congelate alla data del suo suicidio, il 13 Gennaio 2017. I sintomi della depressione diagnosticata da Fisher sono spiegati attraverso una comparazione con le condizioni politiche, economiche, sociali che hanno reso possibile la grande sperimentazione e avanguardia musicale e cinematografica degli anni Sessanta e Settanta. Secondo l'autore, la capacità di produzione di un significante affettivo dell'epoca, *attraverso* la cultura, è spiegata dalla presenza di alternative concrete ai modi di lavorare, vivere, desiderare promossi dal sistema capitalistico. È cruciale comprendere questo aspetto poiché secondo Fisher è *solamente* attraverso un utilizzo del tempo opposto ai ritmi a cui è sottoposta la produzione di valore nella società del ventunesimo secolo che il 'nuovo' può prendere forma. Nel momento in cui il mercato non può più espandersi inglobando la controcultura che gli si pone in diretta opposizione, il realismo capitalista si afferma dunque come un esaurimento *ontologico*

[398] M.Fisher, *Desiderio postcapitalista: Le ultime lezioni*, cit., p.16

dell'immaginazione sociale. Come sottolinea nel seminario *Speculative Realism* registrato all'Università di Stoccolma nel 2011[399], il significato di 'realismo capitalista' è, dopotutto, radicalmente cambiato dalla *fase Thatcher* del neoliberalismo:

> «When Thatcher made that claim [that there is no alternative] in the 80's - she was speaking *preferentially*. "There is no alternative to capitalism because all the the other alternatives are worse than this". Now it has an *ontological* sense: there is no alternative because we cannot imagine there being any alternative scenario…any alternative form of social or economic organisation»[400].

La ricorrenza del tema dell'esaurimento, della depressione, dello stress, come fenomeni intrinsecamente collettivi - per quanto sistemicamente relegati a una sfera di affezione profondamente *privata* - è strettamente connessa alla concezione della creatività di Fisher. La creatività, che ai fini di questa elaborazione definiremo come capacità di produrre il 'nuovo' artistico, è secondo l'autore un attributo sociale, non individuale. Nella conferenza *Cyberspace-time crisis* tenutasi a Gent nel 2013, Fisher partecipa nei minuti finali della sua lezione a uno scambio domanda-risposta con il pubblico; riportiamo qui un estratto particolarmente interessante su tale qualità sociale dell'atto creativo:

> «[Audience member]: (...) you're saying that our generation is more depressed…and I don't disagree, but maybe they're depressed because there's so much information… and *we're creative,* but we actually realize [through the Internet] that a lot of different people think the same way that we do, and have the same ideas…sometimes you start a project and you think 'oh wow, I found out something new' - and then you go look on the Internet and you see that a hundred other people thought of that too».

---

[399] Cfr. DOCH Lectures - Speculative Realism, 2011 https://www.youtube.com/watch?v=f-9nY5rboK8&list=PL2pH-DD1pFYYhSvnzGF_vjGpNevhlL46c&index=1 (visitato il: 23.01.2025)
[400] Ibid.

La domanda posta dalla giovane studentessa nel pubblico pone in relazione l'esaurimento psichico della sua generazione - dovuto all'esposizione alla massa pressoché infinita di informazioni presenti nel cyberspazio - e la *necessità* di doverle elaborare. In questo senso, l'atto creativo viene inevitabilmente soffocato dalla realizzazione personale che qualcun'altro possa averlo già anticipato. Ciò che, prima facie, vogliamo evidenziare dell'intervento è la concezione individuale - quasi imprenditoriale - del processo creativo che ne si evince, nella misura in cui esso sembra rapportarsi piuttosto ad una strategia di *branding*, di una competizione artistica generalizzata nell'intento di aggiudicarsi un'idea originale. Tuttavia, non sorprende che la *marketizzazione* costituisca, per una giovane studentessa del conservatorio, un elemento *realisticamente* imprescindibile per l'artista. Fisher replica:

> «Let's be clear about what I'm saying: creativity isn't a property of individuals, ever. It's a property of a social or collective scene. (...) It's not that individuals are less creative than they used to be…that's just not how creativity works. Creativity is possible because of social conditions, and those social conditions have been removed - and all of the evidence, I would say, suggests that that has had a massively deleterious effect on the prodution of novelty»[401]

Se dunque la novità può essere creata soltanto a partire da dei presupposti sociali, la recessione culturale segna un periodo storico in cui tali condizioni sono venute meno. Come già constatato nel primo capitolo, gli affitti a basso costo, i sussidi di disoccupazione, le borse universitarie contribuirono nel Regno Unito degli anni Sessanta e Settanta a generare una condizione di *welfare* tale per cui l'energia *latente* della società poteva essere convogliata verso la sperimentazione artistica. In particolare, all'interno di questa tesi abbiamo evidenziato l'attuazione del modello politico neoliberista nel Regno Unito come principale (ri)produttore di una nuova concezione *realistica* della società:

[401] Ibid.

> «Inutile dire che quello che viene considerato "realistico", quello cioè che sembra plausibile dal punto di vista sociale, è innanzitutto determinato da una serie di decisioni politiche. (...) Nel corso di più di trent'anni il realismo capitalista ha imposto con successo una specie di "ontologia imprenditoriale" per la quale è semplicemente ovvio che tutto, dalla salute all'educazione, andrebbe gestito come un'azienda»[402].

Come abbiamo delineato, la modellazione preventiva dei desideri e delle aspirazioni individuali e collettive messa in atto dal progetto politico neoliberista viene chiamata da Fisher *precorporazione*. Nel secondo capitolo di questa tesi abbiamo esaminato le modalità attraverso cui la precorporazione (ri)produce una logica di funzionalizzazione dell'infrastruttura spaziale (urbana) e temporale. Tramite un confronto con Lefebvre, è stato possibile descrivere questo processo attraverso l'introduzione nelle città di "spazi morti" o *non-places*. Il realismo capitalista è inoltre alimentato dalla diffusa credenza che qualsiasi tempo improduttivo sia tempo sprecato; questo è ciò che intendiamo per "ontologia imprenditoriale": l'urgenza, naturalizzata, a simulare una costante produttività, accompagnata da una paradossale carenza di tempo. Il tipo di tempo di cui è carente la generazione precorporatizzata è dunque il tempo libero, o liminale; pertanto, per comprendere Fisher sembra imprescindibile accostarsi a una concezione collettiva dell'esaurimento depressivo. Il terzo capitolo di questa tesi ha introdotto un ulteriore elemento infrastrutturale di questa diagnosi: il cyberspazio. Attraverso l'analisi di *Flatline Constructs* – e in dialogo con la teoria della simulazione di Baudrillard – abbiamo dimostrato che il cyberspazio opera come simulacro che produce e anticipa il Reale, in quanto finzione consensuale. Perciò, il cyberspazio non si limita a riflettere la logica precorporativa già in atto negli spazi urbani e nei ritmi temporali del neoliberismo, ma la accelera attraverso meccanismi cibernetici di *feedback* positivo. Con questa accezione, il capitalismo è pertanto descritto come *cibernetico*.

[402] M.Fisher, *Realismo Capitalista*, cit., p.51

> «If there was a way out via posthumanism, it would have already happened, and Fisher's *Flatline Constructs* demands to be read against this silicon-multiplier of neoliberal consent. Silicon, concrete, glass against the gothic, acidic: as much a fictitious plague as they are inorganic bodies, "*we live in overstimulated times*" (Cronenberg), abstract and intense - or as Fisher writes in his essay Gothic Materialism, "*It is not a matter of speaking the unspeakable, but of vocalising the extra-linguistic or the non-verbal, and thereby letting the Outside in. Admit it, count zero, get out*"»[403].

Se consideriamo il realismo capitalista come un'*allucinazione consensuale*, ossia come una realtà socialmente accettata, possiamo descriverlo come finzione. Ogni formazione sociale, ogni organizzazione del lavoro presuppone, secondo Fisher, un'acquiescenza collettiva: ciò comporta un'equivalenza funzionale tra realtà e finzione. Le finzioni prodotte dal capitalismo, in questo senso, ne perpetuano l'egemonia, contribuendo ad affermarlo come inevitabile, e *naturalizzando* tale credenza; per questa ragione, è dissestando il tessuto finzionale della città che Laura Grace Ford propone una nuova forma di «collective dreaming». In entrambi gli autori, la frenetica "simulazione di attività" che ha luogo a Londra è dettata da un diffuso imperativo a lavorare quanto più possibile – «to work at capacity» – o, quantomeno, a simulare una produttività apparentemente equivalente. La contrazione del tempo, come abbiamo evidenziato, riveste un'importanza cruciale nel pensiero di Fisher già a partire dalla sua tesi di dottorato *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*, che riflette le forti influenze teoriche della tutor e collega Sadie Plant. Al momento della scrittura, conclusa nel 1999, il proposito di Fisher è di utilizzare la *cyberpunk fiction* – un genere che offre immaginari sul potenziale dei computer, delle nuove soggettività 'digitali', e della comunicazione istantanea attraverso *network* virtuali – per introdurre la teoria del realismo cibernetico. Il termine "realismo cibernetico" aveva definito, negli anni precedenti, gli interessi di ricerca dei membri del collettivo Ccru dell'Università di Warwick – essendo

[403] M.Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction,* cit., p.ii

stato concepito da Nick Land e Sadie Plant – e può essere considerato una prima forma di teoria accelerazionista. Come abbiamo illustrato nel terzo capitolo, Fisher scrive che il Reale può essere compreso in termini cibernetici come un sistema alimentato da funzioni di *feedback*, le quali tendono ad auto-propagarsi e ad accelerare la propria amplificazione. Con l'emergere del cyberspazio, il ruolo cibernetico delle operazioni dei computer - in generale, qualsiasi funzione in corso *al di là dello schermo* - diventa operativamente indistinguibile dall'*agency* umana: «(...) the Gothic flatline [is] a plane where it is no longer possible to differentiate the animate from the inanimate and where to have agency is not necessarily to be alive». Ciò permette all'autore di introdurre nell'argomentazione la nozione di "simulacro di terzo ordine" di Baudrillard, il quale descrive il cyberspazio come un particolare simulacro del Reale, capace di far collassare la distinzione stessa tra rappresentante e rappresentato, tra finzione e realtà, tra simulacro e originale. La ragione di questa *immanentizzazione*, come abbiamo argomentato, risiede nel rapporto cibernetico di (ri)produzione all'interno del quale i due estremi del binomio interagiscono e si compenetrano; un rapporto chiamato da Fisher *flatline*.

A conclusione di questa tesi, l'interrogativo sul ruolo del cyberspazio all'interno del fenomeno della recessione culturale è stato preso in esame: lo abbiamo pertanto presentato come elemento di simulazione e accelerazione dell'imperativo a produrre che ha scandito i ritmi del nuovo millennio. Secondo Mark Fisher, finché non sarà ripristinato un margine di energia sociale da destinare all'atto creativo, il "nuovo" non potrà emergere, alimentando una diffusa depressione, e la credenza che ‘tutto sia sempre stato così’ e che non potrebbe andare altrimenti:

> «Al desiderio non corrisponde alcun oggetto, ma uno spazio in cui il desiderio possa realizzarsi»[404].

[404] H.Lefebvre, *La produzione dello spazio*, cit., p.20

Bibliografia

0(rphan) d(rift>) (a cura di M.Roberts), *Cyberpositive*, Cabinet Editions, Londra, 1995

A. Williams, N.Srnicek, *Manifesto Accelerazionista* (2013), Editori Laterza, Bari 2018

B.Stiegler, *La colpa di Epimeteo. Vol.1: La tecnica e il tempo* (1994), Luiss University Press, Roma 2023

B.Stiegler, *La miseria simbolica. Vol. 1: L'epoca iperindustriale* (2004), Meltemi Editore, Milano 2021

British Film Institute, *Twilight City*, BFI Data DigiPres, 2023

C.Pietropaolo, *The Citizenship of Zine-Making: Laura Grace Ford's Savage Messiah*, The iJournal: Student Journal of the Faculty of Information 8.2, 2023

C.Sutherland, *Mark Fisher and Reimagining Postcapitalist Geographies*, Dialogues in Human Geography 13.1: 99-118, 2023

CCRU, *Writings 1997-2003*, Urbanomic, Falmouth 2017

D.Burrows, S.O'Sullivan, *Fictioning: The myth-functions of contemporary art and philosophy*. Edinburgh University Press, 2019.

D.Harvey, *A Brief History of Neoliberalism*, Oxford University Press, Oxford 2005, p.3

E.Willis, *Beginning to See the Light: Sex, Hope, and Rock-and-Roll*, Alfred A. Knopf, New York 1981

F.Berardi "Bifo", *Dopo il futuro. Dal futurismo al cyberpunk*, Deriveapprodi, Bologna 2013

F.Berardi "Bifo", *Precarious Rhapsody: Semiocapitalism and the Pathologies of the Post-Alpha Generation*, Minor Compositions / Autonomedia, Londra 2009

F.Buongiorno, *Embodiment, Disembodiment and Re-embodiment in the Construction of the Digital Self*, *Humana Mente* 12.36, 2019

F.Buongiorno, *Towards a philosophical understanding of digital environments*, Philosophy Study 11.2 (2021): 96-106.

F.Guattari, G.Deleuze, *Capitalismo e Schizofrenia* (1972,1980), Orthotes, Napoli 2017

F. Jameson, *Il Postmoderno* (1984), Garzanti, Milano 1989

G.Deleuze, *Poscritto sulle società di controllo*, in *Pourparler*, a cura di Claire Parnet, trad. it. in *Poscritto sulle società di controllo*, in *Pourparler*, Quodlibet, Macerata 2000

G.Sechi, O.Golubchikov, *Neoliberalism as space fragmentation: A Lefebvrian gaze at post-socialist urban transitions*, in Urban Studies Vol.62 (14), 2025

G-E.Debord, *Teoria della Deriva*, da IS n.2, Dicembre 1958

H.Lefebvre, *La produzione dello spazio* (1974), Pgreco, Milano 2018

H.Lefebvre, *La rivoluzione urbana* (1970), Armando, Roma 1973

J.Baudrillard, *The Precession of Simulacra*, New York, 1983, 1-80

J.Dean, *Democracy and Other Neoliberal Fantasies: Communicative Capitalism and Left Politics*, Duke University Press, Durham-Londra 2009

J.Derrida, *La vita la morte: Seminario (1975-1976)*, Jaca Book, 2021.

J.Derrida, *Spettri di Marx. Stato del debito, lavoro del lutto e nuova Internazionale* (1993), Raffaello Cortina, Milano 2025

J.Savage (a cura di A.Campo), *Il sogno inglese. I Sex Pistols e il punk-rock* (1991), ShaKe, Milano 2022

K.Eshun, A.Sagar, *The Ghosts of Songs: The Film Art of the Black Audio Film Collective*, Liverpool University Press, 2007

K.Eshun, *More Brilliant Than the Sun: Adventures in Sonic Fiction,* Quartet Books Publishing, London 1998

K.Eshun, *Twilight City: Outline for an archaeopsychic geography of New London* (2004), in *Wasafiri* 19:43, Luglio 2008

K.Eshun, *Untimely Meditations: Reflections on the Black Audio Film Collective*, Journal of Contemporary African Art 19.1: 38-45, 2004

L.G.Ford, *Savage Messiah*, Verso Books, Londra 2011

L.G.Ford, *Threshold cartographies: The poetics of contested space*, PhD, Royal College of Art School of Fine Art (Sculpture), 2020

L.U.Marks, D.Polan, *The skin of the film: Intercultural cinema, embodiment, and the senses*, Duke University Press, 2000

M.De Angelis, *Omnia sunt communia: On the commons and the transformation to postcapitalism*, Bloomsbury Publishing, 2017

M.Fisher, *Baroque Sunbursts*, in Rave: Rave and its Influence on Art and Culture, 2016

M.Fisher, *Desiderio postcapitalista: Le ultime lezioni*, minimum fax, Roma 2022

M.Fisher, *Exiting the Vampire Castle*, in The North Star 22: 1978-1979, 2013

M.Fisher, *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction* (1999), Forward by exmilitary, New York 2018

M.Fisher, *Realismo Capitalista*, NERO Editions, Roma 2009

M.Fisher, S.Reynolds, "You Remind Me of Gold": *Mark Fisher and Simon Reynolds dialogue about the state of dance music and the state of "the future"*; intervista pubblicata da Kaleidoscope Magazine, 2010

M.Fisher, *Scritti politici. k-punk/1*, minimum fax, Roma 2020

M.Fisher, *Scritti sulla musica. k-punk/3*, minimum fax, Roma 2021

M.Fisher, *Spettri della mia vita*, minimum fax, Roma 2019

M.Fisher, *The Metaphysics of Crackle: Afrofuturism and Hauntology*, in «Dancecult: Journal of Electronic Dance Music Culture» (2013), 42-55.

M.Fisher, *The Weird and the Eerie: Lo strano e l'inquietante nel mondo contemporaneo*, Minimum fax, Roma 2018.

M. Hägglund, *Radical Atheism: Derrida and the Time of Life*, Stanford University Press, Stanford-Londra 2008, p. 82.

M.J. Murray, *The spatial dynamics of postmodern urbanism: Social polarisation and fragmentation in Sao Paulo and Johannesburg*. Journal of Contemporary African Studies 22(2): 139–164, 2004

P.Mirowski, D.Plehwe, *The Road From Mont Pe`lerin: The Making of the Neoliberal Thought Collective*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 2009

R.Williams, *Marxismo e letteratura* (1977), Laterza, Bari 1979

S.Goodman, *Guerra sonora* (2009), NERO Editions, Roma 2024

S.Plant, *The most radical gesture: The Situationist International in a postmodern age*, Routledge, 2002

S.Reynolds, «Simon Reynolds on the Hardcore Continuum #7: Grime (And a Little Dubstep)», in *The Wire*, n. 300, 2005

S.Reynolds, *(No) future music?*, in *New Perspectives*, *28*(3), 305-313, 2020

W.Davies, *The Limits of Neoliberalism: Authority, Sovereignty and the Logic of Competition*, Sage, London 2017

W.Gibson, *Count Zero*, Victor Gollancz Ltd, London 1986

Sitografia

http://www.ccru.net/archive.htm (visitato il: 24.11.2025)

http://www.screenonline.org.uk/people/id/502424/ (visitato il: 11.12.2025)

https://architectuul.com/architecture/the-crossways-estate (visitato il: 25.11.2025)

https://bfidatadigipres.github.io/pdf/2023-10-03-twilight-city.pdf (visitato il: 18.12.2025)

https://blissout.blogspot.com/ (visitato il: 21.12.2025)

https://independent.academia.edu/BernardStiegler (visitato il: 15.12.2025)

https://k-punk.org/ (visitato il: 19.11.2025)

https://reynoldsretro.blogspot.com/2017/03/you-remind-me-of-gold-mark-fisher-and.html (visitato il 16.12.2025)

https://web.archive.org/web/20130521234247/http://dustedmagazine.com/reviews/7391 (visitato il: 9.12.2025)

https://www.internetgeography.net/urban-regeneration-in-london-lower-lea-valley/ (visitato il: 5.12.2025)

https://www.orphandriftarchive.com/articles/hyperstition-an-introduction/ (visitato il 20.11.2025)

https://www.treccani.it/vocabolario/liminale/ (visitato il 18.12.2025)

https://www.virtualfutures.co.uk/conferences (visitato il 20.11.2025)

https://www.woebot.com/ (visitato il: 21.12.2025)

https://youtu.be/aCgkLICTskQ?si=-a0h5Xz0v89bWkzU (visitato il: 21.11.2025)

https://zero.eu/en/news/una-scena-autenticamente-locale-nata-a-bow-nellisolamento-degli-eastern-end-londinesi-la-grime-il-suono-della-resilienza-collettiva-hyperlocal-festival-2024/ (visitato il: 25.11.2025)

https://www.onf.ca/chaines/serie-urbanose/ (visitato il: 29.12.2025)

https://youtu.be/zOQgCg73sfQ?si=jvvlvlAixZQ5Xg2N (visitato il: 18.01.2025)

https://k-punk.org/k-punk-top-100-british-albums/ (visitato il: 22.01.2025)

https://www.youtube.com/watch?v=f-9nY5rboK8&list=PL2pH-DD1pFYYhSvnzGF_vjGpNevhlL46c&index=1

(visitato il: 23.01.2025)