

Lo spasmo cyberpunk

Materialismo gotico. Vivere e morire al tempo delle macchine di Mark Fisher.

di [Vincenzo Maria Di Mino](#) – 27 Aprile 2026



Si può dire, ormai senza esitare, che il cyberpunk sia stata la subcultura più rilevante dell'ultimo cinquantennio, secondo due modalità complementari: quella della foucaultiana parrhesia, e quella della profezia autoavverantesi. Dando forma estetica ad una immaginazione apocalittica legata alle accelerazioni tecnologiche che si intensificarono, il discorso cyberpunk anticipò i temi della politica e dell'economia a venire, evidenziando tanto la progressiva simbiosi tra soggettività e macchine tecniche, quanto la moltiplicazione dei dispositivi di sorveglianza e controllo, la perdita dell'autonomia della politica nei confronti della tecnica stessa ed una sostanziale – quanto realistica – verticalizzazione dei rapporti sociali, in cui una minoranza ultraricca su scala multinazionale governava una moltitudine marginale ed impoverita, a cui faceva seguito la moltiplicazione della violenza spettacolare e gratuita.

I primi nomi che vengono in mente parlando del rizoma cyberpunk, Dick, Ballard, Gibson, hanno notoriamente affrontato nelle opere questi temi, affrontandoli con uno sguardo letterario che spesso ebbe la capacità di sfiorare il discorso sociologico, tanto era preveggenze l'anticipazione di questi stessi fenomeni accennati in precedenza, e che

oggi sono pane quotidiano per opinionisti da *talk show* e *policy-makers*.

Alla dimensione anticipatrice del cyberpunk, e di alcune macchinette teoriche ad esso affini e coeve, Mark Fisher dedicò la sua tesi di dottorato nel 1999, che è stata da poco tradotta in italiano da Einaudi con il titolo di *Materialismo gotico. Vivere e morire al tempo delle macchine*. **Questo lavoro giovanile, come si può intuire addentrandosi nella lettura, è un anticipo di quelli che saranno i temi principali dell'autore britannico: il valore fenomenico degli oggetti culturali, il rapporto con l'accelerazione tecnologica, la ricerca di una immaginazione politica e sociale possibile, la rilettura dei temi marxiani con altri spunti.** Il [testo](#), suddiviso in quattro capitoli, bilancia il rigore della ricerca accademica con una scrittura sperimentale che porta agli estremi (in un vortice, facendo uso di una metafora ricorrente nella letteratura cyberpunk) le stesse riflessioni teoriche, in una sorta di continuum voluto e ricercato tra accelerazione tecnica e accelerazione teorica.

Il libro, che tratta differenti temi, ruota intorno ad alcuni rizomi che ricorrono nei capitoli e nella trattazione, che possono fungere da vettori con cui muoversi tra i quattro capitoli. Il primo di questi, come si può evincere dal titolo, riguarda lo statuto teorico del concetto di materialismo gotico, che rimanda in prima battuta alle forme ed alle modalità con cui l'inorganico acquisisce le stesse funzioni del vivente, dunque a come le macchine diventano senzienti, realizzando pienamente alcune delle questioni che Freud pose nelle sue ancora oggi fondamentali analisi del perturbante.

Intrecciando cibernetica, psicanalisi e filosofia, Fisher lascia emergere una opposizione binaria entro cui questa ipotesi si sviluppa: quella di Deleuze e Guattari e quella sviluppata da Baudrillard. Se attraverso i primi è possibile sviluppare il discorso materialista gotico nei termini dell'intensità, delle alleanze, delle consistenze e delle molteplicità, per Fisher le ipotesi teoriche sviluppate dal secondo autore appartengono al filone del "gotico negativizzato", ovvero ad una lettura incentrata sul concetto di riproduzione del medesimo e del simulacro, elementi che negano il rapporto del vivente con l'inorganico.

Entrambi i dispositivi di pensiero vengono usati per passare al setaccio alcuni classici della cultura cyberpunk (*Videodrome* di Cronenberg, la *Trilogia dello Sprawl* di Gibson, *Blade Runner*, Ballard) che, allo stesso tempo, sono materia vivente della riflessione, e non meri oggetti di riflessione. Partendo da questa considerazione, Fisher definisce questo spazio come *flatline*, ovvero come piano di connessione tra l'umano e la macchina, tra reale e virtuale, in cui spinozianamente (o per meglio dire, nello Spinoza di Deleuze) la materia si ricombina e produce posizioni di agentività e non soggettività.

Situando la questione antropotecnica nella *flatline*, Fisher può costruire la propria argomentazione in opposizione alle letture di Baudrillard, McLuhan e Jameson, per cui fondamentalmente il rapporto tra umano e non-umano si risolve in processi di sussunzione, di simulazione, di rispecchiamento, che sostanzialmente dislocano la riflessione dal campo materialista a quello metafisico, in un costante regresso ricorsivo all'infinito. **Fisher non si rifugia nella consolazione di un Reale perduto o moltiplicato, ma porta allo spasmo il cyberpunk con gli strumenti della cassetta deleuziana e guattariana.** Attraverso il concetto di "corpo senza organi", taglia il nodo gordiano delle letture organiciste o meccaniciste del rapporto tra soggettività e tecnica, per cui non esiste una netta divisione ma strati di intensità e concatenazioni emergenti nello spazio-tempo totalmente immanente.

Sempre ponendo il corpo come elemento emergente di un tessuto di relazioni e codici, mette a tema la dimensione virale della riproduzione a fronte delle ipotesi di simulazione della sessualità nell'epoca cibernetica: il contagio, in questo senso, risponde alla logica ricombinante della materia, ad una intensificazione del rapporto tra carne e tecnica, e non alla simulazione, che risponde sempre ad un desiderio di unità, laddove la propagazione fa propria la logica della molteplicità. Restituendo all'universo cyberpunk tanto la dimensione straniante quanto quella vivente della concettualizzazione freudiana del perturbante, Fisher oppone al concetto baudrillardiano di "simulacro" ovvero notoriamente di un rispecchiamento distorto del Reale che può avvenire per più stadi, simile al concetto di *doppelgänger* – e che è un tema classico della fantascienza e della letteratura cyberpunk – e che conduce dritto al concetto di "iperrealtà", la nozione di "iper-finzione". Quest'ultima, infatti, sfuggendo al sistema di opposizioni su cui è costruita l'analisi di Baudrillard (come ad esempio quella tra originale e copia), accetta la simbiosi tra reale e finzione, e ne amplifica le conseguenze, nel segno di una radicale immanenza. Sotto questo aspetto, principalmente, la teoria diventa esercizio narrativo e la fiction esercizio teorico, muovendosi infatti sullo stesso piano della decodifica e della produzione di nuovi codici e nuovi legami.

Dietro il livello di astrazione teorica e il vortice della scrittura, una vera e propria *mise en abyme*, Fisher pone problemi molto concreti: la marxiana sussunzione della forza-invenzione al sistema di macchine, la moltiplicazione di codici e protocolli di controllo e ipercontrollo, l'utilizzo in chiave necropolitica delle tecnologie. Allo stesso tempo, portando le analisi su un piano politico-materiale, si può fare tesoro delle metafore fittive per articolare una grammatica politica all'altezza degli eventi: macchine di ricombinazione, infestazioni, propagazioni, molteplicità indicano infatti la necessità di processi di soggettivazione e di alleanze rizomatiche, in grado di includere nel proprio

spettro le differenti forme di sfruttamento e di violenza operate attraverso i dispositivi inorganici che spesso sfuggono totalmente a qualunque volontà umana.

I progetti di dominio automatizzato dei padroni delle *Zaibatsu* della Silicon Valley, infatti, rimandano immediatamente ad un immaginario gotico e neo-feudale a cui bisogna opporre un immaginario altrettanto efficace, in cui l'alleanza tra soggettività e macchine possa davvero essere utile per implementare processi di conflitto e di costruzione di spazi di contropotere contro e oltre il capitalismo delle piattaforme e degli automi gotici.

Mark Fisher, *Materialismo gotico. Vivere e morire al tempo delle macchine*, Einaudi, Torino 2026.