

Leonardo G. Luccone

*Siamo tutti nel videogioco*

«Robinson», 22 marzo 2026

La tesi di dottorato di Mark Fisher del 1999 è diventata un saggio postumo ricco di riflessioni e premonizioni angoscianti, ora edito in Italia da Einaudi

«Siamo tutti in un grande videogioco, non sono mica convinto di essere vivo, vivo come essere umano, intendendo.» Me l'ha detto alla fine degli anni Novanta un tipo strambo che avevo conosciuto a un concerto di musica stramba. Parlava un italiano scattoso e divergente, gonfio d'inglese e così impregnato di tecnologia di cui avrei sentito parlare molti anni dopo che mi faceva sentire antiquato; usava già il cloud, anche se non si chiamava ancora cloud; aveva una struggente – e a me pareva stridere con la sua presenza vichinga – nostalgia per il passato (serie tv, gruppi musicali, e perfino sigle di cartoni animati sconosciuti); aveva nostalgia per un futuro che sembrava imminente ma capiva che non si sarebbe realizzato come avrebbe voluto che si realizzasse. L'ho frequentato intensamente per tre o quattro mesi e poi non l'ho mai più visto – improvvisamente volatilizzato o smaterializzato –, non ricordo nemmeno più come si chiamasse. È stato il primo a parlarmi di Mark Fisher e a spingermi a leggere i suoi saggi e le sue recensioni musicali. Mi fotocopiò decine di articoli da riviste che non avevo mai sentito nominare. Francamente non capivo perché la musica jungle, come sosteneva Fisher in quelle pagine freneticamente segnate dall'Uniposca fucsia del mio amico, fosse la prova che il futuro stesse arrivando attraverso i campionatori; Fisher era convinto che

quei ritmi spezzati fossero la traduzione sonora del caos dei mercati finanziari e della velocità digitale. Non capivo perché apprezzasse così tanto la techno e l'hardcore; per lui erano «produzioni macchiniche prive del sentimentalismo del rock tradizionale»; mi era, però, leggermente più chiaro perché citasse gruppi come Joy Division e Kraftwerk come laboratorio per nuove forme di vita. C'era qualcosa di ossessivo e affamato in quelle pagine, un'energia che ritrovo oggi in *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*, la sua tesi di dottorato discussa nel 1999 all'Università di Warwick e pubblicata soltanto nel 2025 da Zer0 Books (la casa editrice radicale che Fisher aveva fondato nel 2009 con Tariq Goddard) e appena uscita in Italia per la nuova collana Maverick di Einaudi con il titolo *Materialismo gotico – Vivere e morire al tempo delle macchine*. Va detto che in questi anni, grazie al lavoro di Nero e minimum fax, Mark Fisher è diventato piuttosto popolare e perfino di moda. Immergersi in *Materialismo gotico* permette di delineare la matrice del suo pensiero, i ragionamenti di un intellettuale per nulla sistematico e nient'affatto definitivizzante. Espressioni ora di largo uso come «realismo capitalista», «hauntology» e «comunismo acido» sono naturali evoluzioni di concetti qui sviluppati – materialismo gotico, theory-fiction, agentività. Quando sostiene

– non dimenticate che era il 1999 – che l’ipertecnologizzazione della società stava sfumando sempre di più la distinzione tra animato e inanimato si ha la sensazione che Fisher avesse previsto l’attuale impatto dell’intelligenza artificiale. Invece di stare lì a misurare quanto le macchine stessero diventando sempre più vive, Fisher suggeriva di cambiare prospettiva: siamo noi che stiamo diventando sempre più morti o «macchinici». La *flatline* del titolo originale si riferisce a una zona di «immanenza radicale» (ispirata al cyberpunk di William Gibson) dove il confine tra vita e morte, tra realtà e finzione, organico e inorganico è sempre più impalpabile. Non è una soglia di morte clinica, ma una «morte simulata» o artificiale, un continuum anorganico dove l’identità viene prodotta e smantellata. Fisher utilizza la narrativa e il cinema – Lovecraft, Ballard, Cronenberg, Lynch – come strumenti filosofici: *Videodrome*, *Crash* e *eXistenZ* non sono una semplice rappresentazione dell’orrore, ma una mappa dell’ontologia cibernetica. Il desiderio non è più un fatto privato del soggetto, ma un circuito di feedback mediato dalle macchine. Poi il salto: il capitalismo non reprime il desiderio, ma lo ricabla (*rewire*) attraverso protesi tecnologiche, rendendo l’identità umana del tutto obsoleta. Allo stesso modo il cyberpunk è la più accurata diagnosi del capitalismo contemporaneo perché ci permette di decodificare la soggettività. Pur nelle sue durezze accademiche e a tratti infiacchito dalla ritualità citazionistica, *Materialismo gotico* è un testo determinante per comprendere le implicazioni del Ccru (Cybernetic Culture Research Unit). Fisher agognava una «riflessione teorica critica e impegnata» che desse forma alle intuizioni selvagge, esoteriche e accelerazioniste di quel collettivo («fiction, teoria dei numeri, voodoo, filosofia, antropologia, tettonica a placche, scienza dell’informazione, semiotica, geofilosofia, occultismo e altre conoscenze senza nome», più, ovviamente, musica elettronica e sostanze stupefacenti). In queste pagine sentiamo già il picchiare della prosa ricorsiva e straniante che renderà Fisher un inusitato «edificio di pensiero», e avvertiamo il male

oscuro che lo tira e lo ritrae: «Ho sofferto in modo intermittente di depressione fin da quando ero adolescente, [...] passavo mesi rinchiuso nella mia stanza, avventurandomi fuori solo per mettere la firma alla disoccupazione e comprare la minima quantità di cibo che consumavo». Non ha mai nascosto la sua lotta quotidiana per scrivere e pensare: «Ho sempre avuto l’impressione di trovarmi fuori posto», «ho sempre avuto la convinzione di essere letteralmente un buono a nulla». Fisher era stritolato dell’incombere di un presente sempre più spogliato di futuro, e lo stesso succedeva a quel mio amico. «There’s no alternative» era lo slogan mantrificato della Thatcher nell’imposizione del capitalismo. Ho sempre avuto paura che il mio amico si sia tolto la vita, come fece Fisher nel 2017.

