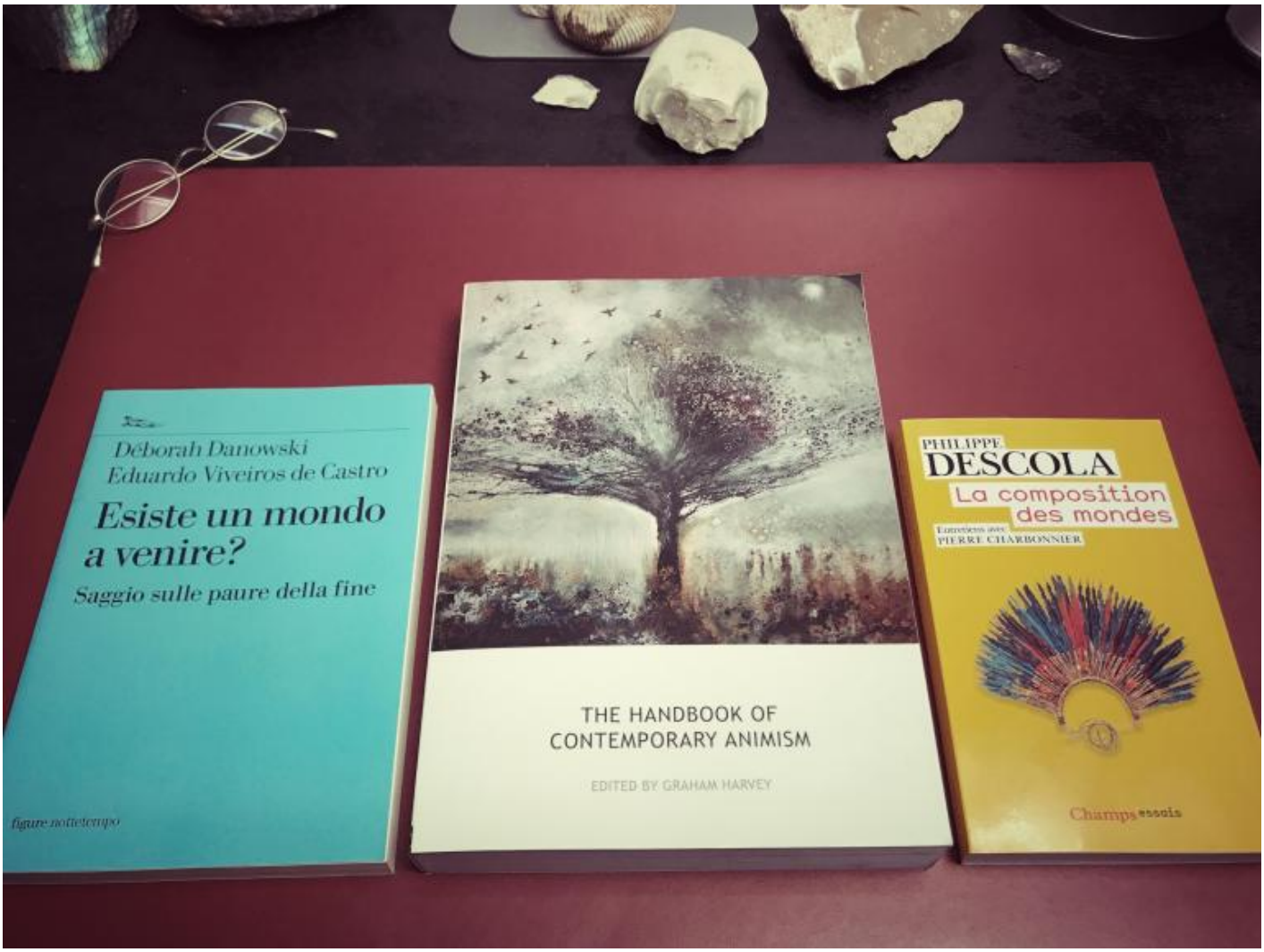
DOPPIOZERO

La grande estinzione

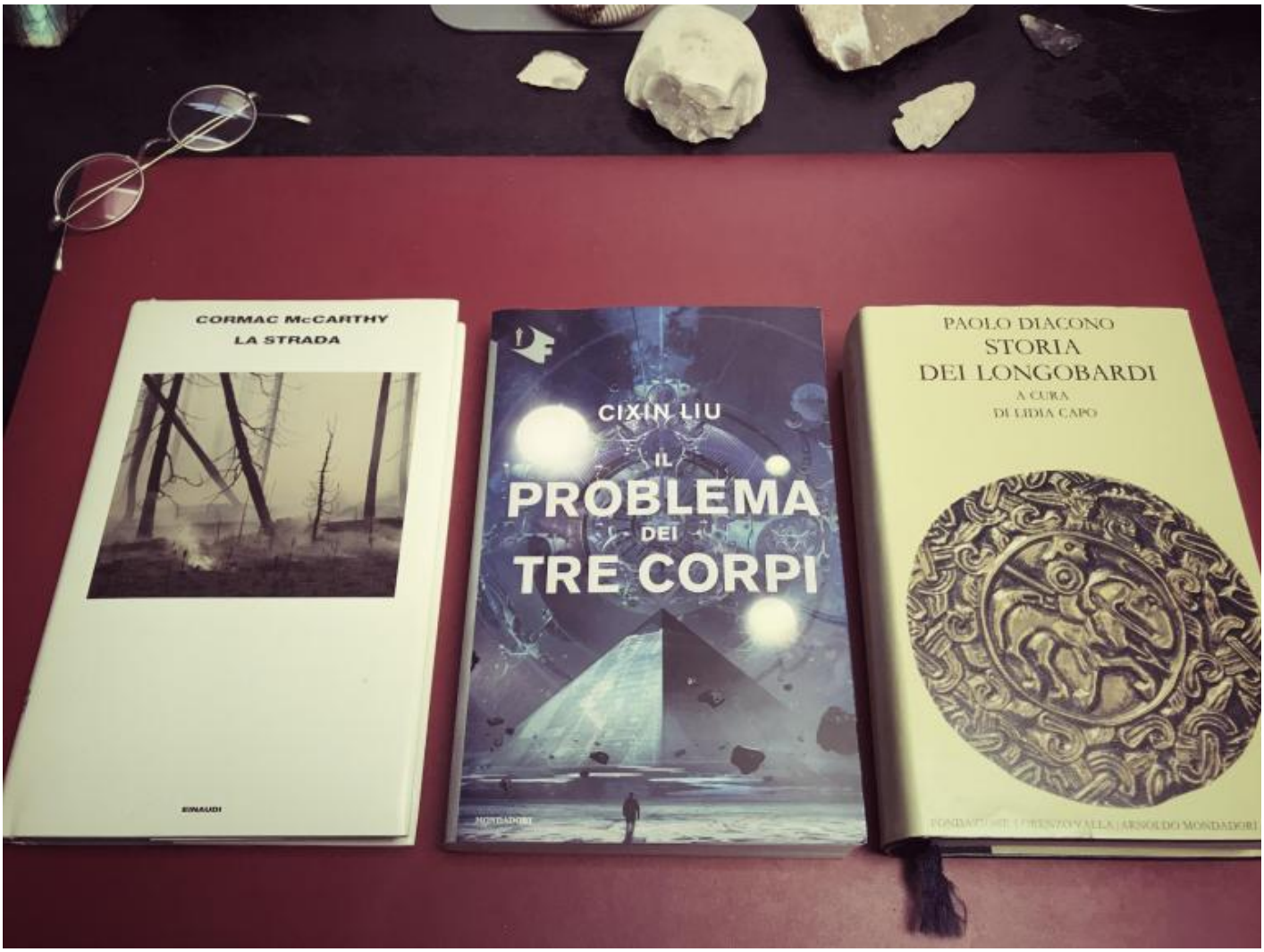
Matteo Meschiari
12 Giugno 2019

Da una decina d'anni faccio un gioco. In questo gioco le regole cambiano sempre e le partite giocate prima influiscono su quelle giocate dopo, ma in modo allusivo e indiretto. Le regole si accumulano, si annullano tra loro, l'esperienza acquisita può portare a un puro dispendio di energie o è la premessa indispensabile per un salto di livello. Nel gioco esistono tre fattori in relazione stretta: ecologia, cultura, tempo. Ogni fattore ha un piano sincronico e diacronico, e ovviamente sincronia della diacronia e diacronia della sincronia sono il punto di partenza. L'intreccio sempre più complesso di relazioni è l'evolversi del gioco, ad esempio: le trasformazioni del sistema ecologico hanno una ricaduta non deterministica sulle trasformazioni culturali le quali a loro volta influenzano il sistema ecologico secondo modelli di tempo variabili su scala stagionale, annuale, decennale, millenaria, eccetera. Il gioco comincia sempre con un nuovo quadrante geografico, un'ecologia ben definita, uno standard climatico. In questo contesto viene a inserirsi una civiltà X, ad esempio di caccia e raccolta, o agricola e stratificata, oppure ipertecnologica, con caratteristiche politiche ed economiche ogni volta diverse: anarco-comunista, oligarchico-guerriera, neoliberista-repubblicana, e via dicendo. Lo scopo del gioco è duplice: individuare le variabili principali e secondarie che portano ogni civiltà al collasso (perché comunque il collasso arriva sempre) e scoprire quale modello eco-socio-economico sembra più adatto alla sopravvivenza della specie.

Non ho mai voluto dare un nome a questo gioco, ma qui potremmo chiamarlo *La grande estinzione*, dove il fine non è guadagnare l'immortalità ma creare neghentropia, cioè entropia negativa, quella di segno inverso alla tendenza dell'universo a raffreddarsi, della vita a spegnersi, del sapere a dissolversi. *La grande estinzione* è il gioco più importante al quale la nostra specie sta giocando da 150.000 anni e si può dire che filosofia, letteratura, arte, scienze sociali e scienze esatte siano un mazzo di carte dal quale periodicamente peschiamo (più a caso che seguendo un modello razionale o ragionevole) per incrementare le potenzialità del gioco. Il problema principale è quello più ovvio: più si procede nella partita e più gli sviluppi alternativi si riducono. Mentre le relazioni ecologia-cultura-tempo diventano intricate, lo schema generale della partita invece si semplifica e si appiattisce, fino a tendere a una fondamentale immobilità interna. È per questo che esiste un secondo mazzo di carte, fatto di carestie, pandemie, guerre, terremoti, meteoriti, eruzioni solari, invasioni aliene, e così via. Sono gli eventi catastrofici che rilanciano il gioco, anche se molto spesso avvicinano la specie all'estinzione. Dei vari scenari ai quali ho giocato sono diventato piuttosto esperto in "Paleolitico superiore", "Tardo impero romano e invasioni germaniche", "Popoli dell'Artico", "America contemporanea", "Metropoli e apocalisse zombie".



L’idea che mi sono fatto di *La grande estinzione* è molto parziale ma ho capito una cosa che è sfuggita a tanti giocatori: la visione della fine, l’apocalisse, la disarticolazione dei cardini spazio-temporali della storia è una variabile centrale nel gioco, è addirittura coessenziale alla sopravvivenza di un modello di civiltà. In altre parole, non si tratta di semplice credenza o narrazione escatologica, ma è un fattore d’importanza centrale nella gestione mnemonica del passato, nell’interpretazione del presente e nell’invenzione del futuro. Considerare l’idea della fine una variabile accessoria è un errore di valutazione e una grande leggerezza, per questo liquidare ad esempio la riflessione utopica e distopica come una questione di genere è solo una fragile tattica di autoprotezione. Perché nel gioco esiste infatti anche un altro problema: la *sospensione dell’incredulità*, che in questo caso spinge il giocatore a confondere la partita con l’unico scenario reale possibile, e a credere insomma che tutta la realtà che lo riguarda sia l’adesso-qui della partita. Inutile dire che giocatori di questo tipo, giocatori che io chiamo convergenti, sono molto comuni, e vivono in una condizione di ipnosi da gioco permanente. Esistono però dei giocatori divergenti, molto più rari, che scivolano in un altro genere di sospensione dell’incredulità, dagli esiti creativi imprevedibili. Questi giocatori cancellano ogni differenza tra gioco e mondo, perché è l’unica tattica che hanno a disposizione per far saltare le regole.



Dopo aver giocato alla partita apocalittica “Neghentopia”, ho giocato più di recente a una partita intitolata “L’ora del mondo”, dove ho avuto a che fare con un universo molto limitato, l’Appennino modenese tra gli anni Sessanta del Novecento e gli anni Trenta del Duemila. La civiltà era molto simile alla nostra ma con un asse ontologico completamente diverso, perché incentrato sull’animismo e sul modello libertario. La partita, in sé piuttosto breve, è finita con una totale confusione tra mondo dei vivi e aldilà, rendendo impossibile ogni evoluzione plausibile. Un’altra partita, intitolata “Adam”, era ambientata nel Devoniano e la civiltà, in questo caso di tipo pre-umano, somigliava a genti riemerse da un’apocalisse nucleare: popoli allo sbando in cerca di acqua, distrutti prima da un’orda simile ai Mongoli e in seguito completamente annientati da animali predatori. La partita che sto giocando adesso, intitolata “Il conto delle ossa”, si svolge su scala planetaria dopo il collasso climatico-ambientale del 2040, ma con numerose civiltà ancora molto strutturate, in bilico tra neomedioevo e nuove tecnologie. Ora, la costante di tutte le partite che ho giocato di recente è la catastrofe senza speranza. Alla fine l’estinzione è l’esito scontato, più per mancanza di una soluzione valida (qualcuno direbbe di un finale narrativo convincente) che per un effettivo esaurimento delle risorse nel gioco. Ed è a questo punto, giocando a “Il conto delle ossa” ed entrando in rete con altri giocatori divergenti, che ho capito che una soluzione va trovata *veramente*.

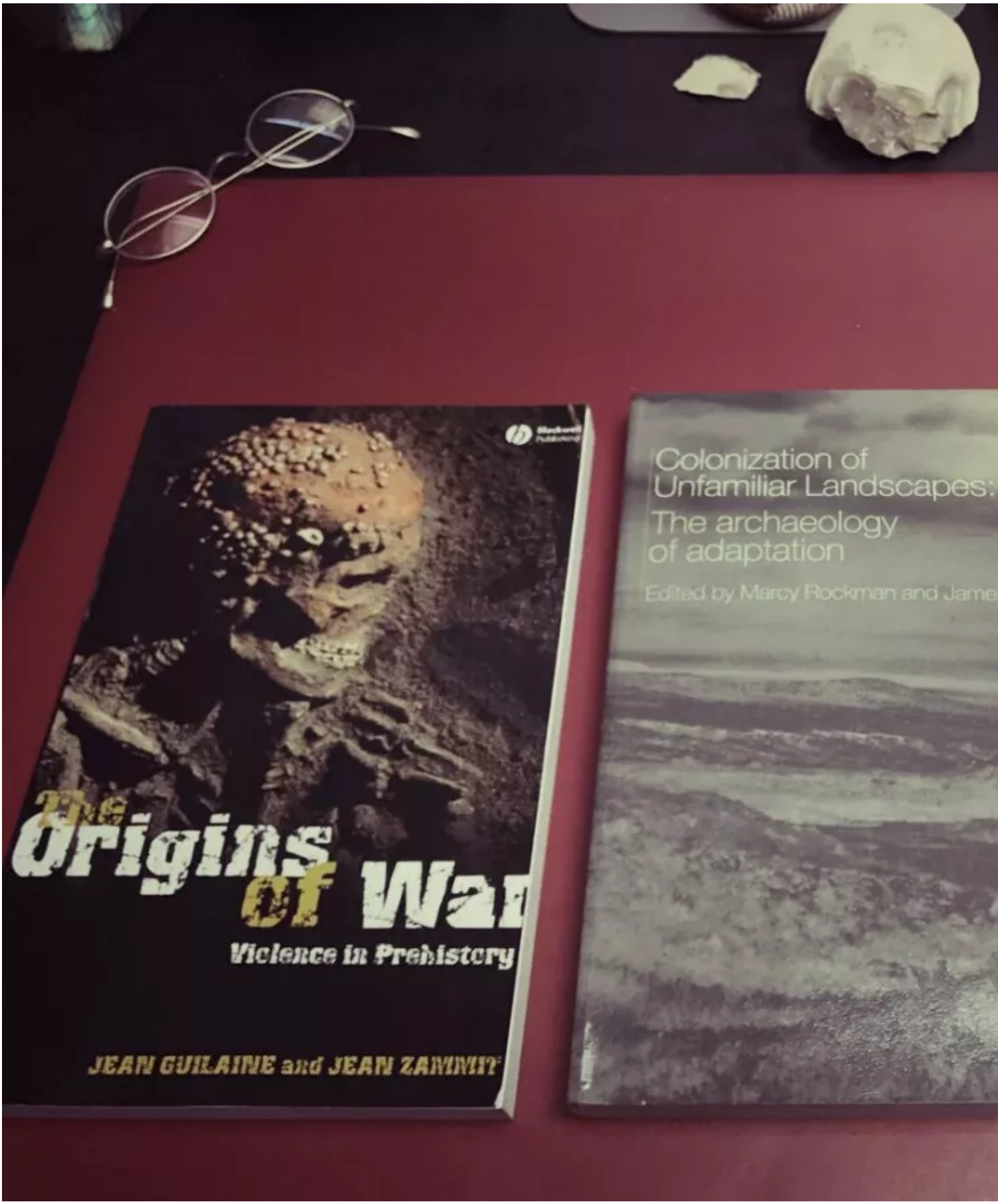
Quello che non è chiaro alla maggior parte dei giocatori è che nella grande partita “Pianeta neoliberista” c’è in corso un cambiamento di paradigma nella percezione dell’apocalisse. Partite ormai classiche come “Blade runner”, “La strada”, “La grande cecità”, “The walking dead” (e molte altre) mostrano un mondo senza una vera salvezza: l’apocalisse è senza sbocchi. Ma alcuni giocatori divergenti hanno cominciato a capire che il

gioco non è mera cinematografia o letteratura, non è arte o intrattenimento, ma è una pratica di ricerca indiretta, un allenamento virtuale per trovare una soluzione accettabile al problema reale dell'estinzione della specie. I giocatori migliori sono quelli che hanno fatto un passo ulteriore, e che cioè hanno capito che non esiste differenza tra fiction e mondo reale e, come dicevo prima, secondo loro l'abbattimento del diaframma è indispensabile per cambiare le regole durante il gioco. La chiave di tutto è riconoscere all'immaginazione una capacità cognitiva trasversale e farla circolare senza barriere epistemologiche. Restare solo nel gioco o solo nel mondo, cercare una soluzione solo nella fiction o solo nella scienza significa fallire in entrambi gli universi. Ma se il giocatore comincia a *credere* che cinema e letteratura sono solo un grado molto rudimentale di scienza, che la scienza è solo una forma molto strutturata di fiction, allora quello che va cercato in via prioritaria per giocare e sopravvivere è una stele di Rosetta dell'immaginario. In questo senso, la letteratura distopica e apocalittica sul collasso ambientale non è militanza ecopolitica travestita da letteratura, ma è la traccia in superficie di uno *shift* cognitivo: dalla descrizione alla narrazione, dall'economia politica alla cosmopolitica, dalle tecnoscienze alle tecnologie dell'immaginario.

Nella ricerca della stele di Rosetta occorre rendersi conto di due cose: l'immaginario è una tecnologia, questa tecnologia si è rotta. Non solo l'immaginario si è trasformato profondamente dal Pleistocene a oggi, ma è arrivato a uno *shutdown* per sovraccarico. Spegnere e riaccendere il sistema non basta, bisogna riprogrammarlo. E non possiamo limitarci a dire che l'immaginario contemporaneo va decolonizzato, bisogna operare un vero e proprio trapianto d'organi. In realtà è proprio quello che sta accadendo un po' ovunque. Il fatto che nella storia umana non sia mai stata prodotta tanta fiction come negli ultimi cinquant'anni (in perfetto parallelismo con lo sviluppo della cibernetica e dell'informatica, della curva

demografica e del degrado ambientale) ci dice che il terremoto cognitivo c'è già stato e che attraverso l'iperproduzione di informazione e l'accumulo di narrazioni stiamo cercando dei nuovi strumenti non per memorizzare o applicare saperi ma per reimmaginarli. Quello che sta scombussolando e ridefinendo le regole del gioco è che il fattore ecologico ha assunto per la prima volta i connotati della minaccia globale. Si tratta di una novità assoluta che azzera gli scenari alternativi e il problema in atto non deriva tanto dall'incapacità di immaginare scenari apocalittici quanto dall'incapacità di immaginare soluzioni collettive all'apocalisse. Perché ovviamente non si tratta di salvare qualcuno, ma di salvare tutti. L'immaginario che ci ha accompagnati fin qui, però, non funziona più. In qualche modo dobbiamo inventarne uno nuovo. Chi è un giocatore divergente sa già come fare. Il problema è un altro: perché se il cinema sta bruciando la gente resta seduta a guardare lo schermo?

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO


The Origins of War
Violence in Prehistory
JEAN GUILAINE and JEAN ZAMMIT
Colonization of Unfamiliar Landscapes:
The archaeology of adaptation
Edited by Marcy Rockman and Jame