

Cagliari - Roma
Solo andata

€ 59

Cagliari - Trieste
Solo andata

€ 138

Globalist:

Cagliari ha il suo Untore. Chi sarà? Tra gli indagati il giornalista Lissia

prev next stop

globalist syndication

[| | Login]



cerca nel sito

Cerca

COSMOPOLIS

RIVISTA DI FILOSOFIA E TEORIA POLITICA

XII, 1/2015

XII, 1/2015

XI, 2/2014

X, 1/2014

IX, 2/2013

VIII, 1/2013

VII, 1/2012

VI, 2/2011

La rivista

Archivio

Link

XII, 1/2015

Verità, apparenza, persuasione. I paradossi della verità nella distopia del Novecento

ANNAMARIA LOCHE

Articolo pubblicato nella sezione Tra le righe

admin

giovedì 26 novembre 2015 09:30

Commenta

-51%

Sa Corti De Sa Perda

Piscinas

€ 80
€ 39

Vedi Ora

Sa Domu Sarda

Piscinas

€ 75

Vedi Ora

REDAZIONE COSMOPOLIS

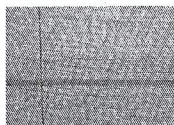
c/o Dipartimento di Scienze politiche
Università degli Studi di Perugia

Via Pascoli, 20
06123 Perugia

redazione@cosmopolisonline.it



Sulla filosofia
italiana



Tra le righe

Il paradosso è un elemento ampiamente caratterizzante il testo distopico e il modo in cui nelle distopie si modula il rapporto tra verità, apparenza e persuasione esprime molto chiaramente questa peculiarità: la società distopica, che annulla la possibilità di qualsiasi certezza, impone un'unica Verità, una verità non vera e mutevole, che tuttavia si spaccia come assoluta, indiscutibile, stabile. La falsità e l'apparenza si sostituiscono alla Verità, grazie al ricorso a un processo di persuasione, che, occultando e mascherando ogni conoscenza, convince gli abitanti della società distopica a comportarsi in modo consono alla volontà del Potere. La persuasione si qualifica dunque come un ottimo strumento di dominio perché è più facile piegare alla volontà del Potere chi non si senta forzato, ma creda di agire secondo convinzioni personali.

Tuttavia questo schema di massima è stato declinato in termini molto differenti nelle distopie contemporanee, dove la persuasione si ottiene attraverso vie diverse: dalla mistificazione dei documenti e della storia (tanto per citare un esempio "classico", 1984) alla realtà virtuale indecifrabile di *Matrix*; dalla lobomotizzazione in *My* al ruolo della TV o di altri strumenti tecnici o tecnologici in *Fahrenheit 451*. In questo intervento intendo occuparmi di due specifici strumenti di persuasione: la parola vuota di significato e la droga. I miei testi di riferimento saranno una distopia molto nota, *Brave New World* (1932) di Aldous Huxley, e una forse meno nota, ma estremamente significativa di un grande autore di distopie, *The Three Stigmata of Palmer Eldrich* (1965) di Philip Dick.

1. *Brave New World*: discorso senza ragionamento

Il mondo ovattato e consumistico di *Brave New World*, espressione che non a caso richiama i sogni e l'ironia de *The Tempest* di Shakespeare, si basa, oltre che sulla tecnica di procreazione in provetta, su due sistemi complementari di controllo sociale, entrambi legati alla persuasione: il condizionamento verbale che avviene durante il sonno nel periodo della formazione e l'uso controllato di una droga leggera, che non dà dipendenza ed è facilmente dosabile, il *soma*. La società del Nuovo Mondo, infatti, ha come motto tre parole "Community, Identity, Stability" (Huxley 2002, p.5) che, indicando il fine dello Stato, esigono un ferreo controllo sui cittadini. Tuttavia in questa società controllata e "felice" esistono

