

Economie dei corpi nella virtualizzazione tecnomediale

Monica Baroni

baroni@women.it

Nel film *Matrix* vengono mostrati milioni di umani collegati alla matrice da una sorta di cordone ombelicale e chiusi in bacelli-incubatrici piene d'acqua, la cui vita serve a generare l'energia elettrica necessaria per il funzionamento di *Matrix*. La matrice come utero universale, un mega computer che controlla ognuno di noi, nutrendosi della nostra stessa vita, *con-tenendo* tutti quanti nello *status* di feto immerso nel liquido amniotico. Questa immagine di *Matrix* va a toccare un punto nevralgico, mostra qualcosa di estremamente suggestivo della biopolitica nel capitalismo contemporaneo. Lo ha detto bene Žizek chiedendosi perché *Matrix* abbia bisogno dell'energia umana: "la soluzione puramente energetica è, naturalmente, insignificante: *Matrix* avrebbe potuto facilmente trovare un'altra più affidabile fonte di energia che non richiedesse la forma estremamente complessa della realtà virtuale coordinata per milioni di unità umane. La sola risposta congrua è: *Matrix* si nutre della *jouissance* umana" (Žizek 2003).

Žizek spiega la dinamica capitalista a partire dalla riappropriazione lacaniana del concetto marxista di plusvalore legato a quello psicanalitico di plusgodere, prendendo come esempio la Coca-cola, tipica merce del capitalismo. Afferma Žizek "proprio perché trascende ogni immediato valore d'uso (come l'acqua, la birra o il vino, che estinguono la sete o producono l'effetto di appagamento desiderato), la Coca-cola rappresenta l'incarnazione diretta dell'IT", del puro plusgodere al di là di ogni soddisfazione tradizionale, della misteriosa e sfuggente X che noi tutti ricerchiamo nel nostro incontrollato consumo di merci" (Žizek 2000, p. 118). La chiave di questa dinamica è il lacaniano "oggetto piccolo a" "che esiste (o piuttosto insiste) in una specie di spazio curvo nel quale più ti avvicini ad esso, più esso elude la tua presa (o, più lo possiedi, più si accresce la

mancanza)” (ib. p. 121). *Plusgodere* e “oggetto piccolo a” darebbero il senso del rapporto tra soggetto e merce come di uno stato di sollecitazione permanente, continuamente in-appagato, rivelando anche la necessaria dinamica di obsolescenza cui sono destinate le merci e i desideri stessi, poiché solo tale dinamica garantisce la possibilità di ri-produzione del capitale. Obsolescenza e novità sono, dunque, i due aspetti intrinseci della produzione capitalistica.

In questa stessa dinamica è coinvolto anche il corpo, considerato non tanto come il corpo che consuma, ma in quanto esso stesso preso in un processo di feticizzazione e monetarizzazione delle sue parti. Il corpo, cioè, come ciò che ha assunto sempre di più la trasformazione e la trasformabilità come sue ragioni d’essere. Nella logica della novità il corpo stesso diviene obsoleto e dunque aperto a continue trasformazioni.

Spostandoci dalla nozione psicanalitica di *jouissance* e andando oltre la lettura marxista del *feticismo delle merci*¹ si può dunque considerare l’immagine di Matrix come figura dello stadio avanzato del capitalismo, dove Matrix si nutre della *jouissance* umana intesa qui come la turbolenza del vivente e dove il capitalismo, come sottolineano Parisi e Terranova, assume la forma di un “capitalismo bio-cibernetico” (Parisi e Terranova 2000). Utilizzando una lettura deleuziana della fase attuale del capitalismo Parisi e Terranova si soffermano su quello che risulta essere il salto paradigmatico dalla società disciplinare – esaminata da Foucault – alla società del controllo. Nella società disciplinare “il corpo sociale era solidificato intorno all’individuo e ai suoi recinti istituzionali (prigioni, fabbriche, cliniche). La scienza disciplinare era interessata al movimento dei solidi, oggetti che si muovono nello spazio, ma anche alla costanza dell’energia e al suo processo irreversibile di accumulazione e scarico. Il corpo disciplinato è l’organismo termodinamico, l’organizzazione gerarchica degli organi, tenuti insieme in un self, attraversato da correnti di energia che tendono verso l’entropia e la morte” (ib.). Dove le formazioni disciplinari cercano di inserire le energie umane e sociali nel ciclo riproduttivo finalizzato all’equilibrio

¹ Per Marx (1970) il feticismo delle merci emerge come caratteristica dell’economia monetaria quando al valore d’uso delle merci subentra il puro valore di scambio, cioè un valore quantitativo in denaro in cui la merce emerge, nascondendoli, come un “feticcio” dei rapporti sociali di produzione. Per Baudrillard, che radicalizza la teoria marxiana, il consumo è “lo stadio in cui la merce è immediatamente prodotta come segno, come valore/segno, e i segni (la cultura) come merce” (Baudrillard 1972, p. 156), in uno “scambio simbolico” in cui i segni si scambierebbero tra di loro e non con qualcosa di reale (cfr. Baudrillard, 1976). Il feticismo, nell’accezione di Baudrillard, ha a che fare dunque con il valore *segno* delle merci, con il loro essere un “simulacro funzionale”, segno di distinzione e discriminazione sociale.

del sistema, fallendo proprio in questo l'aspettativa di una totale trasformazione dell'energia in lavoro, la società del controllo riformula la questione dell'entropia insistendo non sul versante della minaccia dell'inevitabile morte dell'universo, ma sul vitalismo della sua turbolenza. Dopo la scoperta del DNA, infatti, e con la nascita della *cyberscienza*, l'approccio scientifico alla questione dell'entropia e delle forze del vivente, si riconfigura sulla durata e persistenza della vita a dispetto dell'entropia e della morte individuale e cosmologica. È in questo cambiamento di percezione che si realizza, come sottolineano Parisi e Terranova, il passaggio da una concezione del corpo come sottoposto alle leggi della termodinamica, e dunque teso all'equilibrio che equivale alla morte, a una concezione del corpo come proteso alla durata, alla vita, dove la vita è turbolenza. È solo modulandosi sulla turbolenza, attraverso un "*management* dei flussi" (ib.), che il sistema capitalista può dare corso al proprio desiderio di produzione infinita. Le formazioni disciplinari non scompaiono semplicemente, piuttosto si allargano e diffondono in modo da non lasciare nulla fuori dalla produzione.

Al pessimismo entropico della società disciplinare – dove i corpi e il vivente possono in quanto tali essere contenuti e solidificati in un sistema di rappresentazione atomizzante, attraverso l'organizzazione e la chiusura delle forze del vivente e delle forze sociali dentro gli spazi e nelle formazioni discorsive disciplinari –, si affianca, dunque, per sostituirlo l'ottimismo turbolento del capitalismo bio-cibernetico in cui "il potere post-disciplinare opera in uno spazio dei flussi, uno spazio liquido e turbolento che governa attraverso modulazione e ottimizzazione" (ib.).

Il passaggio dal corpo disciplinare al corpo turbolento, segnato dall'emergere della *cyberscienza* e delle bioscienze come riscrittura della materialità corporea attraverso l'informatizzazione del vivente, avviene anche grazie a precise dinamiche di mercato. Ne vediamo i risvolti nell'applicazione del marchio di proprietà sulla materia vivente (esemplarmente con la brevettazione del genoma), e nella complessiva mediatizzazione delle "preoccupazioni" riguardanti la vita e il corpo, che prendono la forma di nuove mitologie del corpo nell'eterno presente dei consumi: come possibilità, concreta o sognata, di riprogrammare il proprio codice genetico, di modificare i segni del tempo sulla superficie corporea, di mantenere un corpo sano e duraturo, in un continuo differimento della morte. Accanto alla tipica immagine da pubblicità del corpo sano, alla tonicità dei suoi muscoli, alla lucentezza dei suoi capelli, al sodo dei suoi glutei, alla bianchezza

del suo sorriso, all'elasticità e giovinezza della sua pelle, si costruisce, così, simultaneamente, un'ideale discarica di rifiuti organici fatta di grasso, rughe, peli. Corpo, dunque, come materia *corpuscolare* di una poetica economia ed estetica dei *rifiuti*, un'estetica del superfluo, che diventa un'etica dell'effimero, del transitorio, del modificabile, e del sostituibile, che si tratti di una parte del corpo o di un cellulare.

A caratterizzare l'economia bio-capitalista dei corpi è, infatti, quella che l'antropologa Nancy Scheper-Hughes descrive come "la percezione che il nostro corpo diventa divisibile, che cominciamo a guardarlo con l'occhio di individuare i doppioni, le parti di ricambio... Non si sa mai, potrei sempre avere bisogno di venderne una, un occhio, un rene, qualunque "ridondanza" (Scheper-Hughes 2001).

Pensando in particolare al fenomeno del traffico e del trapianto d'organi, che può essere ritenuto un fenomeno emblematico del capitalismo globale, Scheper-Hughes commenta:

il capitalismo globale e la tecnologia avanzata hanno insieme generato nuovi "gusti" medicalmente stimolati per i corpi umani, per il vivo e il morto, per pelle e ossa, carne e sangue, tessuti, midollo e materiale genetico "dell'altro" (ib.).

Il trapianto d'organi negli ultimi 30 anni è passato dall'essere una procedura sperimentale attuata in centri medici molto avanzati, all'essere una procedura terapeutica abbastanza comune realizzata in cliniche ed ospedali in tutto il mondo. Un fenomeno che sembra corrispondere a quello che Scheper-Hughes descrive come un bisogno creato artificialmente, inventato da esperti di trapianti davanti a quella che appare come una sempre più estesa popolazione che invecchia, si ammala e muore (cfr. Scheper-Hughes 2001).

A cosa si deve questa percezione di un corpo "divisibile", modificabile, perfettibile? Forse a un diffuso *desiderio di vita*, incuneato nelle speranze tecnoscientifiche ed economiche che dal secondo dopoguerra in poi hanno fatto sognare un mondo della ricchezza, della salute e del benessere, regalando, almeno all'occidente ricco, mediamente una decina di anni in più di aspettativa di vita?² In parte credo sia così. Ma la risposta potrebbe contenere altre più interessanti diramazioni se la spingiamo verso la comprensione dell'intersezione

² Dati sull'aspettativa di vita in Europa tratti da: europa.eu.int/comm/employment_social/soc-prot/ageing/com99221/com221_it.pdf

cruciale tra sviluppo capitalistico postfordista, cultura mediatica del Novecento e tecnoscienza.

I media, nel corso del Novecento, hanno costituito lo spazio dell'esposizione dei corpi, della messa in forma performativa della realtà. Il dislocamento della realtà operato dall'immagine, soprattutto con la televisione e con il cinema, dalla comunicazione a distanza, prima telefonica poi mediata dal computer, insieme alla capacità dei media di incunearsi come spazio e strumento di narrazione direttamente nel *locus* mitologico della società postmoderna, oltre all'informatizzazione dei corpi e del vivente nella tecnoscienza, hanno creato le condizioni per un generale processo di virtualizzazione, e di virtualizzazione del corpo. Il corpo mediato si moltiplica, non solo può essere visto, e guardarsi, ad un ritmo di esposizione impressionante attraverso schermi di tv o di cinema, ma anche le stesse categorie di spazio e tempo vengono radicalmente ristabilite mentre la realtà prende continuamente forma al ritmo vorticoso della circolazione di informazioni. Virtualizzazione è, infatti, come spiega Lévy, un processo di deterritorializzazione:

ogni nuovo mezzo di comunicazione e di trasporto, per esempio, modifica il sistema di prossimità concreta, e cioè lo spazio pertinente per le comunità umane. [...] Analogamente i sistemi di registrazione e di trasmissione di vario tipo (tradizione orale, scrittura, registrazione audiovisiva, reti digitali) costruiscono ritmi, velocità e qualità di storia differenti. [...] Il moltiplicarsi degli spazi fa di noi un nuovo genere di nomadi: anziché seguire delle linee di erranza e di migrazione nell'ambito di una certa estensione, noi saltiamo da una rete all'altra, da un sistema di prossimità al successivo. Gli spazi subiscono metamorfosi, si biforcano sotto i nostri piedi, costringendoci all'eterogenesi (Lévy 1995, pp. 12-13).

Parlando di virtualizzazione si ha a che fare con un terreno insidioso, con un termine dagli usi e dai significati spesso divergenti. Con "corpo virtuale" ci si riferisce in molti casi all'insinuazione della tecnologia a tutti i livelli del vivente grazie ai processi di informatizzazione, agli esperimenti di realtà virtuale, alle possibilità create da genetica molecolare e bioscienze di vere e proprie riproduzioni del corpo, dalle terapie genetiche, alla sostituzione di parti organiche con organi artificiali, alla clonazione.

Lévy spiega invece il concetto di virtuale a partire dalle riflessioni di Gilles Deleuze (1968) su virtualità e attualità come due diversi modi dell'essere. Virtuale viene dal latino *virtualis* che deriva da *virtus*, forza, usato nella filosofia scolastica per intendere ciò che è in potenza ma non in atto (l'albero è virtualmente presente nel seme). Il virtuale, afferma Lévy, è come il complesso

problematico, il nodo di tendenze e di forze che accompagna una situazione, un evento, un oggetto o un'entità qualsiasi e che richiede un processo di trasformazione: l'attualizzazione. L'attualizzazione appare dunque come la soluzione di un problema, una soluzione che non era già presupposta nell'enunciato. Attualizzazione è creazione e invenzione di una forma di qualità nuove, una trasformazione delle idee, un divenire che di rimando alimenta il virtuale stesso. Il processo di virtualizzazione come dinamica è dunque il passaggio dall'attuale al virtuale cioè la trasformazione o l'elevazione a potenza di un'entità a un campo problematico. In questo senso, l'idea di un *corpo virtuale* riprende l'accezione filosofica di virtuale come ciò che tende ad attualizzarsi, ed è dunque distinto dall'idea del possibile come ciò che si *realizza*. La differenza qualitativa tra attuale e reale consiste nel fatto che se l'attualizzazione è una risposta creativa alla virtualizzazione, che a sua volta è elevazione di un'entità allo stato generale di un problema, il reale è già inscritto nel possibile come accadimento di un possibile predefinito. Come suggerisce Lévy "il reale assomiglia al possibile; l'attuale, invece, non è affatto simile al virtuale: *gli risponde*" (Lévy 1995, p. 7).

In questa ottica il processo di virtualizzazione non corrisponde a una derealizzazione ma a un cambiamento di identità, che produrrà nuove risposte, nuove identità nell'attualizzazione. La virtualizzazione è, nell'accezione di Lévy (e di Deleuze) un vettore di creazione di realtà.

L'accezione di virtuale legata allo sviluppo dei tecnomedia è giunta, al contrario, a suggerire che corpi e realtà sarebbero soggetti a disincarnazione, dematerializzazione, derealizzazione. In questa prospettiva, media, computer, bio-tecnologie, andrebbero a modificare il nostro rapporto con la materialità, producendo una sostanziale perdita di realtà e l'ingresso in quell'universo dei simulacri e della simulazione ampiamente descritto, evocato o invocato esemplarmente da Baudrillard nella maggior parte dei suoi lavori.

Mettendo in chiaro il passaggio da un modello della rappresentazione a quello della simulazione, è lo stesso Baudrillard a fornire alcune preziose indicazioni di lettura del processo di virtualizzazione così inteso. In *Simulacres et simulation* Baudrillard scrive che:

l'astrazione oggi non è più quella della mappa, del doppio, dello specchio o del concetto. La simulazione non è più quella di un territorio, di un essere referenziale o una sostanza. È piuttosto la generazione di modelli di un reale senza origine o realtà:

un iperreale. Il territorio non precede più la mappa, né vi sopravvive. [...] È la mappa che precede il territorio - precessione dei simulacri - è la mappa che genera il territorio [...]. L'età della simulazione comincia con l'eliminazione di tutti i referenti - peggio: con la loro resurrezione artificiale in un sistema di segni, che sono una materia più duttile dei significati perché si prestano a qualsiasi sistema di equivalenza, a ogni opposizione binaria, e a qualsiasi algebra combinatoria. Non è più una questione di imitazione, né di duplicazione o di parodia. È piuttosto una questione di sostituzione del reale con segni del reale; cioè un'operazione di cancellazione di ogni processo reale attraverso il suo doppio operativo. [...] sarà un iperreale, al riparo da ogni distinzione tra reale e immaginario, che lascia spazio solo per la ricorrenza di modelli e per la generazione simulata di differenze (Baudrillard 1980, pp. 166-167).

Una concezione del simulacro come “sostituzione del reale con i segni del reale”, può generare confusione in merito ai concetti di reale e non reale – anche se simulacro non è sinonimo di non reale – che poi si traduce, in alcuni casi, in una mitologia del virtuale elettronico che finisce per alimentare tale confusione³. Ed è interessante capire questa confusione perché in una società dell'immagine, come quella in cui viviamo, si crea il contesto per la dissociazione tra corpo e immagini a favore di queste ultime, immagini di cui Baudrillard rivela la “capacità omicida”, immagini che possono uccidere la realtà e il loro stesso modello, come le icone sacre, in cui Dio stesso viene simulato e ridotto ai segni che ne attestano l'esistenza (ib). La simulazione, ovvero la sostituzione del reale con segni del reale, darebbe, così, vita a un *iperreale* in cui i segni non rappresentano più, e non si riferiscono più a, un modello esterno ma solo a se stessi e ad altri segni.

A tale proposito, Baudrillard ha parlato di “chirurgia dell'alterità” come uno degli esiti più catastrofici della società dei simulacri. Secondo Baudrillard

con la modernità si entra nell'era della produzione dell'altro. Non si tratta più di ucciderlo, di divorarlo, di sedurlo, di rivaleggiare con lui, di amarlo o di odiarlo – si tratta innanzi tutto di produrlo. Esso non è più un oggetto di passione, è un oggetto di produzione. [...] È per sfuggire al mondo come destino, al corpo come destino, al sesso (e all'altro sesso) come destino, che si inventa la produzione dell'altro come differenza (Baudrillard 1995, p. 119).

In questa accezione, dell'alterità radicale non rimarrebbe che la differenza come sua espressione annacquata, in una sorta di conciliazione degli opposti. Con questa lente Baudrillard osserva anche i corpi, corpi sottoposti a una totale “chirurgia estetica”: “se il corpo non è più luogo di alterità ma d'identificazione,

³ Ad esempio le culture o sottoculture elettroniche, letterarie e filosofiche, hanno contribuito a creare le basi per quella sorta di tecnotrascendenza che vede il corpo come zavorra e pesantezza rispetto al desiderio di liberazione

allora bisogna con la massima urgenza riconciliarsi con esso, ripararlo, rifinirlo, farne un oggetto ideale. Ciascuno si comporta con esso come l'uomo con la donna nell'identificazione proiettiva: lo investe come feticcio, facendone l'oggetto di culto autistico, di una manipolazione quasi incestuosa" (ib., p. 129).

Baudrillard coglie nel segno nell'insistere sull'aspetto di produzione dell'alterità come caratteristica della società dei simulacri. Vi è infatti un legame molto forte, potremmo dire intrinseco, tra produzione capitalista e mercificazione delle differenze come risorsa per la produttività stessa. Qui risiede la qualità di proliferazione del bio-potere, come capace di entrare in ogni ambito del vivente, e del capitalismo stesso che con esso si muove rendendo *marketizzabile* l'idea stessa di alterità.

Ad alimentare questa visione simulacrale della nostra società, contribuiscono i processi di virtualizzazione del corpo nella tecnoscienza. La trasformazione e trasformabilità dei corpi che dai laboratori scientifici si installa come *leit motiv* nelle narrazioni medicalizzanti della perfettibilità del corpo, che vediamo esprimersi nell'enorme *corpus* di pubblicità che invocano, appunto, tali modificazioni (tutta l'estetica del corpo giovane e magro), è anche assunta come pratica quotidiana di relazione col corpo (dalla palestra, ai piccoli e grandi interventi di chirurgia estetica, dalle diete, alla cura del proprio aspetto). Questa ibridazione generalizzata dei corpi con tecnologie biomediche ed estetiche della mutazione si configura dunque insieme come causa ed effetto della sempre più diffusa concezione simulacrale dei corpi, ma la conclusione non può essere solo il decretare la sparizione dell'altro dentro la logica della sua mercificazione. Piuttosto occorre rilevare i mutamenti e il riaffermarsi dell'alterità forse proprio in virtù della sua "costruzione chirurgica", un'alterità sempre più fluida, dove i due o molteplici poli dell'alterità sono sempre meno opposti e sempre più fusi, ibridi e si assiste allo sfocarsi delle distinzioni categoriche o dei confini costitutivi, prima, fra tutte, la distinzione tra umano, animale, altro organico, altro inorganico, tecnologico" (Braidotti 2002, p. 255). Si potrebbe legittimamente sostenere, a tale proposito, che la virtualizzazione sia un processo di continuo sfuocamento di confini, nel quale i corpi si trovano sempre coinvolti in nuove connessioni. In questo modo, la virtualizzazione mette i corpi in uno stato di sollecitazione permanente verso nuove ibridazioni e, quindi, ha a che fare con la

dai vincoli della carne attraverso la tecnologia. Gli immaginari di molta letteratura cyberpunk hanno messo in evidenza l'obsolescenza del corpo e la possibilità di essere pura mente disseminata nelle reti informatiche.

produzione costante di alterità. In termini bio-politici una riflessione sull'alterità deve dunque guardare ai modi in cui questa viene prodotta e consumata in un'economia che presenta una fascinazione fortissima nei confronti del *mostruoso*, di quella serie di "altri" situati su quello che Braidotti definisce come l'asse "mostro-nativo-robot-donna" di cui il cinema, come altre pratiche culturali, ne ha fatto degli oggetti di consumo, "commerciabili proprio nella loro abiezione" (ib. p. 236), in molti casi, come nei fanta-horror, proprio con un'inesausta insistenza feticistica sul corpo della donna come mostruoso o come generatore di mostruosità⁴. Ne è un esempio la figura del *cyborg* rispetto alla quale, come rileva la stessa Braidotti, non possiamo ritenerci al riparo dalle molteplici implicazioni biopolitiche del rapporto dei corpi con le tecnologie e con i processi di virtualizzazione in corso.

L'icona culturale del *cyborg* emerge infatti da una cultura del feticismo tecnologico, da quella generale erotizzazione della macchina (dall'automobile, al computer, al cellulare) che, se in un certo senso ristabilisce una sorta di democrazia tra l'umano e l'oggetto tecnologico attraverso il desiderio (e quindi sostanzia il processo di contaminazione del postumano), di fatto contribuisce anche a risessualizzare tale relazione, spesso in un'ottica sessista o, nella migliore delle ipotesi, *transgender*. Secondo la lettura di Braidotti

da un lato l'immaginario delle nostre società è pervaso da un'erotizzata feticizzazione del tecnologico, dall'altro il tecnologico non viene associato ad un sesso, tanto meno a quello femminile, bensì a una posizione transessuale o sessualmente indeterminata. Coincide con una specie di fuga dal corpo, che a mio avviso conferma l'aspetto più classico e pernicioso del fallocentrismo occidentale. Ne è prova quanto i confini e le differenze di genere/*gender* si facciano esagerati sia nel cyberpunk sia nel genere/*genre* cinematografico *cyborg*. In tale ambito, il corpo femminile si costruisce come sito del naturale, di *bios* e *zoe*, e dunque anche della procreazione. Ecco perché il discorso estremamente sofisticato della postmodernità high tech lascia il soggetto femminile esattamente dov'era prima della modernità, cioè assimilato alla natura, identificato con la riproduzione e ostile al progresso civilizzato (ib. p. 277).

Non sembrerebbe incompatibile con questa analisi, quindi, leggere anche la rappresentazione di *Matrix* come emergente dal feticismo estremo della cultura *high tech*, come un mostruoso corpo materno in cui l'altro femminile e l'altro tecnologico si fondono in un'unica soluzione maligna. Questa raffigurazione rivela la persistenza di un immaginario culturale che ripropone le ansie insuperate del

⁴ Data la complessità e vastità dei riferimenti cinematografici e letterari del mostruoso nell'immaginario novecentesco rimando a Braidotti, R., (1995 e 2002) e Giovannini, F., (1999).

rapporto con la nascita e con il corpo materno come origine stessa di quelle ansie e si traduce in una visione spettrale i cui elementi centrali sono l'universo tecnologico alla sua massima potenza e il destino/origine dell'umanità come simulazione di una macchina. Una visione pessimistica, e per certi versi sessista, della grande vagina, qui del grande utero, che risucchia e inghiotte laddove nutrive e partorisce, dimostrando come l'oscenità del corpo erotico materno, lontano dall'essere stata sedata, funzioni ancora come una vera e propria alterità radicale.

Letta in senso diacronico la virtualizzazione può dunque essere considerata come un processo complesso, che nell'intersecarsi con nuove tecnologie e nuove forme dei consumi, tende ad aumentare, potremmo dire a moltiplicarsi in senso rizomatico, e a velocizzarsi. In questo senso anche i corpi vivono nel divenire e nella trasformazione, tra virtualizzazione e attualizzazione, modulandosi su, e, a volte, dando essi stessi, tale velocità. La dinamica di obsolescenza di cui abbiamo parlato riferendoci al mercato, ha quindi in qualche modo a che fare anche con la caratteristica stessa dei corpi. Come dice Brian Massumi "l'obsolescenza del corpo è la condizione del cambiamento. La sua vitalità è l'obsolescenza" (Massumi 2002, p. 109).

Il rapporto dei corpi con le merci, nel ciclo continuo dei consumi, rapporto che per Baudrillard si configura come produzione di simulacri, chirurgia dell'alterità e quindi cancellazione dell'alterità stessa, può dunque invece essere guardato come espressione del rapporto tra virtualizzazione e attualizzazione, e come il prendere forma dei corpi all'interno di questa dinamica. Non sparizione della corporeità, né dematerializzazione tecnomediale, ma continua produzione e produttività dei corpi.

In termini bio-politici gli elementi critici della virtualizzazione tecnomediale riguardano i modi in cui si configura la velocizzazione dei processi di virtualizzazione rispetto a ciò che regola il rapporto tra virtuale e attuale, la temporalità, e come la dinamica produttiva di alterità ridisegni continuamente confini dell'umano secondo una logica di umanizzazione/de-umanizzazione e di creazione/mercificazione di differenze e alterità.

Per quanto riguarda il tema della temporalità il capitalismo bio-cibernetico inaugura un paradosso sostanziale: mette la storia e il tempo in uno stato di congelamento dove però tutto si muove a velocità pazzesca con la conseguente

impressione di stabilità. Come rileva Virilio, “con la rapida ma discreta “dilatazione del presente”, di un presente mondializzato dalle tecnologie, il tempo presente occupa un posto centrale” (Virilio 1995, p. 166).

Il mondo delle simulazioni, come si sta definendo in questi anni, rende sempre più veloce la dinamica di attualizzazione, cioè annulla la distanza temporale (storica e psichica) tra virtuale e attuale. Quello che ne emerge è un equilibrio precarissimo, che si gioca contemporaneamente a livello psichico individuale e su scala planetaria, nelle economie e negli scambi di mercato. Tutte le modificazioni del corpo, il ritmo dei consumi, la ricerca della novità, la politica del *just do it*, del “puoi essere ciò che vuoi”, tipici della società postfordista, si realizzano nel, e realizzano il, cortocircuito della temporalità, la quale si dilata in un eterno presente e mette in discussione lo sguardo retrospettivo, la memoria, il desiderio, il rapporto tra soggetto e oggetto, quello tra realtà e fantasia (la realtà di un corpo che invecchia e la fantasia di un corpo eternamente giovane) e, in ultima analisi, la categoria stessa della temporalità. Nella dinamica di accelerazione, infatti, i corpi agiscono e *patiscono* la trasformazione, in rapporto al potere (*potestas*) – che è sfruttamento, stress, negazione della vita, e messa al lavoro della vita –, e alle possibilità, al poter fare (*potentia*) (Braidotti 2002), che presuppone trasformazioni sostenibili. In questa ottica il tema della trasformazione dei corpi, cui la tecnoscienza e mercato hanno dato un’accelerazione fortissima fa emergere, come sottolinea Braidotti, la questione della *sostenibilità* di tale processo, e dunque richiede di ripensare le possibili e sostenibili soggettività in termini psichici, sociali e storici. La sostenibilità ha a che fare con ciò che un corpo può fare o non può fare, con cosa può *sopportare*, con la libertà e il potere, con le norme, le dinamiche di mercato, i desideri e le costrizioni. Tra *potestas* e *potentia* (ib., p. 163). La sostenibilità diventa in qualche modo una categoria che attraversa tutte le dimensioni dallo psichico al sociale, e include tanto le soggettività quanto le istituzioni, le formazioni culturali, le tecnologie e le scienze, come parte dei processi biopolitici di trasformazione del vivente nel capitalismo bio-cibernetico.

Il rapporto tra mutazione e sostenibilità ci porta così a toccare i modi in cui media, mercato, tecnoscienza e corpi si stanno intrecciando aprendo a possibili nuove forme dell’umano e della specie stessa. Infatti, l’insieme poco etichettabile di bio-tecno-media, dalla tv al cinema, dai computer ai videogiochi, alle biotecnologie, ha definito, nel corso del Novecento, il contesto per un salto

antropologico, sociale e cognitivo, verso nuovi modelli di esistenza bio-tecnologica, all'insegna della mutazione o della metamorfosi. In questo contesto si insinua il paradosso dei corpi in relazione alla tecnologia, all'universo tecnomediale, all'iperstimolazione informatica e di informazione, e dei consumi: virtualizzazione e tecnologie del quotidiano ci preparano ad un incessante incontro con l'alterità e contemporaneamente, virtualizzando quest'incontro, lo rendono sempre più traumatico. In questo senso si potrebbe dire che gli altri non sono affatto scomparsi, né in virtù della loro mercificazione, né grazie alla virtualizzazione elettronica degli spazi di socializzazione. Gli altri sono sempre lì, nella loro traumatizzante presenza.

A tale proposito ciò che mi sembra interessante capire è il tipo di *relazione* che si crea col mondo e che cosa cambia nella nostra relazione con l'alterità, soprattutto a partire dalla consapevolezza che sempre più si tratta di relazioni mediate, mediali. Decretare semplicemente la sparizione dei corpi e dell'alterità nella proliferazione di simulacri non aiuta a capire le implicazioni biopolitiche della mediatizzazione del corpo e della vita.

A partire da queste considerazioni trovo più fruttuoso pensare alla realtà dei media non già come ad una pura e semplice "precessione di simulacri" ma piuttosto come a una vera e propria realtà degli eventi. L'accezione di *evento* per quanto riguarda i media indica che segni immagini e linguaggi non si limitano a rappresentare una realtà ma sono invece costitutivi della realtà, la rendono possibile (cfr. Lazzarato 2004). Quella dell'evento-media è una qualità che si caratterizza proprio per la capacità non già di *significare* o di *determinare* i corpi e le soggettività, ma di "toccarli" (to affect)⁵. Come spiega il teorico della comunicazione canadese Brian Massumi il semio-capitalismo è basato sull'immagine e al fine di riprodursi non si limita a produrre una specifica ideologia o un sistema di significazione, bensì significanti vuoti sui quali possono essere costruiti soggettivamente significati affettivi e identità (Massumi 2002).

Seguendo la parabola del *media event* nel corso del Novecento possiamo dire che sicuramente esso si è accaparrato la gestione della sfera emotiva, passionale, desiderante degli umani, nonché il controllo della paura e dunque delle sfere del dolore e della felicità. A tale proposito si può parlare di una vera e propria "economia politica della paura" (Massumi 1992). L'economia politica della paura

⁵ *To affect*, dall'inglese, può essere tradotto come toccare, influenzare, ma questi sinonimi non ne esauriscono il significato che implica una vera e propria affettività corporea.

è, potremmo dire, il contesto psico-economico che ha caratterizzato la storia dell'occidente in particolare dalla guerra fredda ad oggi. È il collante simbolico dei processi tecnoscientifici, delle relazioni internazionali tra gli stati, delle stesse relazioni sociali, delle trasformazioni dei corpi, ed ha a che fare con il consumismo tardocapitalista e con una cultura della paura che si esprime nella forma dell'incidente e del disastro imminenti. Braidotti sintetizza l'idea di economia politica della paura, scrivendo:

[...] si spiega la logica della paura e dell'angoscia sullo sfondo del declino delle ideologie [...]. Il nemico non è più esterno; donna o uomo che sia, oggi è tra noi, e quella che usavamo chiamare guerra si è spostata sul fronte interno: il terrorismo è la forma del dominio contemporaneo. [...] È lo sparo a caso, l'incidente come catastrofe, a definire l'economia politica della paura, cioè la minaccia di disastro imminente che può colpire ovunque e in ogni momento[...]. L'incidente è imminente, ma come dice acutamente Massumi, è anche immanente, è qui e ora, confuso con ciò che vi è di più familiare e di più intimo: nel momento della catastrofe micro e macro coincidono. Un diffuso senso di disastro accompagna il collasso dei modelli classici di identità e parentela. Non è più un solo nemico, ma un'infinita possibilità di nemici ovunque. Nell'economia della paura, il nemico si è fatto virtuale e come tale aspetta di materializzarsi. Potrebbe essere un bambino, una donna, il virus dell'AIDS, il surriscaldamento globale o il prossimo blocco dei computer. Non è specificato perché è diventato una categoria generica, un prototipo che può funzionare altrettanto bene in molte situazioni; l'incidente ci sarà, è solo questione di tempo (Braidotti 2002, pp. 224-225).

L'informazione *mainstream* si pone in questi termini come uno straordinario agente di modulazione delle percezioni collettive poiché agisce sul registro binario rassicurazione/minaccia e contribuisce alla precarizzazione, dunque controllabilità, del nostro sentire. L'interesse di questo tipo di riflessione consiste soprattutto nella sua capacità di farci entrare in quella logica (bio)politica tipica del tardo capitalismo che potremmo definire come la sistematica costruzione della vulnerabilità della specie umana. In quella che a tutti gli effetti sembra delinearsi come una politica transnazionale giocata in prima istanza sulla costruzione mediatica della sfera pubblica, di una sfera pubblica mondializzata dai processi di globalizzazione del mercato, dei media e della politica stessa, interrogarsi sui correnti processi di modulazione del sentire che agiscono attraverso la costruzione di un'alterità minacciosa e di sempre nuovi nemici dell'umanità – come è accaduto esemplarmente nella campagna di guerra statunitense dopo l'11 settembre – significa cercare di rintracciare i modi in cui si stanno ri-disegnando i confini dell'umano – del degno di vita, in sostanza – su scala globale, a partire dall'intersezione, probabilmente mai forte come ora,

tra politica, guerra e media. La percezione collettiva della vita è, infatti, ormai diffusamente quella di una dipendenza estrema da qualcosa di esterno a noi rispetto al quale nulla in fondo possiamo (Butler 2004) – percezione in cui media giocano un ruolo centrale e ambiguo in quanto contribuiscono a creare forme di prossimità con la realtà anche più lontana che diventa una distanza *virtualmente in-colmabile*– che convive paradossalmente con una mitologia dell’umano legato al potere della tecnica.

I media, le tecnologie, le scoperte in campo scientifico, hanno creato una sorta di mitologia dell’onnipotenza umana, ma contemporaneamente hanno, di fatto, messo l’umano in scacco. Quella che stiamo attraversando è l’epoca della *sostituibilità*: di parti del corpo, di oggetti di consumo, di lavori e lavoratori, di ruoli sociali, di *status*, di identità, di genere, di specie. Davanti a quella che si profila come una serie infinita di possibilità di trasformazione, si para lo spettro dell’obbligo alla trasformazione. Davanti alla potenza protesica bio-tecnologica, per il corpo e la mente umani, si profila il decentramento del corpo e della mente verso uno stato ambientale di contaminazione continua e dunque di perdita del senso proprio di umano. Davanti alla preziosità della vita di alcuni, che scienza e governi non tralasciano di evidenziare, assicurandoci una tutela fin dallo stadio embrionale, si profila l’inutilità della vita di altri. *Welfare, warfare*. La vita umana è, essenzialmente, sostituibile. Anche in questo diventa postumana, tende a deantropomorfizzarsi, si animalizza, si oggettifica. L’altro tecnologico è incorporato. Lo dice bene Esposito parlando di *immunità*:

che venga pensato come un testo in codice di cui va ritrovata la chiave genomica oppure come il terminale di una rete informatica di estensione planetaria, o ancora come un oggetto modificabile attraverso la chirurgia plastica e, prima ancora, l’ingegneria genetica – in ogni caso esso è in relazione diretta, e anzi simbiotica, con l’altro da sé: nel senso specifico e letterale che porta dentro di sé il proprio altro [...] il corpo si sospende – si interrompe e si raddoppia – in vista della propria durata. Si espone a ciò che gli sta fuori per salvare ciò che ancora porta dentro. Entra in rapporto problematico con l’altro per proteggersi da se stesso – dalla sua naturale tendenza alla consumazione. È in questo senso, e da questo lato, che nel cuore della biopolitica riemerge il profilo del sistema immunitario. Situandosi nel punto cruciale in cui il corpo incontra ciò che è altro da sé – un altro corpo o qualcosa che non è corpo – esso costituisce la giuntura di raccordo tra entità, specie, generi diversi e interrelati come sono l’individuale e il collettivo, il maschio e la femmina, l’uomo e la macchina. Proprio per questa potenza compositiva il dispositivo dell’immunità è diventato il punto di tangenza – di raccordo e di tensione – di tutti linguaggi della contemporaneità (Esposito 2002, p. 178).

È la biopolitica stessa che deve quindi essere ripensata di fronte a queste nuove morfologie biotecnologiche che abitano il capitalismo bio-cibernetico: la

nuova spazialità tropica dei corpi emerge con una biopolitica dell'immunità in cui l'umano rinasce continuamente insieme al mostruoso, all'altro, allo straniero, al nemico. Il campo semantico del sistema immunitario si offre come unico specchio possibile per l'altro termine chiave della biopolitica contemporanea: la globalizzazione. Il concetto di organismo, lontano dall'essere superato, è proiettato su scala globale, organismo e mondo ridotti a un campo di battaglia, la guerra è chirurgica e la degenerazione cancerosa invasiva, il nemico è epidemico – come l'AIDS e la SARS –, o si annida, come il cancro, dentro il nostro corpo sociale – le cellule terroristiche di Al Qaeda–; è la vita stessa, e non la morte, a insidiare la vita, è il/la kamikaze, l'attacco batteriologico, o l'ingombrante massa di carne umana, *boat-people*, che giunge sulle coste italiane in attesa di divenire corpo.

Nel cuore del capitalismo bio-cibernetico si sta così delineando un campo di forze che suggerisce l'emergere di una nuova economia del mostruoso laddove stanno esplodendo e si ricostruiscono i confini dell'umano tra contaminazione e *immunitas*. Ogni epoca ha prodotto i propri mostri, incarnazione di volta in volta di paure, ansie, narrazioni del divenire e della sua imprevedibilità. Ciò che appare con una certa evidenza oggi è che l'ambito del mostruoso è tanto più affascinante e pericoloso quanto più lo si vede prossimo al, o forse già innervato nel, quotidiano, negli stessi tremolanti parametri collettivi della cosiddetta normalità.

Bibliografia

- AA.VV., 1994, *La scena immateriale*, Ancona-Milano, Costa & Nolan.
- Baudrillard, J., 1972, *Pour une critique de l'économie politique du signe*, Paris, Gallimard; trad. it. 1974, *Per una critica dell'economia politica del segno*, Milano, Mazzotta.
- Baudrillard, J., 1980, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée; trad. inglese, 1988, *Simulacra and simulations*, in Poster, M., *Jean Baudrillard. Selected writings*, Stanford University Press.
- Baudrillard, J., 1995, *Le crime parfait*, Paris, Galilée; trad. it. 1996, *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, Milano, Raffaello Cortina.
- Braidotti, R., 1996, *Madri, mostri e macchine*, Roma, Manifestolibri.
- Braidotti, R., 2002, *Metamorphoses. Towards a materialist theory of becoming*, Politi Press; trad. it. 2002, *In metamorfosi. Verso una teoria materialista del divenire*, Milano, Feltrinelli.

- Butler, J., 1993, *Bodies that matter. On the Discursive limits of "Sex"*, New York and London, Routledge; trad. it. 1996, *Corpi che contano. I limiti discorsivi del "sesso"*, Milano, Feltrinelli.
- Butler, J., 2004, *Precarious life*, London-New York, Verso; trad. it., *Vite precarie*, Roma, Meltemi.
- Capucci, P.L., a cura, 1994, *Il corpo tecnologico*, Bologna, Baskerville.
- Caronia, A., 1985, *Il cyborg: saggio sull'uomo artificiale*, Roma-Napoli, Edizioni Theoria.
- Caronia, A., 1996, *Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Padova, Muzzio.
- Deleuze, G., 1968, *Différence et répétition*, Paris, Presses Universitaires de France; trad. it. 1997, *Differenza e ripetizione*, Milano, Raffaello Cortina.
- Deleuze, G., 1980, *Mille plateaux. Capitalism et schizophrénie*, Les Editions de Minuit; trad. it. 2003, *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*, Roma, Cooper & Castelvechi.
- Dery, M., 1997, *Escape Velocity*, Grove Press; trad. it. *Velocità di fuga*, Milano, Feltrinelli.
- Esposito, R., 2002, *Immunitas*, Torino, Einaudi.
- Fadini, U., 2001, *Mostruosità e tecnometamorfosi*, in Fadini, U., Negri, A., T. Wolfe, C., a cura, *Desiderio del mostro*, Roma, Manifestolibri.
- Foucault, M., 1983, *Naissance de la clinique. Une archeologie du regard medical*, Paris, PUF; trad. it. 1998, *Nascita della clinica. Un'archeologia dello sguardo medico*, Torino, Einaudi.
- Foucault, M., 1975, *Surveiller et punir*, Paris, Gallimard; trad. it. 1976, *Sorvegliare e punire. Nascita della prigione*, Torino, Einaudi.
- Foucault, M., 1976, *Histoire de la sexualité I. La volonté de savoir*, Paris, Édition Gallimard; trad. it. 2001, *La volontà di sapere*, Milano, Feltrinelli.
- Fox Keller, E., 1995, *Refiguring life*, Columbia University Press; trad. it. 1996, *Vita, scienza e cyberscienza*, Garzanti.
- Giovannini, F., 1999, *Mostri*, Roma, Castelvechi.
- Halberstam, J., Livingston, I., a cura, 1995, *Posthuman bodies*, Bloomington, Indiana University Press.
- Haraway, D., 1991, *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York, Routledge; trad. it. 1995, *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Milano, Feltrinelli.
- Haraway, D., 1992, *The Promises of Monsters: A Regenerative Politics for Inappropriate/d Others*, in Grossberg, L., Nelson, C., Treichler, P.A., a cura,, *Cultural Studies*, New York, Routledge.
- Haraway, D., 1996, *Modest witness@second millennium: FemaleMan meets Oncomouse: Feminism and Technoscience*, New York, Routledge; trad. it. 2000, *Testimone_Modesta@FemaleMan □ incontra OncoTopotm* Milano, Feltrinelli.
- Hayles, C., 1999, *How we became posthuman*, Chicago, University of Chicago Press.
- Lazzarato, Maurizio, 2004, *Struggle, event, media*, in Neuro-networkin Europe.
- Lévy, P., 1995, *Qu'est-ce que le virtuel?*, Paris, Edition La Découvert; trad. it. 1997, *Il virtuale*, Milano, Raffaello Cortina.
- Longo, G.O., 2001, *Homo tecnologicus*, Roma, Meltemi.
- Liotard, J. F., 1979, *La condition postmoderne*, Paris, Les Editions de Minuit; trad. it. 1985, *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Milano, Feltrinelli.
- Macri, T., 1996, *Il corpo postorganico*, Ancona-Genova, Costa & Nolan.

- Marchesini, R., 2002, *Post-human. Verso nuovi modelli di esistenza*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Marx, K., 1970, *Il capitale*, Roma, Editori Riuniti.
- Massumi, B., 1992, *Everywhere you want to be: un introduction to fear*, www.anu.edu.au/HRC/first_and_last/works/feareverywhere.htm.
- Massumi, B., 2002, *Parables for the virtual*, Durham & London, Duke University Press.
- Parisi, L., Terranova, T., 2000, *Heat-Death. Emergence and control in genetic engineering and artificial life*, C-theory, vol. 23, numero 1-2, Editors Arthur and Marilouise Kroker, www.c-theory.org.
- Perniola, M., 1994, *Il sex appeal dell'inorganico*, Torino, Einaudi.
- Rutsky, R. L., 1999, *High techne*, University of Minnesota Press.
- Scheper-Hughes, N., 2001a, *Il traffico di organi nel mercato globale*, Verona, Ombre Corte.
- Virilio, P., 1995, *La vitesse de libération*, Édition Galilée; trad. it. 1997, *Velocità di liberazione*, Roma, Mimesis.
- Virilio, P., 1998, *La bombe informatique*, Édition Galilée; trad. it. 2000, *La bomba informatica*, Milano, Raffaele Cortina.
- Virilio, P., 2002, *Ce qui arrive*, Édition Galilée; trad. it. 2002, *L'incidente del futuro*, Milano, Raffaele Cortina.
- Zizek, S., 2000, *Enjoyment as a political factor*; trad. it. 2001, *Il godimento come fattore politico*, Milano, Raffaello Cortina.
- Zizek, S., 2003, *Dentro matrix nel deserto dell'irreale*, «Il manifesto», 9 giugno.

Nota biografica

Monica Baroni ha ottenuto il dottorato di ricerca in Sociologia della comunicazione e scienze dello spettacolo all'Università di Urbino, dove collabora con le cattedre di Sociologia della comunicazione e Sociologia della cultura. Si occupa di immaginari tecnologici, media, corpo, genere e sessualità. Ha curato il volume *Streghe madonne e sante postmoderne*, Meltemi 2002.