

Il postumano nelle reti.

Bibliografia di riferimento

- Abruzzese, Alberto, (2003) "Post-human: uno sguardo sociologico", *Passages. Rivista di Arti Culture Riflessioni*, n. 5 settembre-dicembre 2003, pp. 108-145.
 Come possono le tradizionali aspirazioni delle culture moderne ad essere «progetto sociale» e «teoria» – se è vero che oggi sono i consumi e i media a occuparsi del legame sociale – conciliarsi con territori in cui le dinamiche post-umane lasciano svanire ogni distinzione tra soggetto e oggetto?
- Anceschi, Giovanni (a cura di), (1993) *Il progetto delle interfacce. Oggetti colloquiali e protesi virtuali*, Milano, Domus Academy, 1993.
 Diversi contributi in un testo per progettare l'interattività. Da un punto di vista progettuale la qualità del prodotto deve coincidere con la qualità delle relazioni che con esso l'utente può intrattenere. Se l'interfaccia ha a che vedere con la presenza di almeno due entità – per cui non ci si interfaccia con se stessi – un artefatto vincola sempre le azioni umane entro i limiti definiti dalle sue funzioni e caratteristiche. Anche ogni volta che ci sediamo in un veicolo, il nostro corpo vive l'esperienza multisensoriale dell'*interfacciamento* – o interazione. La quantità di implicito contenuta nell'evento nel suo insieme è tale da sorprendere qualsiasi antropologo "transbiologico" che voglia analizzare le procedure di interazione uomo-macchina.
- Antinucci, Francesco, *Il corpo della mente*, in Capucci P.L. (a cura di), *Il corpo tecnologico*, Baskerville, Bologna, 1994.
 Interpretare lo sviluppo tecnologico del XX secolo nei termini della nostra più antica e radicata dicotomia culturale, quella tra corpo e mente, è stato quasi automatico. Con l'*information technology* si passa dunque dalle tecnologie del corpo a quelle della mente, e su queste ultime vengono trasferiti tutti i "(pre-)giudizi" di valore legati alla dicotomia originaria. Secondo Antinucci potremmo invece assistere a una sorta di "nemesi" storica del corpo sulla mente. L'autore propone una classificazione per le modalità di conoscenza che caratterizzano l'essere umano, distinguendo tra *simbolico-ricostruttivo* e *percettivo-motorio*. Le due modalità non sono in continuità funzionale tra loro, ma sostanzialmente diverse, e una delle più importanti conseguenze della diffusione di tecnologie digitali della comunicazione è il graduale passaggio dal simbolico-ricostruttivo al percettivo-motorio come modalità principale di conoscenza.
- Canevacci, Massimo, *Antropologia della comunicazione visuale*, Costa & Nolan, Genova, 1995.
 Una riflessione sulla comunicazione visuale da un punto di vista antropologico, che cerca di indagare l'oggetto-merce attraverso un feticismo che da visuale diventa metodologico: un approccio che favorisce la dissolvenza delle merci-feticcio, lacerando ed intensificando la loro seduzione, il loro sex-appeal inorganico. Un feticismo *omeopatico* che esaspera e dilata le costruzioni interpretative messe in scena dalle cose stesse nel corso della loro vita comunicativa, tramite un metodo polifonico che moltiplica i punti di osservazione e gli stili di rappresentazione sul medesimo oggetto.
- Capucci, Pier Luigi (a cura di), (1994) *Il corpo tecnologico. L'influenza delle tecnologie sul corpo e sulle sue facoltà*, Baskerville, Bologna, 1994.
 Contributi di Paul Virilio, Francesco Antinucci, Pier Luigi Capucci, Derrick de Kerckhove, Stelarc, Tomas Maldonado, Hans Moravec, Sally Pryor, Domenico Parisi, Francisco J. Varela. Per il curatore la cognizione dipende dalle esperienze che derivano dal possedere un corpo con varie capacità sensomotorie inquadrate in un contesto biologico e culturale. Le nuove tecnologie non rappresentano un rifiuto della nostra corporeità e dei suoi sensi, ma si innestano sulla nostra carne, rappresentandone un vero prolungamento. Il *trionfo del corpo* di cui parla Capucci è possibile grazie alla sempre maggiore diffusione dei media digitali come mezzi di comunicazione dominanti nella nostra società, con la consapevolezza che oggi stiamo assistendo alle prime fasi di un processo che avrà le sue conseguenze più importanti solo in futuro.
- Caronia, Antonio, (1985 e 2001) *Il cyborg. Saggio sull'uomo artificiale*, Shake, Milano, 2001.
 Il cyborg abita l'immaginario popolare ma si muove anche nei regni più concreti della produzione materiale e immateriale: illuminando i rapporti fra reale e immaginario, esprime bene la nuova epoca in cui quest'ultimo diviene forza direttamente produttiva. Nato sulle pagine delle riviste pulp di fantascienza negli anni Venti e Trenta del Novecento, eroe dell'epopea cyberpunk, nella sua storia breve ma densa il cyborg ha di volta in volta seguito e anticipato il rapporto e il conflitto fra uomo e macchina. Oggi il cyborg si ritrova anche nella disseminazione dei corpi multipli nelle reti telematiche, nelle derive dell'identità individuale, nelle nuove aggregazioni collettive mediate dal software: è un ponte fra virtualità e concretezza, fra possibilità e necessità. E può quindi diventare, come ha proposto Donna Haraway, un terreno di conflitto sociale, una delle nuove figure in cui si incarna la prospettiva della biopolitica.

Caronia, Antonio, (1996) *Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Franco Muzzio, Padova, 1996.

L'analisi del corpo replicato, che già aveva affascinato Copernico, Keplero, Galileo, si spinge in Caronia fino al corpo invaso dal metallo e alla disseminazione del corpo nelle reti. Un'esplosione, e non un'implosione, dell'uomo, o di ciò che viene dopo di lui. L'era digitale non è affatto solo una questione di maggiore circolazione e maggiore disponibilità dell'informazione: il corpo è oramai sconfinato, organico e inorganico si avvicinano sempre più, non nel nome di una riduzione di uno all'altro, ma su un terreno intermedio, sul quale ha sempre meno senso l'opporre il mentale al fisico, il pensiero all'azione. È in questa dimensione intermedia resa possibile dalle tecnologie elettroniche, secondo Caronia, che si dissolve ogni opposizione tra naturale e artificiale.

De Kerckhove, Derrick, (1991) *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*, Baskerville, Bologna, 1993.

Il progresso della tecnologia viene descritto in questo testo come inscindibile dai risvolti psicologici e psichici che esso determina nell'uomo. L'impatto e l'influenza della tecnologia sullo sviluppo della psiche e sulla costruzione di nuovi modelli mentali (*brainframes*) sono ancora più evidenti in un ambiente mediale digitalizzato. Quella analogica e quella digitale sono le due modalità di programma fondamentali dei *brainframes* influenzati dall'informatizzazione. Così come la scrittura non costituisce solo una capacità manuale, ma rappresenta soprattutto la possibilità di classificare e ordinare il pensiero, allo stesso modo l'utilizzo delle tecnologie della comunicazione ha una immediata ripercussione sulla nostra capacità di sviluppare strutture e modelli mentali adeguati. Le *psico-tecnologie* sono le tecnologie che emulano, estendono e amplificano le funzioni senso-motorie, psicologiche o cognitive della mente.

Esposito, Roberto (2004), *Bíos. Biopolitica e filosofia*, Einaudi, Torino, 2004.

Il saggio rappresenta un tentativo di chiarimento della categoria concettuale di biopolitica e di un paradosso che per primo Michel Foucault aveva posto in evidenza: come mai la relazione sempre più diretta della politica con la vita rischia di produrre un esito di morte? Lungo un percorso analitico che comprende tra gli altri Nietzsche, Hobbes, Spinoza, Locke, Arendt e Heidegger, Esposito ricostruisce la genesi moderna della biopolitica sino al suo rovesciamento nella tanatopolitica nazista. La categoria che scioglie le antinomie biopolitiche è quella dell'*immunitas*, che descrive una protezione negativa della vita che giunge paradossalmente fino al suo annullamento. Ma come il paradigma immunitario contiene al suo interno il suo opposto comunitario, anche la biopolitica, che si è sviluppata sino ad oggi in senso costrittivo, può rovesciare positivamente il suo orizzonte di senso. Esposito oppone la *carne* al corpo, la *norma* alla legge e la *nascita* alla nazione per delineare la possibilità di una "biopolitica affermativa capace di capovolgere la politica della morte nazista in una politica non più sulla, ma *della* vita".

Longo, Giuseppe O., (2001) *Homo technologicus*, Meltemi, Roma, 2001.

L'*homo sapiens* è per Longo già costitutivamente *homo technologicus* (Longo, 2001), un organismo predisposto all'agire tecnologico. I prodotti della tecnologia stanno scendendo a un livello d'inconsapevolezza simile a quella degli organi del nostro corpo, e alla memoria dell'individuo si affianca oggi la sua estroflessione informatica, al punto che l'evoluzione della tecnologia diventa l'evoluzione dell'uomo. Nel testo c'è anche una sollecitazione a pensare al corpo come il luogo profondo e primordiale della conoscenza, non soltanto come il sostegno dell'intelligenza, ma come dotato esso stesso di conoscenza, di capacità, di strutture profonde ed emotive, estetiche ed etiche. Il corpo è in quest'ottica il rappresentante più vero, più unitario e più profondo di quello che noi siamo.

Longo, Giuseppe O., (2003) *Il Simbionte*, Meltemi, Roma, 2003.

Da sempre la nostra specie si ibrida con gli strumenti che costruisce: in realtà *homo sapiens* è sempre stato *homo technologicus*, un ibrido di uomo e tecnologia in perpetua trasformazione. Ma nel mondo che ci stiamo costruendo, il vecchio *homo sapiens*, o meglio i primi simbiotici, a bassa intensità tecnologica, non sono più a loro agio e vengono via via sostituiti da altre creature, a tecnologia sempre più intensa, che tendono ad adattarsi alla corrispondente successione di ambienti sempre più artificiali. Giuseppe Longo narra l'avventura di questo simbiote che, avviato a un futuro post-umano, forse superumano, è tuttavia lacerato dal disadattamento tra la componente biologica e quella tecnologica e si volge al passato con nostalgia.

Marchesini, Roberto, (2002) *Post-human. Verso nuovi modelli di esistenza*, Bollati Boringhieri, Torino, 2002.

La riflessione dell'autore parte dall'analisi della tradizionale dicotomia natura/cultura, utile sul piano epistemologico ma infondata su quello ontologico. Il paradigma alla base della frattura tra natura e cultura è fondato sulla visione dell'uomo come essere incompleto da un punto di vista biologico. Il limite della pretesa dualistica, però, comincia già nel cuore del novecento a mostrare i propri limiti, e con il superamento di un'ontologia improntata alla purezza essentialistica e all'autarchia culturale dell'uomo, si può affermare una nuova visione del concetto di umanità fondata sulla contaminazione con l'alterità non-umana. Si può ora cominciare a parlare di revisione del concetto di incompletezza, o di unitarietà del sé, e considerare l'uomo come "essere transizionale eteroriferito", *frutto ibrido* caratterizzato da una pluralità di progetti coniugativi con l'alterità. L'ibridazione con l'alterità (animale, simbolica, macchinica) viene vista dunque come continuo riposizionamento della soglia dell'uomo, come un processo dinamico non perfezionabile in quanto non esiste una perfezione di partenza, così come di arrivo. L'imperfezione è percezione di imperfezione: non è un dato di fatto ma un *farsi*.

Palumbo, Maria Luisa, (2001) *Nuovi ventri. Corpi elettronici e disordini architettonici*, Testo & Immagine, Torino, 2001.

Il ventre, il luogo misterioso dove prende forma la vita, è stato dischiuso al mondo. Esso è oggi il luogo simbolico di una nuova concezione del corpo, caratterizzata da un'inedita continuità tra esterno e interno, permessa dalle tecnologie. Se, da un lato, il corpo, invaso e dilatato dalla tecnologia, si presenta come un spazio architettonico; dall'altro, l'architettura, a sua volta, guarda al corpo non più come a un modello di ordine e misura formale, ma come a un modello di sensibilità, flessibilità, intelligenza e capacità comunicativa. Dall'architettura sensibile del corpo a nuovi spazi abitativi, intelligenti e reagenti.

Pozzi, Enrico, (2004), "La perdita dell'io", *C:Cube, Game Culture*, giugno 2004, anno II, n. 5, numero speciale, pp. 68-75.

Si può pensare una psicologia dei videogiochi? I giocatori – soggetti estatici – non sono affascinati da una narrazione ma dal rapporto con una macchina e dalla forma comunicativa di questo rapporto. Non si può essere affascinati senza vivere in qualche modo una transitoria perdita dei confini dell'io, esperienza estatica che permette al soggetto di perdersi nell'oggetto, e all'oggetto di impadronirsi del soggetto. Alla base della fascinazione sta la possessione.

Valeriani, Luisa, (2004) *Dentro la trasfigurazione. Il dispositivo dell'arte nella cibercultura*, Meltemi, Roma, 2004.

Posizionarsi dentro la trasfigurazione vuol dire, secondo l'autrice, rifiutare il mito platonico della caverna che ha caratterizzato la storia del pensiero occidentale in funzione della sua astrazione dalla realtà percepibile, e recuperare, al contrario, la dimensione dell'esperienza come processo (non come rigida separazione fra soggetto e oggetto, quindi) attraverso cui la contemporaneità della cibercultura percepisce, costruisce e esprime se stessa. L'episodio evangelico della Trasfigurazione diventa così il percorso moltiplicato e destabilizzante attraverso cui l'arte viene letta come *dispositivo* e non più attraverso la sua storia: l'esperienza artistica, cioè, slitta verso la *comunicazione* e l'*immersione* in una pratica *processuale* che intende riconfigurare le chiavi interpretative dello sguardo, trasmutandolo in quelle dimensioni del sentire che ne esaltano l'*enattività* nelle interfacce delle nuove tecnologie, e segnando, attraverso anche i consumi e le prassi quotidiane, il dissipamento dei paradigmi estetici che lo hanno informato. La scrittura stessa di L. Valeriani, così come la costellazione di artisti che ne sono attraversati (Bill Viola, Studio Azzuro, Marina Abramovic, ...) si configura come metodologia portante delle sue riflessioni, dal momento che è costantemente orientata alla ricerca di un'immersione comunicativa e trasfigurante con il lettore.

Virno, Paolo, (2001) *Grammatica della moltitudine. Per una analisi delle forme di vita contemporanee*, DeriveApprodi, Roma, 2003.

Virno sintetizza in questo testo il dibattito avvenuto negli ultimi anni negli ambienti vicini ai principali quotidiani e riviste della sinistra radicale, spiegando come far uso di questo nuovo lessico della politica, l'unico capace di spiegare le trasformazioni economiche, sociali e culturali che attraversano l'insieme delle società occidentali da più di un decennio. Il concetto di "moltitudine", da contrapporre a quello più familiare di "popolo", è per l'autore un attrezzo decisivo per ogni riflessione sulla sfera pubblica contemporanea. Questi due concetti giocarono un ruolo di prima grandezza nella definizione delle categorie politico-sociali della modernità, ma fu la nozione di "popolo" a prevalere. Oggi, alla fine di un lungo ciclo, si riapre quella antica disputa: la teoria politica della modernità attraversa una crisi radicale, e la nozione allora sconfitta mostra ora una straordinaria vitalità. Moltitudine in opposizione alla nozione di popolo, di intelligenza generale come nuovo tratto distintivo della forza-lavoro, di sfera pubblica non statale, di esodo, di individuazione e *biopolitica*. Moltitudine è la forma di esistenza sociale e politica dei molti in quanto molti: forma permanente, non episodica o interstiziale.

Virno, Paolo, (1999) *Il ricordo del presente. Saggio sul tempo storico*, Bollati Boringhieri, Torino, 1999.

Il "dèjà vu" è una inquietante patologia della memoria, in base alla quale ci sembra di rivivere sempre di nuovo qualche frammento del passato. La "fine della Storia" è l'idea, o lo stato d'animo, che caratterizza il senso comune postmoderno. Vi è un rapporto tra le due cose? La "fine della Storia" ha la sua radice nel fenomeno del "dèjà vu"? Il libro di Virno comincia vagliando e approfondendo questa ipotesi. Bergson, Kojève, il Nietzsche antistoricista sono gli autori discussi da principio. Senonché, per chiarire la genesi e il significato dell'idea squisitamente contemporanea di "fine della Storia", occorre definire ciò di cui viene proclamato il tracollo: il tempo storico, per l'appunto. Quali sono le condizioni che rendono storica ogni nostra esperienza, anche la più marginale e inappariscente? Virno risponde tirando in ballo una coppia venerabile di concetti, che sta nel cuore della filosofia occidentale: potenza e atto. Propone anzi una interpretazione dei due termini in chiave temporale: potenza è non-ora, inattualità; atto è "adesso", presenza. Su questa base, si chiede se il tempo storico non sia costituito precisamente dall'intreccio permanente di potenza e atto, non-ora e "adesso", inattualità e presenza.

A cura di Mario Pireddu (email: mario.pireddu@uniroma1.it) e Antonio Tursi (email: antonio.tursi@unimc.it).

<http://www.posthuman.splinder.com/>