

Manuela Puvia  
**Consumate il futuro!**

*collane di ruggine*

## Indice

Introduzione 4

Prologo 6

Geografie della mente 10

*La catastrofe come input metamorfico* 13

*Ipertrofia tecnologica e mutazioni psichiche* 19

*Crash: lo scontro frontale con la morte dell'anima* 27

Geografie del controllo 38

*Eden-Olympia: il laboratorio per la produzione di automi* 42

*Il regno del consumo: fare come gli altri per essere se stessi*  
48

La tecnica come costante antropologica 56

*Il corpo indigente: la nascita della tecnica* 56

*La tecnica come istinto* 57

*Corporeità e agire tecnologico: un rapporto di co-evoluzione*  
60

*L'abilità della mano e la "naturale" artificializzazione del  
reale* 62

*"L'irruzione della società artificiale"* 63

*L'ambiguità del dono prometeico* 66

*Scienza moderna e capitalismo: il dominio del mercato* 70

*Dall'alienazione all'identificazione* 72

*L'interiorizzazione del mondo* 74

*La società informatica* 77

*Gli effetti della rivoluzione digitale e il processo di  
globalizzazione* 78

*Mondializzazione e deterritorializzazione* 80

*La realtà virtuale* 83

*Il progetto dell'Intelligenza collettiva* 84

## **Introduzione**

Questo libretto è un primo esperimento, il frutto di una coproduzione nata per far conoscere testi che per un verso o per un altro ci interessano.

Non siamo una casa editrice né un progetto editoriale nel senso classico del termine, non ci interessa guadagnare un centesimo dalla pubblicazione di questi testi e non abbiamo scelto l'editoria come unico mezzo di espressione.

Siamo un'accozzaglia di intenti e progetti che hanno trovato una scusa per lavorare insieme.

Il principio che sta alla base di tutto è quello dell'autoproduzione, del Do It Yourself. Troviamo cose che ci piacciono e ci mettiamo in moto per farle conoscere, semplicemente. Si tratta di sporcarsi le mani, di mettere in gioco cervello sangue e cuore senza rimanere lontani a osservare futuri disegnati da altri.

Tutto questo è facilitato dalla coproduzione, un metodo tutto interno al D.I.Y che si sta diffondendo specialmente negli ultimi anni e finora è rimasto legato quasi esclusivamente alle autoproduzioni musicali.

Prima un gruppo si affidava a un'etichetta che curava in toto pubblicazione, distribuzione e promozione del disco; da qualche anno invece si manda in giro il proprio lavoro e si chiede a chi lo apprezza di unire le forze per produrlo. È evidente che in questo modo sarà più facile trovare i soldi necessari, ma i vantaggi non sono solo economici. Nel tempo si è creata una rete molto fitta di persone e progetti, una community (si direbbe in altri ambiti) tenuta insieme dalla voglia di produrre e veicolare dei contenuti e dalla voglia di farlo da soli, senza il patrocinio o la supervisione

di nessuno. Un disco prodotto così è un disco seguito e amato dall'inizio alla fine, un disco che già solo nella produzione è stato arricchito dalle energie di tutti quelli che lo hanno considerato interessante.

Ecco, noi abbiamo voluto provare ad applicare questo metodo anche ai libri e non nascondiamo che il concetto che sta alla base vorremmo trovarlo in tutto quello che facciamo.

Per il momento siamo cinque coproduttori. Salterò autoproduzioni, Autistici/Inventati, Ass cult press, csa nextEmerson e Stramonio distribuzioni.

Se siete interessati ad unirvi alla coproduzione, scriveteci a questo indirizzo: [collanediruggine@autistici.org](mailto:collanediruggine@autistici.org) .

Su <http://collanediruggine.noblogs.org> troverete i nostri testi e altre informazioni.

## Prologo

Il libro che state sfogliando nasce originariamente come una tesi di laurea dal titolo *Psicogeografie del contemporaneo: a partire da J. G. Ballard*. Rispetto al testo originale abbiamo apportato alcune modifiche, eliminando un capitolo e invertendo l'ordine degli altri due, ossia l'inizio di questo libro è in realtà la parte conclusiva della tesi, per questo manca forse un'introduzione più generale alla poetica dell'autore e al legame che la unisce al rapporto tra essere umano e tecnica.

Vorrei quindi cercare di spiegare perché la scelta di un autore come Ballard e quali sono le suggestioni contenute nei suoi libri che possono trasformarsi in riflessioni di ampio respiro sul mondo ad alta intensità tecnologica in cui viviamo.

La fantascienza, come suggerisce il termine stesso, è un genere letterario attento a registrare e descrivere i mutamenti possibili che il grado di sviluppo tecnico e scientifico di una data epoca lascia presagire, in altre parole "le fantasie della scienza" di un futuro mai troppo lontano.

La fantascienza ballardiana mantiene un legame stretto con quelle che sono le mutazioni identitarie e dell'ambiente di vita provocate dagli sviluppi della tecnoscienza, ma la sua particolarità sta nel descrivere i

mutamenti in atto in un'ottica differente rispetto a quella degli scrittori della sua epoca.

A metà degli anni Cinquanta, quando Ballard comincia ad affermarsi come scrittore, il genere fantascientifico è contraddistinto dalla "space opera", ossia da storie il cui fulcro ruota attorno alla scoperta di nuove dimensioni interstellari, di viaggi nello spazio alla ricerca di pianeti sconosciuti e civiltà extraterrestri.

Ed è proprio a questo genere di trame, con poche variazioni sul tema, anemiche di critica verso il progresso tecnoscientifico, incapaci di far riflettere il lettore sui cambiamenti in atto nella società, che Ballard si oppone, considerando la fantascienza ben altro che una letteratura d'evasione.

Nel saggio "Qual è la strada per lo spazio interno?", apparso sulla rivista *New Worlds* nel 1961, l'autore definisce gli intenti della sua poetica e le tematiche che, a suo avviso, anche gli altri scrittori di fantascienza dovrebbero prendere in considerazione per non relegare il genere a una letteratura-passatempo: la nascita della società dei consumi, l'invasione massmediatica, le tecnologie asservite all'industria bellica e farmaceutica, al controllo della vita degli individui, le nocività che sempre di più intossicano e devastano il nostro ambiente di vita, la logica del profitto e del mercato come unica e incontrastabile ragione che muove le fila di tutto il sistema.

Questi sono gli aspetti della vita di tutti i giorni che interessano lo scrittore, di questo parlano i suoi libri, voltando le spalle allo spazio e descrivendo le mutazioni radicali in atto sulla terra, *l'unico pianeta veramente alieno*.

E in questo viaggio in cui Ballard mette in mostra le quotidiane atrocità umane, la sua ricerca muove verso l'interiorità dell'individuo, verso quel territorio mobile e

non delimitabile attraversato da affetti, sogni, desideri, potenza di trasformazione: l'*inner space*.

In questo spazio inconscio (dal sapore dichiaratamente surrealista) le nostre percezioni del presente, sovraccarico di flussi informativi e edulcorati diktat di ogni genere, si fondono con le immagini trasmutate del passato (non soltanto della nostra storia individuale, ma di quella di tutto il regno biologico, secondo il principio ballardiano per cui l'ontogenesi ricapitola la filogenesi) e danno vita a una rielaborazione personale dell'esistente, creano un altro mondo.

In libri come *La mostra delle atrocità* oppure *Crash* è particolarmente evidente questo rifiuto da parte dei protagonisti di accettare la realtà così com'è e di sfidarla invece al suo stesso gioco, rivoltando contro se stessi i processi che hanno creato quest'insanabile frattura tra un mondo dalla geografia esaurita e costantemente in svendita e l'individuo che assomiglia sempre di più all'*handicappato motorio super equipaggiato* di Virilio.

Solo tramite la rottura della norma sociale, attraversando situazioni limite, da catastrofe imminente o già avvenuta, sfidando la *benevola tirannia della società dei consumi* e le sue regole, i suoi personaggi riescono a rifare il mondo e a conservare quel poco di umanità che gli altri protagonisti, comparse del grande romanzo della vita, hanno perso.

Ed è proprio questa potenza di trasformazione, questa intensità inconscia e immaginativa che ci attraversa a collegare la poetica ballardiana alla riflessione sulle origini del rapporto tra essere umano e tecnica.

L'essere umano è un animale tecnico poiché, date le sue carenze biologiche e istintuali, non sarebbe mai sopravvissuto in un mondo che non si pone all'origine come naturale dimora.

Il senso della tecnica, quindi, sta tutto nel vedere oltre il presente la dimensione del possibile e trasformare il già

dato, l'inutilizzabile, in qualcos'altro che possa avere un senso.

Per questo quando si parla di tecnologie penso sia importante risalire all'origine del rapporto che vede la nostra specie legate a doppio filo alla tecnica, per non perdere la misura delle cose, ossia per considerare il mezzo tecnico come uno strumento che comunque non ha vita propria.

Questo non significa restare ciechi e sordi di fronte alla non neutralità del sapere tecnico, ai suoi molteplici usi nelle mani di pochi (penso alle multinazionali del farmaco, all'industria bellica, al controllo permesso dalle strumentazioni "amiche"), né accettare acriticamente e passivamente il "progresso" come un dio benevolo che ci guarirà da tutti i mali, ma neanche vuol dire rassegnarsi e incrociare le braccia aspettando che un miracolo ci riporti indietro, in un paradiso perduto, o che un esercito di robot prenderà coscienza e farà fuori i suoi creatori.

Anche perché non è delle macchine "intelligenti" che ho paura, ma della stupidità umana, di quell'incapacità di sentire e di pensare, della corsa al profitto, della competizione, delle idiozie massmediatiche bevute prima di addormentarsi, del sogno della merce durante la notte, delle stragi in nome della pace e della democrazia, di tutto ciò che ci rende consumatori e produttori prima che esseri umani: sempre più simili alle macchine, senza il dono dell'immortalità.

## Geografie della mente

Nella narrativa ballardiana l'esplorazione dell'*inner space*, lo spazio interiore che risiede nell'animo umano, passa necessariamente dallo stravolgimento delle strutture dello spazio e del tempo e di conseguenza da una percezione della realtà straniata e straniante.

La relazione tra la psiche dei suoi personaggi e l'ambiente in cui vivono è il fulcro da cui nascono e si sviluppano tutti i suoi racconti e la metafora del rapporto tra l'individuo contemporaneo e il mondo che lo circonda.

Ma la situazione di crisi, di collasso della struttura spazio-temporale fa sì che i personaggi ballardiani si trovino a vivere in un ambiente in cui le conoscenze acquisite non sono mai valide una volta per tutte, poiché le condizioni di esistenza devono essere costantemente verificate.

Nella prima parte della sua produzione letteraria Ballard utilizza l'immagine della catastrofe come evento che annulla la distanza tra soggetto e mondo, poiché innesca meccanismi di trasformazione che, mutando l'ambiente, mutano in profondità anche l'individuo.

La catastrofe non viene vista come evento distruttivo, ma come agente di trasformazione, che può aprire all'individuo nuove possibilità di esistenza e paradossalmente di riconciliazione con il mondo.

Nella seconda parte, a partire dagli anni '70, in romanzi come *Crash* o *La mostra delle atrocità*, la catastrofe è

provocata dall'ipertrofia tecnologica che da un lato modifica il paesaggio, annullandolo in un incubo elettrico popolato da personaggi di celluloidi e notizie patinate di vuoto, e dall'altro invade l'interiorità umana sovraccaricandola di informazioni e stimoli, mediando ogni possibilità di esperienza, inducendo falsi bisogni attraverso il linguaggio pubblicitario.

L'industria della comunicazione riesce a creare una distanza incolmabile tra il reale e il soggetto, poiché i suoi prodotti deformano il "vero".

Il conflitto tra soggetto e oggetto è rappresentato dall'estrema difficoltà per l'individuo di distinguere il mondo dalle sue rappresentazioni, la realtà dalla finzione.

Infine, nella terza fase della narrativa ballardiana il mondo viene annullato nei *non-luoghi*<sup>1</sup> contemporanei, rappresentati dai centri commerciali, dalle periferie che nascono in "zone morte" – situate tra aeroporti, industrie e il grigio nulla delle autostrade –, dalle sale d'attesa e dai complessi residenziali "super-intelligenti" dove gli individui vengono protetti dalla realtà, dall'imprevisto, dalla diversità.

La relazione individuo-mondo è caratterizzata da un'inconciliabilità originaria: l'uomo come essere difettivo (carente a livello istintuale) si trova per estensione di fronte a una difficoltà costitutiva a vivere in un ambiente pervaso da un'infinità di stimoli impossibili da elaborare e decodificare per intero.

Ma questa assenza di specializzazione ha come sua controparte "l'apertura al mondo", ossia l'esposizione continua al rischio che implica una condizione esistenziale instabile.

---

<sup>1</sup> Per il concetto di non-luoghi si fa riferimento a M. Augé, *Non-lieux* (1992), trad. it. di D. Rolland, *NonLuoghi, Introduzione a una antropologia della surmodernità*, Editrice A coop. sezione Elèuthera, Milano, 1996.

La descrizione di questa condizione antropologica di instabilità è il nucleo centrale della narrativa ballardiana, sintetizzata ed espressa nei modi di esistenza possibili che i suoi personaggi si trovano a sperimentare nel contatto diretto con un mondo dominato dalla contingenza e non dalla necessità.

La realtà è un flusso caotico e scomposto e non esiste nessuna verità in grado di restituirle solidità e oggettività, così come non esiste nessun significato univoco d'interpretazione.

'Attraversando "zone di collasso" o di "transizione", i suoi personaggi raccolgono la sfida dell'imprevedibile e, in definitiva, si aprono al mondo della vita nella sua costitutiva indeterminatezza.

La poetica surrealista di Ballard ci indica la strada dello spazio interiore come unica possibilità di fuga dalla sovradeterminazione dell'esistere, dalla dittatura del tempo lineare e standardizzato, dallo sguardo asettico e impersonale delle istituzioni e dei saperi che usano il corpo come crocevia di strategie di assoggettamento, di sfruttamento dell'energia vitale e di controllo.

Solamente immergendoci nella nostra intimità, nella riserva di spazio mentale libero e liberato, possiamo usare l'immaginazione come agente di trasformazione della realtà, ridisegnando una geografia dell'esistente a partire dai nostri desideri.

In Ballard, infatti, la geografia non ha mai un ruolo meramente descrittivo, attraversata com'è dai bisogni, dalle aspettative, dalle modalità del sentire che segnano le trasformazioni territoriali e influenzano la capacità stessa di progettare.

Il modo indicato da Ballard per sfuggire agli imperativi omologanti e anestetizzanti della produzione seriale di "verità", luoghi, stili di vita, sogni, desideri preconfezionati e facilmente consumabili, è quello di intensificare

l'immaginazione, di mobilitare gli affetti e le sensazioni che ci attraversano per produrre nuovi territori e, in questo modo, fare *accadere il futuro*.

[..] credo fermamente che, per una trasformazione globale, abbiamo bisogno dell'immaginazione; altrimenti dovremo tenerci il mondo quale l'abbiamo trovato, e non credo che faremmo la cosa migliore. Dobbiamo invece rifare il mondo<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> J.G. Ballard, *Which Way to inner space?* (1961), trad. it. *Qual è la strada per lo spazio interno?*, in J. G. Ballard. *Re/Search* Edizione italiana, ShaKe, Milano 1994, p. 7.

## *La catastrofe come input metamorfico*

Nella narrativa ballardiana la catastrofe assume dunque una valenza positiva, presentandosi come l'evento che, sconvolgendo la "tradizionale" nozione e percezione del reale, offre 'al protagonista l'occasione di mettere alla prova la propria capacità immaginativa di creare altri mondi, diversi da quelli desolati e violenti generati dalla sconvolgimento cataclismatico stesso.

Pur partendo dal genere "catastrofico" tipico della fantascienza inglese degli anni cinquanta, quindi, Ballard se ne allontana, utilizzando la categoria dell'evento cataclismatico non a fini consolatori, ma come terreno di sperimentazione di condizioni d'esistenza possibili in mondi diversi da quello del presente.

Lo spazio antropico, rappresentato soprattutto dalla città, viene visto da Ballard come una zona di confine tra reale e immaginario, come lo scenario indispensabile in cui ambientare il viaggio dei suoi personaggi, un viaggio "*interminabile e simbolico all'interno dell'uomo, l'unico pianeta alieno degno di esplorazione*"<sup>3</sup>.

Tutti i personaggi dei suoi racconti si trovano immersi in un mondo irreali, allucinato, in cui non sembra esserci via d'uscita, un incubo dove si perdono le tracce della realtà.

La narrazione ballardiana rispecchia, in questo modo, la condizione esistenziale della società del XX secolo, dove la realtà sembra essere scomparsa, perché sempre più confusa con le sue rappresentazioni massmediatiche e artificiali: per questo i suoi personaggi si fanno simboli, diventano "l'ognuno", assumendo segni universalmente riconoscibili (ad esempio il suffisso "man" utilizzato in molti dei loro nomi).

In questo senso possiamo leggere la sovrapposizione, all'interno della narrazione, del mondo reale, pervaso dalle

---

<sup>3</sup> *Ibid.*, pp. 44-45.

mitologie massmediatiche (dalla vita delle figure dello star system in *La mostra delle atrocità*, al mito della velocità in *Crash*, fino a quello dell'era spaziale in *Prigione di sabbia*), condivise sia dai suoi personaggi che dal lettore stesso, con il mondo interiore del protagonista: nello spazio interno i diversi piani del reale si intersecano con le rappresentazioni dell'immaginario, con l'interpretazione soggettiva che ognuno ha della realtà.

Il viaggio nel tempo della narrazione è un viaggio nel tempo della mente, dove il lettore non riesce più a distinguere tra la dimensione reale della storia e le allucinazioni, le proiezioni, le fantasie e gli incubi dei personaggi, proprio come accade nella realtà che sta "fuori" dal libro.

Il messaggio balladiano appare chiaro: se non è possibile avere una conoscenza oggettiva, un'interpretazione univoca della realtà (e la catastrofe è la metafora dell'impossibilità di una verità assoluta), allora non può esistere neanche un osservatore che si pone fuori o al di sopra degli eventi e li descrive da un punto di vista privilegiato.

Il personaggio diventa un modo attraverso cui la realtà si esprime e, viceversa, il paesaggio ambientale e la situazione finiscono per coincidere con il personaggio che vi abita e che vi si identifica pienamente.

Questo rapporto simbiotico tra personaggio e ambiente lo ritroviamo già nei primi racconti balladiani degli anni Cinquanta e Sessanta, anche se qui l'esplorazione della crisi del linguaggio spaziale, soprattutto urbano, rimane ancora a livello dei contenuti e viene espressa mediante paradossi topologici che appartengono ai temi della fantascienza tradizionale.

Nel racconto *Città di concentramento* si assiste alla deformazione delle dimensioni della città, che si estende indefinitamente fino a identificarsi con l'universo; in *Cubicolo 69* è la stanza a restringersi addosso ai suoi

occupanti; in *Cronopoli* lo spazio urbano si identifica con il tempo misurabile che rappresenta il principio organizzatore della vita sociale.

Ma già nei romanzi della tetralogia ballardiana della catastrofe, questo rapporto simbiotico tra paesaggio esterno e mondo interiore trova la sua espressione più compiuta: il romanzo *The drowned World* (Il mondo sommerso, 1962) ne è un convincente esempio.

Lo scenario è quello di un mondo che, a causa degli sconvolgimenti climatici provocati dall'essere umano attraverso la scienza e la tecnologia, sta sprofondando in un immenso oceano, alimentato dall'innalzamento della temperatura che provoca lo scioglimento delle calotte polari.

Le poche zone temperate rimaste sul pianeta sono destinate inevitabilmente a restringersi sempre di più.

Il protagonista del romanzo è Kerans, uno scienziato che lavora in un laboratorio biologico mobile e si occupa di rilevare le mutazioni della flora causate dallo sconvolgimento climatico.

Quando non lavora nel laboratorio biologico, Kerans vive in una suite dell'hotel Ritz, uno dei pochissimi edifici che non sono stati ancora sommersi, ultimo baluardo e testimone di quella metropoli sprofondata nelle acque e nell'oblio (*Kerans non sapeva se un tempo fosse stata Berlino, Parigi o Londra*)<sup>4</sup>.

Quello che distingue Kerans dagli altri membri del gruppo, scienziati e militari, è la consapevolezza che a un cambiamento radicale del clima e del paesaggio, per cui il mondo sembra essere tornato all'era mesozoica, segue inevitabilmente una trasformazione biologica, un mutamento adattivo delle specie viventi.

---

<sup>4</sup> J. G. Ballard, *The Drowned World* (1962), trad. it. di S. Massaron, *Il mondo sommerso*, Feltrinelli, Milano 2005, p. 10.

Alla trasformazione radicale del paesaggio, pervaso da zone di transito e di collasso che ne ridisegnano la geografia, corrisponde una mutazione della geografia psichica, continuamente ridisegnata a seconda dello spazio cerebrale che viene messo a nudo.

Il mondo sommerso è infatti un titolo che può avere due livelli interpretativi: da un lato il mondo sommerso in cui vive Kerans è quel che resta della terra dopo tutti gli stravolgimenti causati dalla mano dell'uomo, dall'altro il mondo sommerso è l'insieme dei ricordi organici dell'intera storia del regno biologico, rappresentato e sintetizzato nell'immagine della laguna, dove la natura e l'artificio, paradossalmente proprio grazie alla catastrofe, sembrano ricongiungersi.

La laguna è la sede della memoria collettiva, il complesso di ricordi organici che ogni individuo ha inscritto dentro di sé, come codici impressi in una zona remota dell'inconscio, pronti a essere risvegliati e riutilizzati in una situazione di cambiamento così radicale da richiedere un nuovo tipo di adattamento.

La personale teoria ballardiana del principio biologico per cui l'ontogenesi ricapitola la filogenesi viene espressa nel libro attraverso le parole del dottor Bodkin:

Questi sono i ricordi più antichi del mondo, i codici temporali presenti in ogni nostro gene e in ogni nostro cromosoma. Ogni gradino che siamo riusciti a salire nella scala evolutiva è una pietra miliare fatta di ricordi organici, [...] ognuno di essi è una fedele registrazione di migliaia e migliaia di decisioni prese per fronteggiare un'improvvisa crisi chimico-fisica.

[...] così ora noi stiamo precipitando nel nostro passato archeopsichico, riscoprendo gli antichi tabù e gli istinti primordiali rimasti sopiti per un migliaio di anni. Il pensiero della brevità della vita umana è fuorviante. Ognuno di noi ha

la stessa età del regno biologico e il nostro flusso sanguigno è immissario dell'immenso oceano della memoria collettiva<sup>5</sup>.

Quella di Kerans e di Beatrice, il “dantesco” personaggio che accompagna il protagonista in questa corsa contro il presente, appare come “*un’odissea neuronica*”<sup>6</sup>, un attraversamento di quelle *zone di transito* che conducono alla dimensione acquatica dei primordi della vita.

In questo viaggio “*alla ricerca dei paradisi dimenticati del sole rinato*”<sup>7</sup> la realtà scompare all’interno dei labirinti mentali di Kerans, continuando a mutare in e attraverso di lui: la realtà diventa l’esplosione di immagini, sogni e allucinazioni che volteggiano nello spazio, senza tempo né gravità, in una coscienza che sprofonda verso il grado zero dell’umanità, nella liquida origine della fase prenatale. L’immersione di Kerans nel planetario è la metafora della sua discesa negli abissi dell’inconscio (protetto dallo scafandro: un chiaro omaggio a Salvador Dalí)<sup>8</sup>, dove la realtà puramente nominale del tempo e dello spazio svanisce, così come svaniscono i confini tra il mondo e la sua interiorità.

La lenta discesa nel tempo archeopsichico conduce Kerans alla dimensione uterina delle origini del mondo, in uno spazio che riassume in sé la storia dell’intero universo, l’accadere e il farsi del tempo.

Solo accettando la fenomenologia dell’universo ‘in quanto tale, nella ciclicità eterna della sua temporalità, e contemporaneamente, rifiutando la dimensione lineare della rappresentazione umana del tempo, Kerans si

---

<sup>5</sup> *Ibid.*, p. 49.

<sup>6</sup> *Ibid.*, p. 199.

<sup>7</sup> *Ivi.*

<sup>8</sup> Mi riferisco all’episodio, citato dallo stesso Ballard nel saggio *Which way to inner space?* (1962), in cui si racconta che durante una conferenza a Londra Dalí si presentò vestito con uno scafandro, proponendosi di scendere fino all’inconscio.

trasforma in un nuovo Adamo e continua il suo viaggio verso sud, poiché è lì che si nasconde un'altra possibilità di vita: nel futuro.

La metamorfosi si compie nel momento in cui il soggetto e l'ambiente si identificano, diventando espressione e commento l'uno dell'altro.

Ma questa identificazione è possibile solo a patto di rinunciare alla propria vita, poiché “[...] *il buio grembo di madre oceano, è sia la tomba della loro individualità, sia la causa della loro vita [...]*”<sup>9</sup>, ossia il momento della rinascita di Kerans e Beatrice coincide con quello della loro morte.

Nel momento in cui l'identificazione tra individuo e ambiente giunge al termine, portando a compimento l'evento catastrofico della trasformazione, allora si sottolinea la realtà della dicotomia inconciliabile tra individuo e mondo.

Questa inconciliabilità originaria viene espressa da Ballard anche in numerosi racconti, pubblicati nello stesso anno di questo romanzo, in cui si indaga ulteriormente il rapporto simbiotico tra paesaggio esterno e mondo della psiche e quello tra memoria e futuro.

In particolare nel racconto *Cage of Sand* (Prigione di sabbia) che, seppure scritto in un periodo di pieno sviluppo dei voli spaziali, ci presenta l'era spaziale come un mito ormai lontano che entra a far parte dell'immaginario come nostalgico oggetto di culto.

In questo racconto, nella relazione che intercorre tra soggetto e ambiente, Ballard sottolinea il ruolo della tecnologia, come potenza in grado di trasformare il paesaggio attraverso elementi artificiali che finiscono per diventare elementi naturali, creando una frattura all'interno della natura stessa.

---

<sup>9</sup> J. G. Ballard (1963), trad. it. *Tempo, memoria e spazio interiore*, in *Re/Search*, op. cit., p. 56.

Nel racconto questa intuizione è resa attraverso l'invenzione narrativa delle capsule/bare degli astronauti morti, che si collocano tra gli altri corpi celesti, trasformandosi in una sorta di "nuova costellazione".

La metafora delle capsule come costellazioni viene utilizzata da Ballard per esemplificare il ruolo rivestito dagli elementi artificiali, che, prodotti da una tecnologia sempre più sofisticata, si presentano come elementi perturbatori dell'equilibrio cosmico, creando una frattura che si imprime e si riflette nella psiche dei personaggi.

La storia è quella di Bridgman, Travis e Louise Woodward, che decidono, ognuno per un motivo differente, di restare nella zona di Cape Canaveral, considerata pericolosa dalle autorità poiché contaminata dalla sabbia marziana.

Ancora una volta l'immersione nel paesaggio è possibile solo a patto di recidere qualsiasi legame con il mondo esterno e le sue incomprensibili regole che non lasciano spazio all'individuo, ai suoi sogni, alla sua emotività, alla sua dimensione interiore.

La fusione con l'ambiente circostante è una discesa nell'inner space, dove gli stimoli provenienti da fuori vengono interiorizzati e mescolati con la nostra percezione del mondo esterno, per essere poi nuovamente esteriorizzati in quel paesaggio con cui il personaggio si identifica, poiché diventa parte di sé.

Il paesaggio raccoglie e incarna gli aspetti della personalità di Bridgman, aiutandolo in quest'operazione di rifrazione, in cui, simile a un prisma, il protagonista esteriorizza e moltiplica, in un ambiente con cui si identifica pienamente, tutte le facce che compongono la sua identità, frutto dell'incontro con gli stimoli del mondo esterno che si sono impressi dentro di lui, modificando la sua percezione e autopercezione.

In linea con la poetica dei pittori surrealisti, Ballard vede nel paesaggio il luogo in cui le ossessioni, le aspettative, le esperienze del passato, le inquietudini del presente, le paure e le emozioni che ci attraversano possono essere scaricate, possono mimetizzarsi e acquisire nuovo senso.

La penetrazione tra mondo esterno e mondo interno avviene in questa zona senza tempo rappresentata dallo spazio interiore, dove i miti e i simboli della tecnologia si fondono con le nostre percezioni della realtà: il processo di trascrizione della tecnologia sul nostro sistema nervoso che, alcuni anni più tardi, porterà all'immagine delle "icone neuroniche sulle autostrade spinali" in *La mostra delle atrocità*, trova in questo racconto la sua prima, folgorante espressione<sup>10</sup>.

### *Ipertrofia tecnologica e mutazioni psichiche*

A partire dalla metà degli anni '60 Ballard comincia a esplorare nuove dimensioni nel rapporto tra soggetto e mondo esterno.

A partire dalla fine della seconda guerra mondiale si assiste, nella civiltà occidentale, a un'intensificazione e a un'espansione dell'apparato tecnologico, concretizzata nel sorgere di nuovi mezzi comunicativi di massa, primi tra tutti la televisione e il cinema.

La televisione permette per la prima volta di assistere a eventi che riguardano la storia dell'umanità, spettacolarizzando sia le tragedie (la guerra, gli assassini di stato) che le imprese "eroiche" (i lanci nello spazio, i record di velocità), mentre il cinema avvicina lo spettatore

---

<sup>10</sup> Cfr., A. Caronia, *Spazio, tempo, psiche, ambiente*, Postfazione in J.G. Ballard, *Tutti i racconti 1956-1962*, Fanucci Editore, Roma 2003, p. 627.

alle vite private dei divi di Hollywood, su cui si erano già costruite vere e proprie mitologie.

La ragnatela mediatica si diffonde attraverso le immagini, catturando la realtà e moltiplicandola indefinitamente nelle sue repliche artificiali che possono raggiungere chiunque in qualsiasi luogo e in qualsiasi momento, trasformando gli individui in spettatori della loro stessa vita.

Il bombardamento di immagini, che scioglie la realtà nelle infinite composizioni di pixel dello schermo televisivo annullandola nella finzione, viene registrato da Ballard nel romanzo *La mostra delle atrocità*, che in realtà è un collage di *condensed novels*, “romanzi condensati” che l’autore comincia a scrivere a metà degli anni ’60.

Proprio per questo il romanzo non ha una storia unificante, ma si presenta come una serie di schegge impazzite di conversazioni, notizie, dati e immagini, a voler rispecchiare l’esplosione della realtà in frammenti audiovisivi che hanno la forza di imprimersi nell’immaginario individuale e collettivo del XX secolo, trasformando radicalmente la nostra percezione del mondo e di noi stessi, o meglio presentandoci una versione sempre aggiornata e funzionale all’occasione del mondo e della nostra identità.

In questo romanzo vengono messi in mostra tutti i simboli della società tecnologizzata (l’automobile, la macchina fotografica, la televisione, il videoregistratore, il calcolatore elettronico), a sottolineare la loro funzione di falsi intermediari tra l’individuo e il mondo, la loro esibita capacità di allontanarci dall’esperienza diretta con la realtà esterna, regalandocene una di “seconda mano”.

In questo processo di distanziamento è il reale “autentico” a scomparire e l’individuo percepisce la realtà sotto il condizionamento delle riproduzioni artificiali del mondo stesso, cosicché ognuno avrà una propria percezione dell’esperienza, ma modificata e indotta dai

mezzi di comunicazione e riproduzione della realtà. Travis, il protagonista del romanzo, incarna questa situazione di disgregazione del mondo e frammentazione dell'identità, portandola alle sue conseguenze più estreme.

Travis è un dottore, probabilmente e paradossalmente uno psichiatra, che, in preda a un forte esaurimento nervoso e ossessionato dalle figure e dagli eventi della mitologia contemporanea (la morte di Marilyn Monroe e l'assassinio di J.F. Kennedy, la figura di Ronald Reagan e quella della regina Elisabetta, la bomba sganciata su Hiroshima e la guerra nel Vietnam, sono solo alcuni esempi), vaga all'interno delle sue fasi esistenziali e mentali alla ricerca della propria identità.

Travis si proietta di volta in volta in personaggi che compongono la costellazione di celluloidi dello star system (quell'immaginario collettivo che appartiene tanto all'esperienza del personaggio quanto a quella del lettore), di quell'universo iconografico contemporaneo popolato da personaggi famosi della politica e dello spettacolo che proprio i media audiovisivi, grazie alla potenza e alla pervasività delle immagini, hanno contribuito a trasformare in miti.

La narrazione viene attraversata da differenti livelli di realtà, per cui non è più possibile distinguere tra le fantasie allucinate di Travis e il corso degli eventi reali, così come nel mondo contemporaneo non è più possibile discernere la realtà dalla finzione.

Il rapporto simbiotico che si instaura tra il mondo interiore e l'ambiente rappresenta, ancora una volta, quella discesa negli abissi della psiche che comporta il distacco totale dalla percezione del senso comune, nutrita dalla logica autoritaria e consumistica della società dell'immagine, in cui la superficie e l'apparenza hanno la meglio sulla profondità.

La scelta volontaria di non conformarsi allo stile di vita proposto dall'industria pubblicitaria, ma più in generale da quella delle comunicazioni, di non accettare i valori di una società che si erge sul vuoto, su un deserto dove i significanti hanno sostituito i significati, è il viaggio di sola andata compiuto da Travis (come quello di Kerans ne *Il Mondo Sommerso* o quello di James ne *L'Impero del sole*) in una dimensione allucinata, che agli occhi del cittadino "normale" e integrato appare come la manifestazione patologica di un "disturbo mentale".

Questo itinerario negli abissi della follia, nell'inferno metropolitano, nella piatta bidimensionalità di un paesaggio fatto di cartelloni pubblicitari, centri commerciali, deserti, ripetitori, discariche di auto incidentate, poligoni di tiro in disuso, è, invece, l'unico modo che i personaggi ballardiani hanno per attingere a un'ambigua salvezza: Travers probabilmente non riuscirà a sfuggire a quel "*matrimonio tra ragione e incubo che ha dominato il XX secolo*"<sup>11</sup>, ma sicuramente intensificherà la sua forza immaginativa e percettiva, per non rimanere vittima di quella "*morte degli affetti*" che si propaga come un virus nel *media landscape* contemporaneo.

Un modo per dare le spalle a un universo insensato sta nel rimodellarlo anche in minima parte a propria immagine<sup>12</sup>.

E questa è l'operazione che compie Travis, spinta da un sofferto *amor fati* come tutti i personaggi ballardiani, scegliendo la strada della follia che conduce verso la nostra natura più intima, in quella dimensione sottratta al valore, dove l'esterno e l'interno si fondono, dove i miti

---

<sup>11</sup> J. G. Ballard, *Crash* (1973), Postfazione all'edizione francese (1974), in *Crash*, trad. it di G.P. Colombo, Feltrinelli, Milano 2004, p. 199.

<sup>12</sup> J. G. Ballard, *Lesioni-TV. Rivelazioni. Immaginazioni*. Intervista di *Re/Search*, (1982), in *Re/Search*, op. cit., p. 130.

contemporanei vengono rivissuti in modo da restituirgli un senso, dove, infine, si può trovare la chiave interpretativa per comprendere se stessi e il mondo.

Questa immagine delle “icone neuroniche sulle autostrade spinali” sottolinea la perenne esteriorizzazione del sistema nervoso centrale dei personaggi, come metafora di un più generale rovesciamento tra mondi interni ed esterni, compiuto dall’ipertrofia tecnologica dei mezzi di comunicazione mass mediatici. L’immagine del sistema nervoso, dei livelli spinali scoperti, erosi, messi a nudo, torna in modo ossessivo all’interno della narrazione nelle numerose liste, apparentemente senza senso, di oggetti reali e immaginari (*cadavres exquisis* di derivazione surrealista, come rivela lo stesso autore).

La realtà, dalle autostrade, ai volti, alle posizioni dei corpi nello spazio, agli uffici, alle stanze, ai palazzi, alle immagini mediatiche, viene vista come fosse un’estensione del sistema nervoso centrale, poiché solo nel punto di convergenza tra esterno e interno, vale a dire l’inner space, il reale può riacquisire un senso: quello che gli viene conferito dalla nostra percezione interiore del mondo e degli eventi.

La rielaborazione personale del flusso anestetizzante di informazioni, dati, immagini, spot pubblicitari, programmi televisivi, che trasforma la realtà in un’immensa visione sintetica e l’individuo in una comparsa decerebrata e inerme di un immenso spettacolo, è l’unica possibilità di fuga dalla morte dell’emozione e della capacità critica, data dalla mancanza di esperienza diretta del mondo e delle cose.

Il mito, o meglio i miti della società mediatica sono parole svuotate di senso, perché private della loro storia, decontestualizzate in modo da essere funzionali al linguaggio della produzione e del consumo, al linguaggio dell’omologazione culturale, a quello tecnologico, nuovo

connettivo tra il linguaggio spaziale e la forma urbana e infine a quello della scienza che tenta di unificare il mondo della vita sotto un unico principio.

Travis moltiplica e intensifica i linguaggi del corpo e della mente, attraversando l'universo totalmente artificiale che la scienza e la tecnologia hanno contribuito a costruire e connettendo le fantasie e le perversioni della sua mente a quel mondo che, vivendo nell'esteriorizzazione totale, assomiglia sempre di più a un sistema nervoso senza cervello.

In questo mondo che appare una finzione totale (o “un grande romanzo”, secondo la definizione di Ballard) tutto può essere concettualizzato, poiché la tecnologia fornisce agli individui di questa società sempre più atomizzata dei potenti mezzi di astrazione.

Per questo le persone si abbandonano sempre di più alle loro perversioni, in particolare a quelle che hanno a che fare con la violenza e con il sesso, perché *“la perversità è la misura dell'allontanamento dal ciclo biologico normale”*<sup>13</sup>.

E il sesso così come la violenza sono i catalizzatori psichici collettivi più potenti, per questo il romanzo è pervaso da tutta una serie di perversioni, ossessioni, fantasie di ogni tipo, che stanno a sottolineare il ruolo giocato dalla tecnologia nell'allontanamento da parte dell'essere umano dal suo destino biologico, o meglio dal linguaggio della carne.

Con la consueta ironia, l'autore mette in mostra una serie di illustrazioni di organi sessuali immaginari, rilegge la *Teoria della relatività* di Einstein come un trattato erotico, trasforma il test atomico dell'atollo di Eniwetok in un luna park, mentre i documenti di spionaggio militare diventano parte di un delirante disegno esoterico ed erotico.

---

<sup>13</sup> Ivi.

Per esprimere la convinzione che tutta questa libertà morale di cui l'individuo crede di godere nella società mediatica sia in realtà una finzione anch'essa, una trappola di celluloidi che ci imprigiona nello spazio claustrofobico della nostra mente e dei nostri incubi, Ballard si serve di quello stesso linguaggio televisivo e pubblicitario che, astraendo le nostre pulsioni ed emozioni più intime, confinando le forze corporee, le indefinibili espressioni della carne in una gabbia concettuale, ci conduce inevitabilmente "alla morte del sentimento"

Ed è per sfuggire a questa stessa morte che Travis costruisce i suoi incubi personali e li esteriorizza in quel mondo ucciso dall'anestesia catodica, da un magma informe di notizie futili, dall'onnipresente presenza di uno schermo che nasconde il vuoto.

L'ossessione di Travis è quella di fuggire dal continuum spaziotemporale, di evadere dall'assurda fenomenologia dell'universo, per cui gli avvenimenti e le cose si manifestano in modo indipendente e separato, senza che sia possibile costruire un discorso unificante che restituisca oggettività e significato all'insensatezza del caso, della vita.

La personale ricerca di Travis/Traven si muove nella direzione di cercare di costruire un ponte tra le cose, tra gli eventi, per riuscire ad "accettare la fenomenologia dell'universo, o il fatto stesso della propria coscienza"<sup>14</sup>.

Nelle infinite liste di combinazioni tra le geometrie del corpo e quelle dello spazio, nelle transizioni nel mondo interiore, dove le immagini del mondo esterno sono trasmutate e fuse con le percezioni che noi stessi ricostruiamo della realtà, Traven cerca la geometria simmetrica della blastula, lo spazio originario senza tempo in cui potersi finalmente riconciliare con il mondo.

---

<sup>14</sup> *Ibid.*, p. 65.

Travis vede nel ritorno all'elemento acquatico (che nella simbologia ballardiana analizzata da David Pringle rappresenta il mondo della vita), al liquido amniotico, l'unica possibilità di pacificazione con il mondo.

L'acqua rappresenta il passato, le origini della vita, una dimensione in cui la nostra coscienza non si era ancora formata, mentre il cemento, elemento dominante del romanzo, rappresenta il presente: un presente assoluto, in cui l'essere umano separato da se stesso e dalla possibilità di sperimentare il mondo senza mediazioni è costretto ad accettare la realtà-finzione massmediatica così com'è, è insomma privato dalla dimensione del futuro.

Il sogno di Travis di raggiungere la simmetria della blastula indica invece una volontà di far accadere il futuro, perché il futuro è indissolubilmente legato alla memoria, ossia alle esperienze del nostro vissuto psichico individuale e collettivo, alla storia del singolo e a quelle della specie e del regno biologico.

Il sogno di Travis appare, quindi, come il filo conduttore che lega le sue azioni e la spinta a compiere quello scambio impossibile tra interno ed esterno che è invece una delle chiavi di lettura del libro.

Uno scambio che passa inevitabilmente attraverso una galleria infinita di immagini, perché nella cultura mediatica è attraverso la vista che il connubio tra umano e artificiale si realizza. E infatti la *Mostra delle atrocità* è un museo iconografico che sfrutta la potenza delle immagini allo stesso modo dei mass media, per esteriorizzare le ossessioni, gli incubi, le perversioni, le manie di Travis, fino a farle letteralmente "esplodere", seguendo gli stilemi della pop art.

Questo romanzo è una carrellata di immagini che ricorrono con ossessività e si inseguono, spariscono, ritornano, scompaiono e riaffiorano di nuovo negli interstizi spaziotemporali della memoria, del sogno,

dell'interiorità di Travis e, contemporaneamente, nei cartelloni pubblicitari alti centoventi metri raffiguranti Elizabeth Taylor o Jacqueline Kennedy, nelle copertine dei rotocalchi, nella fotografia, nelle proiezioni cinematografiche e nelle trasmissioni televisive, nei quadri surrealisti, rappresentazione dei paesaggi interni di Travis: *La persistenza della memoria* di Dalì, *La vestizione della sposa*, ma soprattutto, *L'occhio del silenzio* di Ernst.

Il paesaggio di rupi erose e vetrificate non è altro che l'interno stesso del nostro corpo, il nostro paesaggio spinale, il corpo scarnificato che si erge sopra la palude silenziosa del vuoto referenziale della società massmediatica.

E infatti tutte le immagini del romanzo affiorano negli spazi desertici, nelle periferie desolate e desolanti che, metaforicamente, stanno a indicare quel vuoto più esteso che comprende la società occidentale contemporanea, la civiltà della cultura dell'immagine, ancorata a un esterità sterile di significati.

E nella scrittura di Ballard l'immagine del deserto ricorre spesso, così anche in questo libro troviamo un elenco infinito di spazi desertici e abbandonati, in cui si consuma la miseria del presente, la morte degli affetti, l'assenza dell'immaginazione: discariche di detriti tecnologici, depositi di auto incidentate, cinema polverosi, zone smilitarizzate, strisce infinite di spiagge, autostrade e cavalcavia, poligoni di tiro in disuso con la loro "tecnologia distruttiva concentrata sulla produzione del nulla"<sup>15</sup>.

La rottura creata dalla tecnologia tra la forma e il linguaggio è visibile nell'interiorizzazione delle miriadi di segni che percorrono, invadono e scavano la mente e il

---

<sup>15</sup> J. G. Ballard, *The Atrocity Exhibition* (1970), trad. it. di A. Caronia, *La mostra delle atrocità*, Bompiani, Milano 1999, nota 3, p. 24.

corpo di Travis e, contemporaneamente, nello stile narrativo del libro stesso.

La forma del romanzo tradizionale esplose, a differenza che in tutti gli altri libri di Ballard, in un'antologia frammentaria simile a un interminabile monologo interiore, balbettante e disconnesso: una rapsodia che alterna accelerazioni temporali improvvise, nella reiterazione quasi isterica delle ossessioni di Travis, a dilatati tempi immobili che si cristallizzano nei corridoi onirici, nei labirinti mentali del protagonista prossimo al collasso mentale.

E questa scrittura che, simile a un nastro di Möebius, ci fa passare dalla psiche del personaggio alla storia, senza soluzione di continuità, appare come il risultato di una necessità: è la traduzione stilistica dell'ipertrofia tecnologica, in cui Ballard individua uno dei problemi centrali della civiltà post industriale<sup>16</sup>.

*La mostra delle atrocità* rappresenta un punto di svolta importante nell'opera di Ballard, poiché da un lato illumina in modo rivelatore i racconti e i romanzi fantascientifici scritti in precedenza, dall'altro getta le basi per le opere che seguiranno, in particolare *Crash*, in cui ritroviamo il personaggio di Vaughan, le cui ossessioni, indagate e sviscerate in modo più esteso e compiuto, finiscono per costituire il corpo stesso della storia.

### *Crash: lo scontro frontale con la morte dell'anima*

“*Crash* è un libro così concepito: una metafora estrema per una situazione estrema”<sup>17</sup>.

---

<sup>16</sup> Cfr. A. Caronia, *La morbida geometria di James G. Ballard*, postfazione a *La Mostra delle atrocità*, op. cit.

<sup>17</sup> J. G. Ballard, *Crash*, op. cit., p. 204.

La situazione estrema è quella in cui vive l'individuo contemporaneo, abitante di una società che, grazie alla potenza sofisticata e invasiva delle tecnologie comunicative e informatiche, sprofonda sempre di più nella finzione.

La realtà è costantemente replicata nei suoi surrogati artificiali che ne corrodono il senso e la misura, sciogliendola e ricostruendola in infinite combinazioni di pixel.

Questa ipertrofia tecnologica ha conseguenze dirette sia sull'ambiente, in particolare sullo spazio urbano trasformato in "paesaggio mediatico", sia sulle strutture profonde della psiche.

La riflessione di Ballard parte dal caso particolare dell'incidente automobilistico, metafora dell'incontro/scontro dell'individuo con la macchina, per arrivare a definire come e quanto l'impatto tecnologico possa essere in grado di plasmare il nostro rapporto con il corpo e la sessualità.

In una società dove tutto viene concettualizzato è proprio lo scontro tra corpi e macchine a riportare in primo piano la dimensione della fisicità: il linguaggio della carne, reso muto dal moltiplicarsi e dall'intensificarsi delle possibilità offerte dai "progressi" scientifici e tecnologici, può, paradossalmente, tornare a esprimersi attraverso la violenza che si sprigiona nell'incidente automobilistico.

La potenza distruttiva della tecnica viene usata per rianimare quel paesaggio desolante e asettico che è l'età contemporanea: quel deserto del sentimento percorso quotidianamente da migliaia di individui che assomigliano sempre di più ad automi. E sono proprio le infinite possibilità offerte dall'apparato tecnologico la causa prima di questa deprivazione sensoriale degli individui, ormai incapaci di provare emozioni se non in modo mediato.

La morte del sentimento viene combattuta con le stesse armi che l'hanno generata, ossia attraverso un utilizzo della tecnologia che la faccia tornare mezzo per soddisfare i nostri desideri, ribaltando la logica della società mediatica e consumistica, per cui sono gli individui a essere "abusati" dalla tecnica e dai suoi linguaggi, in vista della produzione di "valore".

Ed è a questa valorizzazione continua che il corpo cerca di sottrarsi.

Nell'incidente la corporeità reagisce all'anestesia emozionale indotta da un orizzonte tecnico totalizzante, poiché nella corruzione della carne con la macchina si dischiudono i codici di un linguaggio rinnovato. Nella simbiosi con la macchina il corpo diviene altro da sé e i segni di questa metamorfosi sono iscritti nella carne come una nuova geometria del desiderio: le ferite simboliche del corpo sono un'apertura all'evento e all'incontro con gli altri.

E dalla "nuova carne", nata dalla confusione del corpo con la tecnologia, si sprigiona la potenza erotica di una sessualità reinventata.

La storia di *Crash* inizia, infatti, con l'incidente stradale di James Ballard, produttore di spot pubblicitari agli studi televisivi di Shepperton, protagonista e narratore del romanzo, che, provocatoriamente, porta lo stesso nome dell'*autore*. Nell'incidente Ballard si ferisce gravemente alle gambe, mentre l'occupante dell'altra auto muore e sua moglie, una dottoressa di nome Helen Remington, rimane ferita.

Durante la convalescenza all'ospedale nella mente di Ballard si insinuano nuove fantasie sessuali, generate dall'impatto violento che ha modificato in modo brutale il suo corpo.

I segni di questa violenza subita dal corpo si trasformano, per astrazione, in codici segreti di un nuovo modo di sentire e pensare la sessualità.

L'incidente ha la potenza di far cambiare prospettiva al protagonista, perché è attraverso quella liberazione di energia quotidianamente repressa, sopita, mediata, che egli comincia a voler reinventare la sua vita. Una vita che improvvisamente gli appare, in tutta la sua grigia apatia, uguale a tante altre esistenze schiacciate dal peso della noia e dalla ripetizione dell'identico.

Uscito dall'ospedale Ballard comincia una relazione con la dottoressa Remington e, grazie a lei, entra in contatto con Vaughan, lo "scienziato teppista", ex personaggio dello spettacolo ed ex scienziato informatico, fotografo ossessionato dalla sessualità. Una sessualità che egli vede e vive come inestricabilmente legata all'incidente stradale, alle modificazioni fisiche causate dallo scontro. Vaughan è un personaggio da cui Ballard rimane subito affascinato e che si rivelerà centrale nella sua esistenza, perché lo guiderà alla consapevolezza e alla accettazione di questo nuovo codice eroticosessuale, incentrato su un diverso modo di percepire la corporeità e la deformazione indotta dallo scontro. Una con-sapevolezza presente in Ballard sin dal momento della collisione, ma rimasta latente fino all'incontro con Vaughan. Tutti i personaggi, compresa la moglie di Ballard, Catherine, sono condotti da Vaughan all'interno di un nuovo mondo in cui sono messi in discussione i normali ordini e codici morali, sessuali ed erotici.

Ma Vaughan è un personaggio centrale del libro anche perché è attraverso il suo obiettivo fotografico che il corpo viene colto in tutte le sue posizioni, in tutte le sue pantomime. Così il corpo frammentato all'infinito dei collages di Vaughan non è un corpo reale ma è un corpo amplificato e visto in iper-dettaglio, che diventa oggetto,

puro strumento di eccitazione, nella sua intersezione con la carrozzeria.

L'anoressia emotiva della visione sintetica, che avvolge il mondo e lo riproduce, è messa in evidenza, per contrasto, dalla contaminazione del corporeo con il macchinico: l'incidente dissemina sul corpo i segni di una rinascita, poiché lo scontro riattiva la possibilità di esperire in modo immediato, riaffermando quella potenza corporea del sentire che l'iperrealtà nega.

Lo scontro rianima quel flusso anemico e continuo di veicoli in apparente movimento, metafora della vita dell'individuo che scorre, priva di passioni ed energia vitale, in una società plastificata.

Le nuove tecnologie della comunicazione virtualizzano lo spazio esterno e, contemporaneamente, permettono a quello interno di esteriorizzarsi nel mondo attraverso l'istantaneità della rappresentazione.

In questa società gli individui sono manichini inanimati, simili ai pupazzi usati nel *crash test*, poiché la spettacolarizzazione di sesso e violenza annulla ogni profondità di senso nell'e-steriorizzazione continua dell'intimità umana, nella sovraesposizione dei dettagli.

Ma solo in questo universo privo di senso è possibile operare quella fusione tra tecnologia, sesso e morte, che restituisce significato a un'esistenza svuotata di energia vitale.

Il personaggio di Vaughan incarna la possibilità di riutilizzare quella tecnologia, che mortifica il corpo e annienta la sensibilità, contro se stessa.

Il progetto di morire in un incidente con Elizabeth Taylor, preparato per mesi fin nei minimi dettagli, è l'espressione dell'impotenza di uscire da quell'immaginario da incubo che si pone come unico universo di senso, se non rierotizzandolo, vivificandolo attraverso l'esteriorizzazione nel mondo delle ossessioni e degli incubi, creati dallo

scontro/incontro con quella stessa dimensione ipertrofica della tecnologia.

La tecnologia acquista un carattere seducente, ossia privo di senso, e si fonde con il corpo con cui condivide sempre di più il suo possedere caratteristiche organiche.

La tecnologia dell'automobile rispecchia le geometrie dei corpi, le loro superfici, i loro odori, le loro posizioni stilizzate.

Questo nuovo linguaggio è contrassegnato da ferite che si trasformano in orifici sessuali, da aperture impresse sul corpo, come simboli di una nuova sessualità.

Una sessualità che appare come una serie di atti concettualizzati, “*vettori di qualunque idea o emozione delle quali ci piacesse investirli*”<sup>18</sup>.

La fusione dell'organico con l'inorganico conduce a una sentire sintetico o “neutro”. La sessualità è delegata a un artificio che nel porsi come una “*cosa che sente*” incrementa le potenzialità stesse del sentire, trasformando il corpo stesso in una “*cosa che sente*”<sup>19</sup>.

Questa trasformazione inizia con l'incidente, il cui impatto traumatico è in grado di risvegliare i codici impressi nell'inconscio, estendendo all'infinito le potenzialità del corpo: la sessualità diventa così il terreno di un'espressività ritrovata nella fuoriuscita dagli stereotipi identitari e dalle categorie normalizzanti.

Il corpo ferito, come nei riti iniziatici, diventa sede di una nuova identità: l'integrità fisica corrotta dalla violenza dell'impatto è la metafora della disgregazione di un'identità funzionale alla produzione di valore.

L'incidente è l'evento che permette una *riorganizzazione strategica della vita a partire dalla morte*<sup>20</sup>, poiché è

---

<sup>18</sup> *Ibid.*, p. 116.

<sup>19</sup> Cfr. M. Perniola, *Il sex appeal dell'inorganico*, Einaudi, Torino 1994.

<sup>20</sup> J. Baudrillard, *Crash* (1976), in *Traverses* n. 4, trad. it. *Crash*, in *Cyberfilosofie. Fantascienza, antropologia e nuove tecnologie*, in *Millepiani* n. 14, Mimesis, Milano 1999, p. 16.

proprio a partire dalla lacerazione dell'impatto che il corpo viene deformato, contagiato da una tecnologia che lo rende impuro, ibrido e dunque perversamente affascinante.

Il personaggio di Gabrielle, con il suo corpo storpio e protesico, è un esempio di questa rierotizzazione e risignificazione compiute attraverso l'ibridazione con la macchina ed esperite in una sessualità che diventa una delle metafore possibili di questo scambio simbolico tra i corpi.

La sessualità in Crash è una dimensione che esiste solo all'interno dell'automobile poiché ha senso solo in relazione all'elemento tecnologico, e può essere agita solo nei luoghi modificati da quello stesso elemento.

Cavalcavia illuminati freneticamente da decine di fanali che trasfigurano la superficie del corpo nudo, autostrade solcate dal flusso ininterrotto del traffico, parcheggi sotterranei, scale mobili di un aeroporto, bacini idrici secchi e deserti, discariche di frammenti di tecnologia caduta in disuso e, ovviamente, rimesse di auto sfasciate.

L'itinerario dentro questo paesaggio, che appare come *“un orizzonte artificiale continuo, formato dalle barriere sopelevate e dalle massicciate delle autostrade e dal loro complesso di rampe d'accesso e svicoli”*<sup>21</sup>, si trasforma in un viaggio verso l'interno della mente, alla ricerca della parte più autentica di sé.

E il viaggio della conoscenza si compie attraversando quella *zona di transizione interiore* dove l'esterno e l'interno si fondono, dove l'organico e l'inorganico si contaminano dando vita a ibridazioni che sono il risultato delle infinite possibilità della tecnica, utilizzata come strumento di liberazione, e del corpo, in e attraverso cui le forze interne e gli impulsi primitivi agiscono la metamorfosi.

---

<sup>21</sup> *Ibid.*, p. 48.

Questa ricerca della parte più autentica dell'identità, in un mondo dominato dal principio della simulazione, implica la rottura della norma sociale e la nascita di una nuova "psicopatologia".

Questa psicopatologia benevola contagia il corpo con la tecnica in modo ossessivo e ripetuto, liberandone le potenze, attraverso la perversione, intesa come potenza propria della corporeità stessa.

Ma appunto la dissoluzione dell'io cessa di essere una determinazione patologica, per divenire la più alta potenza, ricca in promesse positive e salutari. È l'io "dissolto" soltanto in quanto, in primo luogo, è dissolto: non soltanto l'io che è guardato, che perde la sua identità sotto lo sguardo, ma quello che guarda e che si mette anche fuori di sé che si moltiplica nel suo sguardo<sup>22</sup>.

Questo sguardo è lo sguardo di Vaughan, dell'obbiettivo della sua macchina fotografica, dei personaggi autorierotizzati di *Crash* che, contaminandosi con quella stessa tecnologia che annichilisce il loro corpo, trasformano il monologo mediatico in schegge impazzite di un discorso che parla il linguaggio della "nuova carne".

Il tema della nuova carne viene portato avanti nella produzione cinematografica dal regista canadese David Cronenberg: i suoi personaggi, come quelli ballardiani, vedono negli strumenti tecnologici non tanto un'estensione della loro fisicità, quanto la possibilità di una morfogenesi che può rendere visibili le forze invisibili.

L'esperienza del dolore, rappresentata in *Crash* dall'incidente e nel film "Videodrome" dalla fusione carnale con gli artefatti tecnologici che aprono ferite simili a orifizi sessuali nel corpo del protagonista Max Renn, è il

---

<sup>22</sup> G. Deleuze, *Logica del senso*, trad. di M. de Stefanis, Feltrinelli, Milano 1975, cit. in U. Fadini, *Sviluppo tecnologico e identità personale. Linee di antropologia della tecnica*, Dedalo, Bari 2000, p. 170.

primo passo per reagire alla completa de-individualizzazione dell'uomo, provocata da un'inondazione di migliaia di immagini prodotte in serie.

La sovrastimolazione dell'epoca contemporanea porta alla dipartita della facoltà emotiva, poiché gli strati di mediazioni elettroniche che circondano l'individuo in questo paesaggio mediatico, scenario onnipresente nelle opere di entrambi gli autori, lo separano dall'esperienza del suo stesso corpo.

E così se i personaggi di Crash trovano nel dolore provocato dall'incidente stradale (sinonimo di un'esperienza personale in un mondo dove tutto viene indotto e, quindi, appiattito dal punto di vista del sentire) la strada di ritorno verso il proprio corpo, il Max Renn di Videodrome verrà trasformato da un segnale televisivo in un'entità biomeccanica ambigua e inquietante, e rinuncerà al suo corpo biologico, alla vecchia carne, per accogliere le trasformazioni della "nuova carne"<sup>23</sup>.

Il segnale mutogeno, prodotto dal professor O'Blivion e trasmesso segretamente nelle frequenze di un programma *snuff* sadomaso (il *Videodrome* appunto), è stato progettato per controllare la mente degli spettatori.

Insinuandosi in loro come un tumore, questo segnale dovrebbe riuscire a mutare la realtà umana, inducendone e controllandone le allucinazioni.

Renn, alla ricerca della fonte di questo segnale, viene trasformato dal *Videodrome*, attraverso una serie di allucinazioni *meccanoerotiche*: nella sua pancia si apre una fessura in attesa dell'inserimento di una videocassetta e la sua mano si trasforma in una pistola fatta di carne fusa e muco, mentre lo schermo televisivo si antropomorfizza e inizia a mugolare e ansimare in un'estasi concupiscente, protendendosi verso il protagonista.

---

<sup>23</sup> Cfr. M. Dery, *Velocità di fuga. Cyberculture a fine millennio*, trad. it. di M. Tavoisanis, Feltrinelli, Milano 1997.

Nel finale del film, dopo che Renn ha ucciso tutti i cospiratori e si è ritirato a vivere su una chiatta abbandonata, sarà la sua ex amante, scomparsa nella dimensione parallela del Videodrome, ad apparirgli attraverso lo schermo della televisione e a ricordargli che è giunto il momento della sua mutazione, in cui per arrivare alla nuova carne egli dovrà sbarazzarsi del suo corpo, la vecchia carne.

Puntandosi alla tempia la mano-pistola organica, Renn tira il grilletto lanciando il grido: “Lunga vita alla nuova carne!”

E soltanto attraverso questa fusione tra l’umano e il macchinico i personaggi di Ballard, così come quelli di Cronenberg, riportano la “verità” al corpo.

Quel corpo sovraeccitato e insieme passivizzato dalle nuove tecnologie, che grida attraverso se stesso le sue modificazioni visibili, iscrive sulla sua superficie la forza del cambiamento.

La possibilità di produrre nuove condizioni di esistenza si gioca nello scontro/incontro con la tecnologia, nel quale il corpo diventa costantemente reversibile: lo scambio tra esterno e interno è totale.

E in questo scambio sono le forze del corpo a dare significato alle cose, a costruire una nuova identità.

Se il valore delle cose non sta nell’essenza delle cose stesse, ma nel modo in cui esse vengono concepite e afferrate dall’azione umana, allora il loro senso sta nel rapporto con la *volontà di potenza* che se ne è impadronita.

Interpretare significa riconoscere la “forza” che dà senso alle cose: questa forza è quella del corpo<sup>24</sup>.

---

<sup>24</sup> Cfr. U. Galimberti, *Psiche e técnica. L'uomo nell'era della tecnica*, Feltrinelli, Milano 2000. I concetti di concepire (dal latino *cum-capere*) e afferrare (in tedesco *be-greifen*), rimandano a un’interpretazione della conoscenza che parte dall’azione esercitata dal corpo sulle cose. Inoltre questa modalità conoscitiva è vista come una possibilità interpretativa comune, perché comune è il modo di afferrare le cose.

E la potenza del corpo è potenza di vita e trasformazione, è la possibilità di intensificare l'esistenza, fuggendo alla *morte degli affetti*.

In questo modo è possibile reinventare il mondo attraverso la forza dell'immaginazione che ridona autenticità e vita a quell'orizzonte sintetico totalizzante.



## Geografie del controllo

Nella situazione della surmodernità, una parte di questo “esterno” è fatta di non-luoghi e una parte di questi non-luoghi di immagini. [...] Nelle sue modalità modeste come nelle sue espressioni lussuose, l’esperienza del non-luogo (indissociabile da una percezione più o meno chiara dell’accelerazione della storia e del restringimento del pianeta) è oggi una componente essenziale di ogni esistenza. Donde il carattere molto particolare e in definitiva paradossale di ciò che in Occidente si considera a volte come la moda del ripiegarsi su se stessi[...]. A partire da qui, tutti gli atteggiamenti individuali sono concepibili: la fuga (a casa propria, altrove), la paura (di sé, degli altri), ma anche l’intensità dell’esperienza (la “performance”), o la rivolta contro i valori stabiliti<sup>25</sup>.

L’ultima fase della narrativa ballardiana ha un carattere più sociologico, in quanto descrive la relazione tra i territori prodotti dalla società consumistica e massmediatica, in una parola post-fordista, e l’intero corpo sociale: dall’alta borghesia della nuova classe dirigenziale in *Super-Cannes*, alla *middle class* in *Millenium People*, per finire con la piccola borghesia dei quartieri popolari in *Regno a venire*.

Queste psicogeografie avvengono nei non-luoghi contemporanei, ossia in quei territori segnati da processi di soggettivazione e controllo.

---

<sup>25</sup> M. Augé, *Nonluoghi*, op. cit., pp. 108-110.

L'indagine ballardiana sembra ruotare attorno a una pluralità di domande: quali sono le modificazioni prodotte sul corpo sociale dalla società del controllo? Come agisce il controllo e qual' è il suo obiettivo, o meglio a chi si indirizza? Quali sono le conseguenze indotte da questo sistema caratterizzato dalla produzione costante di valore e da dinamiche di assoggettamento?

A queste domande Ballard risponde descrivendo proprio quegli spazi attraversati dalle tecnologie del controllo che ridefiniscono modi di esistenza, linguaggi e territori, in modo da poterne governare la complessità.

Il controllo della società contemporanea non è più o non è solo circoscritto in luoghi specifici (come nella precedente società disciplinare)<sup>26</sup>, situati al margine dello spazio urbano e quindi separati dal tessuto sociale, ma si estende allo spazio pubblico e all'intero corpo sociale.

Controllare significa essenzialmente catalogare per conformare: qualsiasi tipo di comportamento che devia dall'insieme dei valori che costituiscono il corpo della norma sociale, deve essere riassorbito e riutilizzato dal sistema produttivo, per renderlo compatibile a suoi imperativi economici.

La finalità di questo processo totalizzante e pervasivo è dunque quella di prevedere e prevenire ogni diversità, intesa come potenziale elemento destabilizzante dell'ordine costituito, dei suoi valori e della sua organizzazione sociale.

L'eliminazione del rischio è dunque l'obiettivo principale del controllo: di un controllo invisibile e sofisticato che esercita il suo potere, quotidianamente e in modo ubiquo, attraverso i canali massmediatici

---

<sup>26</sup> Per il passaggio da una società disciplinare a una società del controllo presente nell'analisi deleuziana si è fatto riferimento a U. Fadini, *Controlli, poteri e soggetti a rischio*, e a T. Villani, *Tecnologie del controllo*, in *Geografie del controllo. Saperi, corpi, territori*, in Millepiani n. 19, Eterotopia- Mimesis, Milano 2001.

dell'informazione, dell'industria del consumo e del tempo libero.

Dietro la “*benigna tirannia dei consumi*”<sup>27</sup> descritta in *Regno a venire*, così come dentro il microcosmo felice, l'Eden-Olympia di *Super Cannes*, si cela una volontà di controllare i corpi che per la loro potenza di trasformazione, per i loro ritmi biologici così distanti dai tempi ultraccelerati indotti dalle neotecnologie, e infine, per la loro costitutiva caducità, rappresentano il primo fattore di rischio per questo sistema politico ed economico.

Le pratiche di controllo discorsive e prescrittive passano attraverso il corpo nel tentativo di gestirne le forze e le energie e incanalarle in uno stampo prefabbricato per identità prodotte in serie. Questa dimensione della morte degli affetti, del crimine, della nevrosi e dell'inerzia, indotti dallo sviluppo esponenziale del dominio esercitato attraverso le tecnoscienze informatiche, è lo sfondo su cui si muovono i personaggi ballardiani: simulacri immersi in una grande finzione che imprime i suoi codici sui loro corpi, riscrivendo la loro identità, corrodendo l'umano e prefigurando il macchinico.

La potenza dei miti e dei riti della società globalizzata di iscriversi dentro l'individuo è visibile in modo radicale nelle due grandi finzioni che sono il microcosmo ordinato, controllato e protetto di *Super-Cannes* e lo scintillante e totalizzante impero del consumo in *Regno a venire*.

La città superintelligente e fortificata di *Super-Cannes* è un laboratorio sperimentale per creare gli individui-automi del domani: la gestione delle forze e delle potenzialità del corpo è totale in questo universo parallelo alla realtà, chiuso e continuamente sovraesposto, che diventa un microcosmo totalizzante, dove non esiste nessuna forma di libertà individuale. Ogni diversità viene controllata e

---

<sup>27</sup> J. G. Ballard, *Ritorno all'eccitante futuro*, in *Fine Millennio: istruzioni per l'uso*, trad. di A. Caronia, Baldini&Castoldi, Milano 1999, p. 271.

indirizzata da una “terapia psichiatrica”, studiata su misura per gli abitanti di Eden-Olympia e condotta da Wilder Penrose, uno psichiatra con deliri di onnipotenza e pochi scrupoli.

Ma questa terapia che deve contenere tutti gli eccessi del corpo alla fine fallirà, poiché non sarà più in grado di gestire la violenza che il sistema stesso ha generato.

Nel Metro-Centre è il centro commerciale, che sorge nell’immenso vuoto delle periferie delle città-satellite intorno all’aeroporto di Heathrow, a indirizzare i bisogni e gli stili di vita dell’individuo-consumatore che si sente parte dell’im-mensa famiglia del tempio delle merci.

Come unico luogo della socialità, ma di una socialità mediata dalle merci che sono l’orizzonte di senso imprescindibile delle relazioni umane, di ogni senso di identità, il centro commerciale opera una coesione omologante tra i componenti del gruppo: ogni diversità viene violentemente rigettata.

Il Metro-Centre diventa il cuore di un nazionalismo perverso e violento che si organizza, spinto dalla propaganda di un leader delirante, in squadre pronte a fare pulizia etnica, esattamente come nell’epoca nazifascista.

Ma anche in questo caso la violenza arriverà a un punto in cui non sarà più controllabile, e il tempio dei consumi verrà distrutto.

In questi due mondi paralleli, Eden-Olympia e Brooklands, si sintetizzano e si esprimono i conflitti e le violenze generate dalle stesse strategie di soggettivazione che tentano di controllare il corpo, di conformarlo attraverso dispositivi omologanti agli imperativi della produzione e del consumo.

Questa società apparentemente tollerante e democratica, dove si assiste quotidianamente ad atti violenti, a sanguinosi conflitti, è invece una gigantesca finzione, dove gli individui devono vivere continuando a essere convinti

che questa finzione sia la realtà, l'unico orizzonte di senso possibile.

Ma questo orizzonte di senso, dove l'unica etica presente è quella del consumo e della competizione, ammala l'individuo, generando tutta una serie di psicopatologie del quotidiano, ossia comportamenti violenti atti a sovvertire quella sovradeterminazione dell'esistenza che porta all'anestesia emotiva.

Non esiste un modo per uscire da questo mondo unico e pervasivo, se non cominciando a mettere in luce i meccanismi che lo animano e i reali obbiettivi di questo controllo.

I protagonisti di questi due romanzi, cercando di comprendere la causa di avvenimenti irrisolti, vengono coinvolti dagli eventi che si susseguono in un'apoteosi di distruzione e violenza.

In questo viaggio nell'eccesso, consumato grazie alle infinite possibilità offerte della tecnica che configurano un mondo sempre più regredito a una fase infantile di deresponsabilizzazione individuale, sia Paul Sinclair che Richard Pearson scopriranno il segreto che queste oasi del benessere nascondono dietro la loro facciata di normalità.

Attraversando le zone più oscure del territorio e dell'inconscio collettivo, i due arriveranno a comprendere la logica degli eventi.

Questi due mondi alienanti in cui l'individuo è costantemente controllato, ma anche sfruttato in una concezione meramente economica del corpo - visto nei termini di una merce che produce costantemente valore - sono dei catalizzatori di una violenza che si esprime attraverso forme razziste ed esclusive.

Attraverso la scoperta e il viaggio nella dimensione patologica di questi due universi paranoici, tutte e due riusciranno a trovare la consapevolezza e la forza per opporsi a questa realtà totalizzante: Richard riesce a

sopravvivere all'incendio del Metro-Center in cui improvvisamente si trova prigioniero, mentre Paul prima riuscirà a fuggire dal controllo di Eden-Olympia e poi tornerà indietro armato per vendicarsi e uccidere i responsabili di tutto il dolore e le mostruosità perpetrate a danno di altri individui.

*Eden-Olympia: il laboratorio per la produzione di automi*

Eden-Olympia, il microcosmo separato dal resto del tessuto sociale, come una fortezza che domina l'intera Costa Azzurra, è la trasfigurazione narrativa di un progetto reale di costruzione di una città "superintelligente" nei dintorni di Cannes, precisamente nella località chiamata Juan-les-Pins, poi ribattezzata Antibes-les-Pins.

Ballard che si trovava lì in vacanza ebbe la possibilità di entrare a visitare il padiglione dove erano esposte le planimetrie promozionali e i modellini della futura Costa Azzurra, presentata come "la vera California francese"<sup>28</sup>.

Le riflessioni che questo nuovo spazio suscita nella mente dell'autore prenderanno corpo in *Super-Cannes*.

Questo paradiso elettronico dove vivere e lavorare è Eden-Olympia, un mondo chiuso in se stesso, ma contemporaneamente sovraesposto agli occhi delle telecamere di sicurezza, allo sguardo della polizia privata e a quello dello psichiatra Wilder Penrose che ha in cura tutti gli abitanti.

In questo Eden claustrofobico fatto di ville e di piscine, di campi sportivi, di laghi e parchi artificiali si trasferisce per un incarico di lavoro la pediatra Jane Sinclair.

---

<sup>28</sup> J. G. Ballard, *In the Voyeur's gaze* (1989), trad. it. *Nell'occhio del Voyeur*, in *Re/Search*, op. cit., p. 89.

Jane è stata assunta per sostituire il defunto dottor Greenwood, l'ex pediatra del centro che, apparentemente colto da un immotivato attacco di follia, una mattina ha ucciso a colpi d'arma da fuoco dieci residenti di Eden-Olympia.

Ad accompagnare Jane c'è il marito Paul che, reduce da un incidente aereo, approfitta della situazione per concedersi un periodo di riposo.

La prima impressione che Paul, protagonista e voce narrante, ha del parco tecnologico di Eden-Olympia è quella di un complesso abitativo e lavorativo pensato per la nuova classe dirigente della moderna società informatica: un luogo che ostenta ricchezza e benessere, ma che contemporaneamente sembra quasi irreale, perché privo di ogni emozione.

Questa città intelligente è la sede delle più grandi società internazionali e di aziende più piccole: società di investimento, attrezzature bioingegneristiche e infine consulenti di design.

Tutta l'energia degli individui è impegnata costantemente nella produzione, nel lavoro.

I nuovi ricchi che vivono in questo parco tecnologico, sono assistiti, sorvegliati e soprattutto impegnati nel lavoro 24 ore al giorno: il luogo di lavoro e lo spazio di vita coincidono, e non è un caso.

Lo psichiatra del centro Wilder Penrose, che accoglie Jane e Paul al loro arrivo a Eden-Olympia, spiega meglio la volontà nascosta dietro questa organizzazione degli spazi di vita.

Questo parco tecnologico è “*un laboratorio di idee per il nuovo millennio*”<sup>29</sup>, “*un grande esperimento su come far crescere in serra il futuro*”<sup>30</sup>.

---

<sup>29</sup> *Ibid.*, p. 22.

<sup>30</sup> *Ibid.*, p. 21.

All'interno di Eden-Olympia i dipendenti vengono "addestrati", non tanto in base alle conoscenze tecniche, quanto piuttosto alla disponibilità di accettare un cultura del lavoro completamente nuova, dove la vera casa è l'ufficio, mentre le abitazioni vere e proprie diventano un luogo di passaggio, simile a un'aerea di sosta temporanea.

L'idea di un corpo colonizzato, valorizzato a tempo pieno da una società che non ha più nessuna etica, se non quella legata alla produzione illimitata di beni e servizi, è analoga a quella esposta da Virilio nelle sue opere più recenti, tra cui *La bomba informatica*.

Le nuove tecnologie informatiche permettono un controllo permanente degli individui e di ogni loro attività, sia quelle connesse direttamente alla produzione lavorativa, sia quelle legate al tempo libero, anche se questa dimensione a Eden-Olympia non esiste più.

L'orizzonte mediatico che annulla gli spazi geofisici e concentra il suo controllo sui corpi, i nuovi "luoghi delle tecniche di punta", sovrastimolandoli, ma contemporaneamente passivizzandoli, è riprodotto su piccola scala in questo libro.

Quello di Eden-Olympia è un orizzonte di sostituzione, attraversato da fibre ottiche e informazioni che seguono il paradigma della velocità assoluta, da una rete di computer costantemente connessi al mercato delle transazioni economiche e alle migliori cliniche francesi.

Banche dati che raccolgono, indifferentemente, informazioni economiche e cartelle cliniche: lo sfruttamento selvaggio delle energie del corpo, la cui intelligenza viene applicata soltanto alla sfera della produzione economica, si accompagna all'ossessione per il suo stato di salute.

Quello di Eden-Olympia è un orizzonte chiuso e totalizzante, un mondo in cui ogni più piccolo dettaglio è continuamente sovraesposto, un universo senza intimità,

dove i corpi devono necessariamente perdere qualsiasi caratteristica umana, per conformarsi al ritmo della macchina.

Questo universo dove tutto deve funzionare come in un ingranaggio di precisione è dotato di sistemi di sicurezza interni e di un corpo di polizia privata che regalano agli abitanti l'illusione della protezione costante da tutti i pericoli del mondo reale.

L'imprevisto, rappresentato dal mondo della vita, non è concepibile in questo microcosmo dove tutto deve essere controllato, visionato, deciso in anticipo: la realtà deve rimanere fuori dai cancelli del parco tecnologico.

Un esempio di pericolo è rappresentato dai venditori ambulanti che vivono ai margini di questa società e, *avendo aggirato l'idea di progresso*, rappresentano un elemento destabilizzante che deve essere eliminato, poiché *“è spiacevole essere costretti a ricordarsi del mondo che ci circonda”*<sup>31</sup>.

Tutto a Eden-Olympia è artificiale a partire dal paesaggio dove gli odori della natura sono mescolati e sopraffatti da quelli di medicinali e disinfettanti immessi in circolo dai condotti di aerazione.

Ma l'aspetto più inquietante di questo mondo anonimo e impersonale è la telesorveglianza continua di ogni aspetto della vita delle persone.

L'occhio ciclopico della città superintelligente, dove le macchine scandiscono il ritmo della vita e dove un programma terapeutico si occupa di gestire le energie che non vengono spese nel lavoro, si cuce addosso ai suoi abitanti che sembrano attori di un film con i ruoli assegnati in anticipo.

I rapporti umani sono inesistenti, poiché l'organizzazione panottica dell'esistenza, eliminando in anticipo tutte i problemi che possono sorgere in un contesto di convivenza

---

<sup>31</sup> *Ibid.*, p. 25.

collettiva, riscrive autonomamente le regole del vivere sociale e, quindi, lo scambio di idee e la vicinanza fisica non sono necessari.

La comunicazione e la facoltà di pensiero devono essere utilizzati solo in un'ottica produttiva: fuori dalla dimensione lavorativa sono una perdita di tempo.

Il delirio di sicurezza nasconde la volontà di controllo: tutto viene programmato, anche la vita delle persone.

Gli abitanti di Eden-Olympia non prendono mai nessuna decisione, si limitano a seguire le regole che hanno introiettato, con obbedienza.

Il sistema si regge sulla autoregolamentazione dei suoi abitanti che senza mai mettere in discussione niente, senza mai esprimere un'opinione personale, introiettano le regole imposte come automi programmati.

La società di Eden-Olympia, che utilizza le tecnologie informatiche per costruire un modello di città perfetto, a misura di macchina e non di essere umano, sembra la metafora della società informatica descritta da Virilio.

Questo laboratorio di sperimentazione, che costruisce il futuro delle persone senza lasciargli nessun margine di libertà decisionale, sfrutta le infinite potenzialità di controllo e previsione dell'onnipresente apparato tecnologico, procedendo senza la guida dell'etica, proprio come Prometeo.

E come Prometeo andrà incontro alla punizione divina, così Eden-Olympia, dopo aver prodotto un'escalation di violenza, andrà incontro alla vendetta.

Questa società paranoide e claustrofobica, dove non esiste nessuna libertà individuale, è allo stesso tempo un sistema che si è liberato da qualsiasi morale: sono questi due fattori messi insieme a rappresentare il vero pericolo.

Paul, dopo aver assistito a un pestaggio in un parcheggio, una finzione inscenata perché lui la vedesse, si rende

improvvisamente conto che quelle vite intorpidite e private da qualsiasi emozione, sognano qualcosa che le risvegli.

La violenza è quel qualcosa in grado di ridare passione alle vite plastificate di questi individui prodotti in serie che vivono in un eterno presente, regredito a una fase infantile: le persone vengono trattate come bambini, incapaci di prendere decisioni e assecondati in ogni loro fantasia.

E le fantasie di questi uomini senza scrupoli e senza sentimento, essendo direttamente proporzionali all'assenza di emozioni vissute, non possono che essere crudeli e spietate, ma vissute con la leggerezza di un gioco. Un enorme gioco diretto da Wilder Penrose che, come un burattinaio consapevole che in questa società senza spiragli gli individui finiscono per impazzire, coordina l'esplosione di questa pazzia del fine settimana.

Una follia somministrata a piccole dosi, una follia controllata, frutto di una scelta programmata e, paradossalmente, utile al sistema economico di Eden-Olympia

Una follia che si riversa nelle periferie di Nizza e Cannes La Bocca, organizzata in gruppi terapeutici che sono in realtà squadre armate per dare la caccia agli immigrati.

Una sequela infinita di *ratissages*, si susseguono, fotografati e filmati, perché anche questo fa parte del programma terapeutico di Penrose, per cui gli abitanti di Eden-Olympia non sono altro che cavie. Pedine di un più grande disegno che egli spiega a Paul, che fingendo di stare al gioco cerca in realtà di fermare questo progetto mostruoso.

Il vero pericolo rappresentato da Eden-Olympia è la sua somiglianza con la nostra società contemporanea, la società dell'informazione e del controllo.

Una realtà che vive costantemente in un delirio di sicurezza, alimentando le paure del diverso e dell'imprevedibile, generando un effetto di panico di massa

che essa stessa contribuisce a curare con le telecamere di sorveglianza disseminate ovunque, ma anche con la cultura della merce e del consumismo sfrenato che conducono inevitabilmente alla morte del sentimento, all'azzeramento dell'individualità.

Paul è cosciente di questo pericolo e nell'estremo, disperato tentativo di fermare questa fabbrica prometeica, torna indietro armato, per uccidere Penrose e gli altri responsabili. Per riuscire ad accecare l'occhio ciclopico di Eden-Olympia, perennemente vigile come quello del Grande fratello in *1984* di Orwell, un'altro esempio letterario di società totalitaria, dove la libertà individuale è stata definitivamente eliminata. Ma nella distopia ballardiana, non è il passato a venire continuamente cambiato e riscritto, bensì il futuro coltivato in serra per gli individui del nuovo millennio, prodotti in serie.

Degli automi inanimati proprio come l'Olympia di Hoffman.

*Il regno del consumo: fare come gli altri per essere se stessi*

*Regno a venire*, l'ultimo romanzo di Ballard, si configura come una distopia urbana, dove ritroviamo le stesse tematiche presenti in *Super-Cannes*, analizzate da un altro punto di vista.

La società che ci viene presentata è ancora una volta caratterizzata dall'apatia totale e dall'anestesia emotiva, ma al posto della città intelligente di *Super-Cannes*, dominata dalla dimensione lavorativa 24 ore al giorno, ci troviamo nel regno del Metro-Center: una gigantesca cattedrale nel deserto di Brooklands, città satellite

dell'aeroporto di Heathrow, dove a dominare è la logica del consumismo.

L'indagine tra il rapporto che si instaura tra l'uomo e l'ambiente, in questo libro, si concentra sulla dimensione delle periferie e dei centri commerciali, come nuovo luogo della socialità.

La psicogeografia ballardiana cartografa i non-luoghi della civiltà contemporanea, partendo proprio dalle periferie, poiché il loro immenso vuoto ordinato, rispecchia il deserto di valori e qualità umane che è il cuore della società attuale.

In questo deserto, in questo spazio vuoto di significati e proliferante di significanti, si possono elaborare i miti e i riti della società contemporanea, poiché si può immaginare quali saranno le "naturali" reazioni degli individui, dopo anni passati in queste realtà disumanizzanti.

In un'intervista, parlando di un viaggio fatto in Germania verso gli inizi degli anni '70, Ballard chiarisce il motivo del suo interesse per le periferie.

La cittadina di Brooklands, dove approda Richard Pearson, il protagonista del romanzo, per chiarire il mistero sulla morte del padre, ucciso nel centro commerciale della città, è proprio uno di questi non-luoghi metropolitani.

Pearson è un agente pubblicitario che si è appena licenziato dalla agenzia dove lavorava e ha rotto la relazione con sua moglie. In preda a un senso di frustrazione e impotenza egli scruta il paesaggio, pensando a quel mistero nascosto dietro quella distesa immobile di antenne e negozi, quell'impero del consumo: "*come poter risvegliare un popolo addormentato che possedeva tutto, che aveva comprato anche i sogni, che si possono comprare con il denaro, sapendo di aver fatto un affare?*"<sup>32</sup>

A questa domanda Richard troverà una risposta parziale durante la sua prima sosta sulla strada per raggiungere

---

<sup>32</sup> *Ibid.*, p. 7.

Brooklands. La cittadina senza nome che sorge attorno alla autostrada, nei pressi dell'aeroporto è un luogo desolato.

In questo luogo apparentemente tranquillo, al limite del torpore, Richard assiste a un attacco violento ai danni di un pachistano residente nel quartiere.

All'uomo che esce da casa con la faccia rassegnata, viene bruciata la macchina, gli vengono fatte scritte sulla parete della casa che lo intimano ad andarsene e, infine, viene ricoperto di insulti da alcuni individui tutti vestiti con una maglia che porta impresso il simbolo nazionalista della croce di San Giorgio.

Quell'improvvisa esplosione di violenza, quella pulizia etnica compiuta in pieno giorno, sotto lo sguardo immobile dei passanti-consumatori, è la conferma delle teorie di Richard:

i quartieri residenziali soffocati dalla noia di un'esistenza sempre identica, sognano la violenza, poiché questa rappresenta l'evento che può rianimare le loro vite.

L'esplosione della violenza selvaggia è il sintomo di una specie di psicopatologia sociale indotta da un'esistenza vissuta senza passione e senza nessun tipo di responsabilità personale, un'esistenza improntata allo stile di vita consumistico, per cui le uniche scelte che contano sono quelle che si indirizzano all'acquisto delle merci.

Il Metro-Centre, il centro commerciale di Brooklands, è l'altro non-luogo, dove la violenza, prodotta dalla stessa logica del consumismo che si respira in quell'edificio, viene riassorbita.

La regressione a uno stadio infantile è indotta dal consumismo che crea una dimensione parallela al mondo reale, una replica edulcorata, dove le persone non sono costrette a misurarsi con nessun tipo di problema che i soldi non possano risolvere.

E in questa finzione senza spazio né tempo, poiché tutto è stato fagocitato dall'intenso presente commerciale, i

consumatori sono felici di vivere, perché credere che questo mondo sia la realtà è come prendere parte a un grande gioco senza regole: il non senso del mondo della merce regala agli individui una specie di libertà.

La libertà esercitata attraverso il potere di acquisto.

I sogni delle persone vengono trasferiti sulla merce, per cui consumare significa soddisfare dei desideri inappagati, quegli stessi desideri indotti dall'industria pubblicitaria.

Le infinite offerte del centro commerciale vengono vissute dal consumatore come promesse di felicità, acquistare significa riempire il vuoto delle proprie esistenze con l'abbagliante scintillio della merce.

Ma il Metro-Centre, nonostante le sue migliaia di metri quadrati, i cinema multisala, le terrazze ristoranti, i bar e i caffè, da solo non basta a propagare il virus del consumismo.

Per allargare il modello di vita proposto dal consumismo il Metro-Centre monopolizza la stampa: *“Le pagine erano piene di pubblicità di tutta una serie di beni di consumo. Ogni abitante di Brooklands, ogni persona che risiedeva lungo la M25, non faceva altro che cambiare il contenuto della propria casa, rimpiazzare le stesse auto e le stesse macchine fotografiche, le stesse cucine di ceramica e bagni su misura”*<sup>33</sup>, e crea una televisione via cavo dove trasmette i racconti dei consumatori sulla loro giornata di shopping, pubblicità e partite di hockey, rugby e calcio.

L'intento è quello di far presa sull'evidente vuoto che riempie la vita degli abitanti della città-satellite, per poterli indurre a credere che il Metro-Centre è l'unica realtà possibile.

Un mondo in cui tutti possono entrare a far parte, poiché l'unico requisito richiesto è quello di essere un consumatore: in questo universo della merce non esistono

---

<sup>33</sup> *Ibid.*, p. 70.

divisioni sociali, tutto viene livellato dallo sguardo del profitto.

Davanti al dio denaro siamo tutti uguali, ecco perché i consumatori di questo centro commerciale sviluppano un forte senso di appartenenza alla struttura. In questo tempio del consumo si celebrano infatti gli unici e ultimi riti collettivi di una società che non crede più in niente.

Crollata la fiducia nelle democrazie parlamentari, nella chiesa e nella monarchia, rimane il consumismo come ultimo rito sacro che ha la potenza di riunire una società fatta di individui soli e senza più valori.

Il consumismo diventa una nuova forma di politica di massa che facendo leva sulle emozioni represses porta alla regressione a uno stadio primitivo.

Questa regressione nel libro è rappresentata da due atteggiamenti diversi che alla fine seguono la stessa parabola ascendente, verso uno stadio dell'umanità che ricorda quello dei primati.

Il primo atteggiamento è il sentimento religioso che i consumatori nutrono nei confronti della merce.

Questo sentimento animista si rivolge all'inizio ai tre pupazzi di pelouche, simbolo del centro commerciale, rimasti "feriti" durante l'uccisione del padre di Pearson.

I consumatori costruiscono un vero e proprio altare, dove portano offerte votive alle tre divinità, costituite da fiori, messaggi lasciati dai bambini e doni di varia natura.

Ma il processo di regressione non si ferma e con il precipitare degli eventi, che porteranno le persone a rimanere prigioniere nel loro stesso tempio, prese in ostaggio da un gruppo di fascisti la cui uniforme è la croce di san Giorgio, dall'adorazione degli idoli si passa all'identificazione con la merce.

L'altro atteggiamento regressivo è rappresentato dalla vera funzione ricoperta dai club sportivi, sponsorizzati dal

Metro-Centre, che nascondono una realtà cruenta che va oltre il loro legame con la grande famiglia dei consumatori.

Queste organizzazioni sono in realtà gruppi di estrema destra che, protetti dalla polizia, agiscono nella più assoluta tranquillità.

Le pulizie etniche, i pestaggi, gli incendi, le esplosioni di violenza verso gli immigrati, vengono consumate alla fine di ogni evento sportivo, la cui organizzazione funge da copertura.

Una menzogna a cui sia il Ministero degli Interni, sia la stampa faranno finta di credere, lasciando così che la violenza si propaghi.

In questo silenzio generale la situazione precipita e la fase di regressione mentale raggiunge il suo culmine all'interno del centro commerciale, dove i gruppi di fascisti si sono asserragliati in difesa del loro unico rifugio sociale, minacciato da un attentato.

A innescare la miccia che porterà a un susseguirsi di violenze è proprio lo stesso Pearson.

Convinto di poter sfruttare il fascismo come una nuova strategia di marketing, cosa che funzionerà, Richard individua in David Cruise, il presentatore televisivo del Metro-Center e idolo delle masse, il leader che può portare a una rivoluzione sociale, intesa come il propagarsi di una "pazzia" elettiva (secondo la definizione dello psichiatra Maxted con cui Pearson parla spesso delle sue impressioni sulla società di Brooklands).

Esattamente come accadde nella Germania nazista, o come è accaduto nella storia del Cristianesimo, segnata dal sangue delle persecuzioni religiose, Pearson vede nell'ideologia consumistica una nuova forma di fascismo.

Le intenzioni di Pearson non sono quelle di ricreare una repubblica fascista, ma di incoraggiare la gente a perdere il controllo, a impazzire, perché *la follia è l'ultima forma di libertà che gli è rimasta*, l'unico modo per restituire alle

loro esistenze quella capacità di emozionarsi, quella creatività che hanno perduto.

Pearson trova così una risposta alla sua ossessione e si reca da David Cruise per parlargli del suo progetto. La “nuova politica” prospettata da Pearson non si basa su nessun messaggio, nessun manifesto, nessun impegno e nessuno slogan, ma consiste nel saper alternare un approccio amichevole a uno marcatamente autoritario. Cruise si convince e così Pearson inventerà una serie di spot pubblicitari, ritagliando un personaggio su misura per Cruise che sembra la caricatura stereotipata di un leader nazista, *“uno sciamano a prova di psichiatria che operava in un autosilo, un Kafka in trench spiegazzato, uno psicopatico con una sincera forma di integrità morale”*<sup>34</sup>.

La strategia prodotta da Pearson inizialmente funziona e la sua trovata pubblicitaria fa di nuovo lievitare gli incassi del Metro-Center, che dopo l’attentato subito, aveva visto calare vertiginosamente le vendite.

I consumatori presi dal delirio di paranoia non lo consideravano più un posto sicuro, non era più il loro rifugio sicuro dove dimenticare il mondo, perché l’esplosione della bomba aveva fatto filtrare in quel paradiso artificiale una massiccia, insostenibile dose di realtà.

Per questo l’idea di Pearson funziona e la coesione sociale ritrovata vede il riformarsi di quella che Ballard definisce la geometria della folla.

Cruise diventa una specie di nuovo Führer postmoderno, perché “i messia vengono sempre dal deserto”, che parla attraverso uno schermo a una massa di consumatori decerebrati che vivono in un limbo eterno, nell’attesa che qualcuno o qualcosa decida per loro la strada da seguire. Si crea un nuovo partito politico, un partito politico virtuale.

---

<sup>34</sup> *Ibid.*, p. 276.

Nel frattempo le esplosioni di violenza, subite ai danni della popolazione asiatica e pachistana di Brooklands, continuano nell'indifferenza più totale.

La situazione precipita quando Cruise viene ucciso in un attentato e successivamente il Metro-Centre viene incendiato.

La folla impazzisce e occupa il centro commerciale con l'intenzione di difenderlo.

I gruppi fascisti prendono possesso del posto e cominciano a rastrellare persone per servirsene come ostaggi.

Pearson è tra le persone che rimangono per un tempo indefinito nel Metro-Center, come in un soffocante incubo collettivo.

Durante la prigionia Pearson scoprirà la verità sulla morte del padre e sugli attentati fatti al centro commerciale.

Un gruppo di resistenza alla cultura del consumo e alla violenza generata dal centro commerciale, formato dallo psichiatra Maxted, dalla dottoressa Julia, dall'avvocato Fairfax e infine dal preside Sangster, ingaggiarono Duncan Christie, "lo scemo del villaggio", per uccidere Cruise.

Il primo tentativo fallì perché Christie, per sparare alla famiglia degli orsi di peluche simbolo del Metro-Center, colpì il padre di Richard.

In seguito furono fatti gli altri tentativi.

Alla rivelazione della verità segue la liberazione dal sequestro forzato all'interno del centro commerciale.

L'immagine della luce del sole che irrompe nell'edificio devastato e percorso in continuazione da ombre, dove quasi tutti gli individui sono regrediti allo stadio primitivo dell'umanità, ricorda il mito platonico della caverna.

La luce del sole è la realtà di coscienza che prepotentemente filtra attraverso le mura di una costruzione artificiale, a dissipare le ombre, cioè a mettere

in fuga quelle riproduzioni del mondo che sembravano reali.

E questa liberazione è metaforicamente affidata da Ballard proprio a Duncan Christie.

Lo “scemo del villaggio”, reputato folle per la sua posizione di rifiuto radicale contro il centro commerciale e la sua logica, è l’unico personaggio positivo del libro.

Ballard lo descrive come un personaggio consumato dall’ossessione di vedere un giorno crollare il Metro-Centre e nell’ultimo atto di resistenza della sua vita il suo sogno si avvererà.

Ma la riflessione finale di Pearson ci mette in guardia sul pericolo costante che questa situazione si ripeta, a meno che le nostre coscienze non si risvegliano dal lungo sonno indotto dall’ipnotica, seducente voce della società dei consumi.

## La tecnica come costante antropologica

### *Il corpo indigente: la nascita della tecnica*

La condizione originaria dell'uomo è quella di un essere privo di organi specializzati, non conformi all'ambiente in cui si trova a vivere:

povero di apparato sensoriale, privo di armi, nudo, embrionale in tutto il suo habitus, malsicuro nei suoi istinti, egli è l'essere che dipende esistenzialmente dall'azione<sup>35</sup>.

La carenza biologica e quella istintuale sono le caratteristiche principali che definiscono la peculiarità del corpo umano rispetto a quello di tutte le altre specie viventi.

A differenza degli altri animali, dotati di quella componente istinto, frutto di una serie di comportamenti filogeneticamente codificati, che gli permette di orientarsi nel mondo,

l'essere umano dispone di istinti talmente generici, per cui non vive il mondo come "naturale dimora", ma come un magma di stimoli diversificati, in cui è necessario ritagliarsi uno spazio per sopravvivere.

Questo territorio a misura d'uomo però, in origine, non esiste: la natura non ha predisposto nessun habitat per l'essere umano, poiché il suo corpo non possiede nessuna

---

<sup>35</sup> Arnold Gehlen, *Die Seele in technische Zeitalter* (1957), trad. it. *L'uomo nell'era della tecnica: problemi socio-psicologici della civiltà industriale*, SugarCo, Milano 1984, p. 11.

specificità, ma è costretto a trasformare il dato naturale, per autoconservarsi.

In questo senso, allora, l'essere umano è costretto ad agire per darsi un mondo, il suo adattamento è in realtà un oltrepassare, un ridefinire la morfologia dell'esistente in base alla sua configurazione anatomica, ossia proiettando all'esterno le intenzioni e i bisogni del suo corpo manchevole.

L'azione tecnica è il modo attraverso cui l'essere umano opera questa trasformazione adattiva, che consiste nel progettare e costruire un altro mondo possibile, sfruttando e potenziando le possibilità del proprio corpo.

L'essere umano è dunque costretto ad agire tecnicamente, per poter superare il carattere imprevedibile e metamorfico dei processi naturali e creare così una condizione di sempre maggiore stabilità del reale.

Decifrare, prevedere, controllare il decorso naturale degli eventi; fabbricare artefatti per sostituire e/o potenziare i propri organi e integrare i deficit biologici della specie: queste sono le azioni che hanno permesso all'essere umano di prendere distanza dal mondo.

Un distanziamento necessario per far fronte all'infinita quantità di stimoli, rappresentati dall'ambiente naturale, a cui l'uomo non è in grado di rispondere, se non elaborando una serie di comportamenti idonei a una data situazione.

In questo contesto è proprio mediante l'invenzione e l'utilizzo degli strumenti tecnici che l'essere umano rielabora e risignifica il dato naturale, trasformando così la *Natura* in *Cultura*.

L'ambiente occupato dal genere umano si configura così come una *seconda natura o nature artificielle* in cui il mondo, attraverso l'agire tecnico, esce dall'indeterminatezza originaria, per affermarsi e acquisire un senso.

In questo modo lo spazio antropologico, artificialmente costruito, riassume in sé l'inconciliabilità originaria tra uomo e mondo.

### *La tecnica come istinto*

L'agire tecnico è dunque strettamente connesso alla natura umana.

La storia dell'umanità ci mostra, infatti, come dalle prime fondamentali invenzioni, ad esempio l'accensione del fuoco, fino ad arrivare alla fabbricazione dei primi rudimentali utensili, l'essere umano non si sia ispirato a modelli già esistenti in natura, ma sia partito da sé stesso.

La *componente istinto* insita nella tecnica è data dall'esigenza fondamentale di un essere costretto ad agire, per trasformare i dati di fatto del mondo esterno.

Il *circuito dell'azione* e il *principio dell'agevolazione*, caratteristiche costitutive della natura umana, rispecchiano e determinano l'evoluzione della tecnica.

Le fasi dello sviluppo tecnico, possono essere lette come il tentativo da parte dell'essere umano di raggiungere, attraverso l'oggettivazione del lavoro, gli stessi obiettivi con un impegno minore, in termini di tempo e fatica.

H.Schmidt individua tre fasi del processo evolutivo della tecnica:

quella dell'*utensile*, in cui sia la forza fisica che l'energia spirituale vengono fornite dal soggetto;

quella della *macchina motrice e da lavoro*, in cui la forza fisica necessaria viene oggettivata nella tecnica;

quella dell'*apparecchio automatico*, in cui il soggetto scompare, perché la macchina, grazie al congegno che la regola, è in grado di svolgere il suo compito da sola.

L'automazione è il culmine di questo processo evolutivo che vede il mondo della tecnica (definito da Gehlen "il grande uomo")<sup>36</sup> assumere le forme della natura umana, attraverso un'oggettivazione delle capacità e delle funzioni corporee che si sposta progressivamente dall'esterno verso l'interno del corpo stesso.

Dall'intensificazione del rendimento organico prima, alla sostituzione della forza fisica poi, si arriva, infatti, all'oggettivazione del circuito dell'azione "comprese le sue tappe intermedie coscienti, quelle di controllo e manovra"<sup>37</sup>

Il principio strutturale della retroazione, che regola non soltanto l'azione umana, ma anche numerosi fenomeni biologici interni al nostro corpo, quali la respirazione, la temperatura, il contenuto del glucosio nel sangue, viene trasferito nel circuito tecnico, in qualità di principio organizzativo.

Esiste dunque un isomorfismo tra tecnica e natura umana, anche se si tratta di un'uguaglianza strutturale e non sostanziale, per cui si può sostenere che l'evoluzione tecnica non sia altro che il progressivo esteriorizzarsi del Sé nel mondo.

"Nella tecnica agiscono fin dalle origini, motivi inconsci, vitali, istintivi"<sup>38</sup>, e sono proprio questi impulsi di natura irrazionale, inconscia che rispondono, tramite l'agire tecnico, al bisogno fondamentale dell'essere umano: quello di inserirsi nel mondo, per poi prenderne distanza (Gehlen parla di *Distanzierung*) e, in questo modo, attraverso il dispiegarsi delle possibilità del proprio corpo, ritrovare sé stesso.

Nella relazione dialettica che il corpo instaura con il mondo (*Welt*), in cui si trova a essere aperto a tutte le

---

<sup>36</sup> *Ibid.*, p. 13.

<sup>37</sup> *Ibid.*, p. 31.

<sup>38</sup> *Ibid.*, p.29.

possibilità proprio grazie alla sua aspecificità che ne garantisce l'estrema duttilità adattiva (Gehlen parla di *Plastizität*)<sup>39</sup>, l'ordine degli strumenti tecnici non riproduce altro se non il correlato delle possibilità corporee stesse.

Solo in seguito all'azione tecnica, infatti, le cose del mondo, che in origine non hanno nessun significato per l'essere umano, vengono affermate e interpretate, cominciano cioè ad acquisire un senso.

Attraverso gli strumenti tecnici il corpo entra in contatto con il mondo per modificarlo, per trasformare il possibile in realtà effettiva e, così facendo, esce dalla condizione di essere nel mondo al pari delle cose, per estendersi nella dimensione del possibile *in cui è raccolto ogni suo senso*: “corriamo verso di noi – scrive Sartre – per questo non possiamo mai raggiungerci”<sup>40</sup>.

Gli strumenti tecnici, quindi, non possono essere visti né come qualcosa di esterno all'essere umano, né tantomeno come un semplice mediatore nel rapporto con il mondo.

Ogni oggetto d'uso diventa parte integrante dell'essere umano, del suo corpo manchevole: la tecnica “ha dell'umano”, perché si presenta come *la proiezione delle intenzioni del corpo*<sup>41</sup>.

In questo modo, ossia attraverso l'azione tecnica, il Mondo (*Welt*) si trasforma in ambiente (*Um-Welt*), nel quale l'individuo *esplode* tramite oggetti che non sono altro che il prolungamento ideale di se stesso e della sua fisicità.

---

<sup>39</sup> Per i concetti di *Distanzierung* e *Plastizität*, si rimanda ad A. Gehlen, *Der Mensch, Seine Natur und Seine Stellung in der Welt* (1940), trad. it. di C. Mainoldi, *L'uomo. La sua natura e il suo posto nel mondo*, Feltrinelli, Milano 1983, cit. in U. Fadini, *Sviluppo tecnologico e identità personale*, op. cit., pp. 16-17.

<sup>40</sup> J.P. Sartre, *L'être et le néant* (1943), trad. it. di G. Del Bo, *L'essere e il nulla*, Il Saggiatore, Milano, 1968 cit. in U. Galimberti, *Psiche e técnica*, op. cit., p. 104.

<sup>41</sup> Ivi.

## *Corporeità e agire tecnologico: un rapporto di co-evoluzione*

La tecnica è una condizione biologica necessaria alla sopravvivenza dell'essere umano. Data la sua aspecificità ambientale, organica e istintuale, l'individuo crea artefatti tecnici, per sopperire alle mancanze del suo corpo.

I limiti "naturali" che spingono l'umano ad agire tecnicamente, determinano lo sviluppo degli strumenti tecnici, ossia l'evoluzione tecnologica dipende e segue quella organica.

Ma si può affermare anche il contrario, cioè che lo sviluppo della costituzione psicofisica umana é stato condizionato dalla crescente esperienza nell'uso degli artefatti tecnici.

La storia della tecnica e quella dell'umanità appaiono legate indissolubilmente, tanto da poter affermare che le trasformazioni epocali dell'evoluzione umana vanno di pari passo.

Questa produttività, intesa come potenza di trasformazione, "*sta letteralmente in prima 'battuta' nella mano*"<sup>42</sup>.

La mano, nello studio di Popitz, si configura come "l'organo-guida" nella relazione con l'esistente, esprimendo, attraverso le sue molteplici funzioni, quell'abilità tecnica costitutiva dell'individuo e della sua condizione antro-pologica di "apertura al mondo".

La mano, attraverso il contatto fisico con l'organico e l'inorganico, non soltanto proietta l'uomo nel mondo, ma gli rende manifesta la sua stessa "presenza", la sua dimensione corporea. Ed è per questo che, secondo Popitz,

---

<sup>42</sup> U. Fadini, *Sviluppo tecnologico e identità personale*, op. cit., p. 47.

la specificità del rapporto uomo-mondo è, in qualche modo, *già preformata nella mano*.

La tecnica, quindi, non deriva da una carenza biologica dell'essere umano, ma al contrario, proprio da una specifica capacità organica.

L'agire tecnologico scaturisce proprio da questa specificità della mano che permette all'essere umano di compiere diverse prestazioni, finalizzate ad acquisire la giusta distanza da un ambiente inospitale, tramite la costruzione di artefatti tecnici, quali gli utensili.

Popitz individua cinque principali prestazioni della mano: l'afferrare e il tastare, espressioni della capacità esplorativa; il plasmare che sta a metà tra l'esplorazione e l'appropriazione; il percuotere (dove la forza del corpo viene concentrata e veicolata in parte attraverso la mano) e, infine, il gettare, in cui si delinea il rapporto, di necessaria vicinanza, tra la mano e le cose che stanno nel suo raggio d'azione.

Tutte queste prestazioni testimoniano come la produzione di utensili mediante altri utensili, che serve all'uomo a prendere sempre maggiore distanza dal mondo, nascono proprio dal confronto tra la mano che plasma e la durezza delle cose.

Alla mano vanno collegati poi altri due organi, l'occhio e il cervello che realizzano, nella loro interconnessione, quello che Popitz definisce "un circuito di regolazione tecno-organica": la mano funge da trasformatrice all'esterno della corporeità umana, mentre l'occhio da "sensore" del sistema, in grado di cogliere la trasformazione e comunicarla al cervello che, a sua volta, elabora i dati e regola il processo in corso. Questa azione combinata serve a Popitz per delineare l'importanza dell'esperire tecnologico in relazione all'evoluzione biologica umana. Non è la tecnologicità "naturale" dell'uomo quello che interessa alla sua analisi, ma il

rapporto tra l'utilizzo degli strumenti tecnici e il complessificarsi, ossia l'evolversi, delle capacità psicofisiche dell'essere umano.

In questo senso la tecnologia viene vista come un vero e proprio *agente della filogenesi umana*, ossia come l'elemento che nel suo mutare produce, a ogni nuova fase, una metamorfosi nella costituzione organica dell'essere umano.

Attraverso la ripetizione dell'esperire tecnico l'essere umano non solo affina le sue capacità, complessificando e migliorando la coordinabilità tra i suoi organi, ma soprattutto è spinto ad agire seguendo la sua immaginazione, l'unica facoltà in grado di fargli scorgere oltre il già dato, altre possibilità: "l'apertura al mondo" diventa, così, espressione della sua potenza di ideazione e di trasformazione.

### *L'abilità della mano e la "naturale" artificializzazione del reale*

La mano è l'espressione più compiuta della natura tecnica dell'individuo: l'invenzione e l'utilizzo dei primi utensili sono il simbolo di quell'intelligenza produttiva che riesce a utilizzare il dato, fino a quel momento inutilizzabile, nell'ottica del superamento dei limiti corporei.

La capacità di trasformazione del reale, che ha la sua "radice organica" nella morfologia della mano, nel suo iniziale "disimpegno", porta in sé quel "senso" della tecnica che sta nel lottare contro il tempo e il già dato, inventando nuove "fattibilità" che aprono prospettive di vita inedite.

Popitz, a questo proposito, affianca alla riflessione sulla pre-disposizione umana alla tecnica, un'analisi dei contesti

sociologici in cui si è sviluppata la storia delle tecniche, per meglio delineare come ogni società sia artificiale. La storia delle tecnologie, in questo senso, segna in profondità quella dell'uomo, perché le modificazioni apportate dalla tecnica a livello corporeo, lavorativo e sociale, gli permettono di acquisire un più di potere nei confronti della "natura" e, di conseguenza, di mutare la sua posizione all'interno del mondo.

“L'irruzione della società artificiale” significa proprio questo: il reale, investito dalle modificazioni tecniche e sociali che accompagnano l'incessante processo di trasformazione del convivere umano, viene artificializzato.

Ogni trasformazione tecnica e sociale che segna la storia dell'uomo è legata da un filo conduttore: la spinta all'artificializzazione della realtà che, a seguito di rivoluzioni tecniche come la sedentarizzazione, l'agricoltura e l'urbanizzazione degli spazi, diventa sempre più complessa e pervasiva.

Il meccanismo dell'organizzazione sociale e politica si trova a gestire continuamente nuovi bisogni e nuovi poteri, innescando una coazione organizzativa a ripetere che si rincorre senza sosta.

### *“L'irruzione della società artificiale”*

Le tecnologie fondamentali che secondo Popitz hanno contrassegnato la storia della società umana, definibile fin dalle sue origini come civiltà tecnologica, sono sette. Queste, dal Neolitico a oggi, hanno reso possibili tre rivoluzioni tecnologiche, in cui è cambiato l'utilizzo e la

trasformazione del dato naturale, “il posto dell’uomo nel mondo”<sup>43</sup>, la struttura sociale e le sue istituzioni.

La prima tecnologia è quella degli utensili, dove le funzioni della mano, degli occhi, del cervello e il loro agire coordinato si evolvono grazie all’esercizio pratico (artigianato e caccia), proiettando l’essere umano oltre i naturali limiti corporei. L’utilizzo degli utensili resterà l’unico agire tecnico specifico, fino alla “prima rivoluzione tecnologica” che avverrà a seguito della sedentarizzazione.

Le tecnologie dell’agricoltura (a partire dall’8000 a. C.), della lavorazione a fuoco (6000 a. C.) e infine quella dell’edilizia urbana (a partire dal 3000 a. C.) sono comprese nella prima rivoluzione tecnologica, e comportano enormi cambiamenti per il genere umano.

Attraverso l’agricoltura e l’utilizzo del fuoco per la lavorazione di ceramiche e metalli, comincia un processo di sfruttamento della natura (sia quella organica che quella inorganica), dei suoi processi e delle sue risorse che iniziano a essere depauperate e poste al servizio dell’essere umano.

Con la tecnologia edile dei primi insediamenti urbani si assiste a un radicale cambiamento del concetto di spazio che viene ripensato nell’ottica della convivenza di una socialità diversificata e diventa, in questo modo, nettamente distinto da quello naturale perché organizzato artificialmente e, quindi, tipicamente umano.

La seconda rivoluzione tecnologica inizia invece nel XVIII secolo con la “Tecnologia della macchina”, quella della “Chimica” e infine quella dell’“Elettricità” che contribuiscono a intervenire sulla natura acuendo ulteriormente il processo di artificializzazione del reale.

---

<sup>43</sup> H. Popitz, *Der Aufbruch zur artifiziellen Gesellschaft* (1996), trad. it. di G. Auletta, *Verso una società artificiale*, Editori Riuniti, Roma 1996, p. 3.

L'invenzione e l'utilizzo delle macchine all'interno del processo produttivo segna una svolta epocale nella storia della civiltà tecnologica.

Per la prima volta nella sua storia l'uomo, attraverso l'uso dell'energia artificiale, rende possibile il funzionamento di macchine che producono lavoro, riducendo l'intervento umano all'interno del processo produttivo.

Nell'era del macchinismo la tendenza all'autopoiesi, ossia al raggiungimento di una autonomia dei sistemi meccanici all'interno del processo di lavorazione, diventa un elemento dominante e determina la perdita di contatto diretto da parte dell'uomo nella dimensione produttiva.

L'altro imperativo che riecheggia all'alba della civiltà industriale, arrivando fino ai giorni nostri, è quello della continua migliorabilità degli elementi meccanici, finalizzata a una sempre maggiore efficienza produttiva.

In questo contesto la tecnologia delle macchine assume il ruolo di un'entità nuova, sconosciuta, che influenza non soltanto il processo produttivo, ma anche la concezione del tempo, le relazioni sociali, l'immaginario collettivo, la percezione identitaria.

Gli esseri umani devono adeguare le loro azioni, il loro comportamento, il loro ritmo biologico a quello della macchina e, soprattutto, agli imperativi dell'apparato politico-economico della futura civiltà capitalista.

La natura stessa viene prepotentemente investita dalle nuove scoperte scientifiche che, verso la prima metà del XIX secolo, vedono la nascita della chimica: la materia viene ridotta ai suoi elementi di base che, a loro volta, vengono sintetizzati per creare nuove sostanze di natura *artificiale*.

Le nuove materie sintetiche vengono così strappate al corso dei processi naturali, per essere inserite nel "regno" umano, dove diventano "disponibili a comando".

Infine, nella seconda metà del XIX secolo, viene scoperta l'elettricità, vero e proprio motore della società tecnologica.

La scoperta di questo tipo di energia artificiale rende possibile, sia le trasmissioni via cavo delle informazioni, delle immagini e dei suoni, sia la l'accelerazione dei trasporti, contribuendo a cambiare la percezione spaziotemporale, os-sia trasformando in profondità i "tradizionali" concetti di distanza e presenza, fino a renderli obsoleti.

A seguito della scoperta dell'energia elettrica si evolvono altre due fondamentali tecnologie: quella della microelettronica, applicata ai sistemi informatici, e quella del nucleo atomico e cellulare, ossia il nucleare e la genetica.

Per quanto riguarda lo sviluppo delle tecnologie informatiche Popitz sottolinea come il trattamento microelettronico dell'informazione porti a dei risultati completamente differenti se paragonati a quelli indotti dalle due precedenti rivoluzioni: risultati di natura *cognitiva*.

Il computer attraverso la combinazione di dati accumulati in precedenza, sintetizza una informazione che non gli è stata trasmessa in precedenza, riproducendo così il procedimento del pensiero.

Le tecnologie dei due nuclei (cellulare e atomico) infine, da un lato evidenziano la capacità umana di "ricreare" la natura, dall'altro il loro potenziale distruttivo e pericoloso per la specie umana.

*L'ambiguità del dono prometeico*

La tecnologia, come è stata descritta fino a ora, caratterizza quella fase storica che Galimberti definisce “epoca pre-tecnologica”, dove l’agire tecnico è il *mezzo* di cui l’essere umano è il *fine*.

L’uomo, attraverso gli strumenti tecnici, modifica a proprio vantaggio la natura e, contemporaneamente, investe gli oggetti di un valore d’uso, cioè li rende funzionali al sod-disfacimento dei propri bisogni.

Questo scenario, che appartiene all’epoca della tecnica antica e alla visione del mondo della civiltà greca, è caratterizzato dal predominio della natura come ordine imm modificabile e come orizzonte di senso, in base al quale l’uomo interpreta se stesso e il suo posto nel mondo.

L’immutabilità dell’ordine naturale è il paradigma del fare umano: sia l’agire tecnico che quello politico sono impossibilitati a *dominare* la natura che non può essere violata, ma soltanto *svelata*.

Nasce da qui la concezione greca della verità come svelamento (*alétheia*) della natura, dalla cui contemplazione scaturiscono le conoscenze che regolano la vita degli uomini e il loro agire.

Lo stesso Prometeo (*prométhéus*, “colui che conosce in anticipo”), dopo aver donato agli uomini il fuoco e gli strumenti della tecnica, è costretto ad affermare che “*La Tecnica è di gran lunga più debole della Necessità*”<sup>44</sup>, dove per Necessità si intende la natura, la regolarità temporale del suo ciclo, la norma che non può essere infranta dalla progettualità umana.

---

<sup>44</sup> Eschilo, *Prometeo incatenato*, v. 514., cit. in U. Galimberti, *Psiche e téchne*, op. cit., p. 51.

L'*homo faber*<sup>45</sup> è ancora il soggetto dell'azione tecnica perché non produce, ma asseconda la produzione della natura: l'azione tecnica è un condurre dal latente al manifesto quelle che sono le potenzialità nascoste nel ciclo naturale.

Questo orizzonte di senso si mantiene tale anche quando dall'*homo faber* si passa all'*homo creator*<sup>46</sup>, cioè al soggetto che inizia a inventare artefatti che non sono più una variazione di temi preesistenti, ma si configurano come qualcosa di radicalmente diverso rispetto al già dato.

Nell'analisi heideggeriana sull'azione umana (definita *Téchne*) nei confronti della natura ritroviamo quest'idea della verità come svelamento: la tecnica non è altro se non una modalità attraverso cui l'essere umano accede alla verità, in quanto la vera forza di questo agire non sta nel produrre, ma nel condurre la natura a disporsi altrimenti da come di dispone naturalmente (*Stand*).

L'essenza produttiva della tecnica inerisce a questa forza dispositiva, che fa della natura qualcosa di disposto (*Bestand*) e continuamente disponibile alle esigenze umane.

La teoria di Heidegger è valida, nella misura in cui si fa riferimento alla tecnica antica, in quanto con l'avvento dell'epoca moderna la tecnologizzazione raggiunge un livello notevolmente superiore e, anche dal punto di vista culturale, la nascita della scienza cambia radicalmente il modo di vedere la natura.

Lo sguardo scientifico, attraverso la pratica dell'esperimento, resa possibile dalle nuove tecniche di calcolo e misurazione, capovolge il rapporto uomo-natura a

---

<sup>45</sup> Per queste definizioni si rimanda a G. Anders, *Die Antiquiertheit des Menschen. II. Über die Zerstörung des Lebens im Zeitalter der dritten industriellen Revolution* (1980), trad. it. di M.A. Mori, *L'uomo è antiquato. Sulla distruzione della vita nell'epoca della terza rivoluzione industriale*, Bollati Boringhieri, Torino 1992, p. 57.

<sup>46</sup> *Ibid.*, p. 14.

vantaggio del primo: non è più l'essere umano a doversi adeguare alla legge di natura, ma è la natura stessa a dover rispondere al sapere umano che la riduce a rappresentazione di un'anticipazione mentale ipotizzata e calcolata matematicamente.

La verità come svelamento, come originario manifestarsi della natura perde, allora, ogni suo senso, schiacciata da un sapere matematico-scientifico, animato dal fare e non più dal contemplare e strettamente dipendente dalla potenza tecnica.

La verità diventa dunque una procedura efficace che deve adeguarsi di volta in volta all'ambito che l'essere umano si prefigge di dominare.

La tecnica moderna incarna, nelle sue pratiche produttive e negli effetti distruttivi che queste hanno sulla natura e sull'uomo stesso, la conoscenza come pratica di dominio.

Questo scenario, peggiorerà ulteriormente nell'epoca contemporanea, dove molti autori metteranno in evidenza il potenziale distruttivo della tecnica sul mondo e sugli esseri viventi.

Un potenziale distruttivo che è determinato dalla congenita ambivalenza della tecnica stessa, come mostra bene il mito prometeico.

Prometeo, dopo aver rubato il fuoco agli dei per donarlo agli uomini, sfida l'ira di Zeus che, per punirlo del suo gesto, lo condanna a essere incatenato a una roccia del Caucaso, mentre un falco divora il suo fegato.

Dunque il gesto prometeico, se da un lato segna l'atto fondativo dell'umanità che, grazie al dono della tecnica, si emancipa dalla condizione di animalità e di sudditanza da Dio, dall'altro viene rappresentata come la catena che imprigiona l'umanità stessa, che la condanna.

La tecnica rende l'umanità libera dalla sovranità divina, ma contemporaneamente la espone a un pericolo, perché, secondo Platone, una volta forniti dell'agire tecnico, gli

esseri umani credono di poter usare questo sapere strumentale per eleggere quei fini che, da sempre, venivano determinati dalle divinità .

La ragione strumentale, però, non è in grado, autonomamente, di indicare i criteri necessari alla scelta degli scopi e dei fini verso cui orientare la vita umana, se non ricorrendo alla Politica, quella “tecnica regia” in grado di sostituirsi alla precedente vigilanza divina.

La vera colpa di Prometeo, quindi, non sta tanto nell’aver rubato il fuoco agli dei, ma “*nell’aver ipotizzato l’autosufficienza di queste tecniche per la conduzione della vita umana*”<sup>47</sup>, nell’aver pensato che l’esistere e il convivere umano potesse procedere senza la guida dell’Etica.

Per quanto detto, allora, il *capovolgimento* del ruolo della tecnica, rispetto all’individuo e alla natura, può essere letto come un problema di natura “politica”.

Il dominio tecnologico si attua in modo decisivo con l’avvento della Rivoluzione Industriale e la conseguente nascita del Capitalismo.

La tecnica, asservita alla ragione capitalistica della produzione e del profitto, finirà per porsi come vera e propria sovrastruttura, il cui unico fine è il miglioramento e la conservazione di sé stessa e il cui unico criterio è l’efficienza, ossia “porre in essere” soltanto quella realtà che risulta compatibile con il grado di sviluppo dell’apparato tecnico.

In questo sistema di produzione non c’è più posto per l’essere umano: la tecnica diventa sempre più autonoma, ossia prescinde dai bisogni soggettivi che la direzionano, perché diventa essa stessa la direzione a cui la soggettività obbedisce e l’orizzonte di senso che definisce l’identità umana.

*Scienza moderna e capitalismo: il dominio del mercato*

---

<sup>47</sup> *Ibid.*, p. 266.

L'espansione quantitativa delle tecniche, dai macchinari delle moderne fabbriche alla forza lavoro necessaria a una produzione di merci su larga scala, provoca mutamenti significativi a livello antropologico, sociologico, politico e culturale.

Nello scenario caratterizzato dalla nascita del sistema di produzione capitalistico si assiste al definitivo tramonto della natura come orizzonte di riferimento dell'agire umano. Il grande capovolgimento che consiste nella subordinazione dell'uomo (il fine) agli strumenti produttivi (i mezzi), trasforma il valore attribuito ai beni prodotti che, in una logica di mercato, non servono più alla soddisfazione dei bisogni, ma alla produzione di denaro.

Il valore economico diventa il finalismo insito nella produzione e, così, la funzione *fruitiva* connessa all'utilizzo del bene, lascia posto alla dimensione della *scambiabilità*. Il bene ha valore solo in quanto può essere scambiato con un altro bene e questa circolazione perpetua di merci ha come unico obiettivo quello di assicurare profitto ai pochi detentori dei grandi mezzi di produzione.

L'industrializzazione della società, compiuta per mano di una gestione monopolistica delle risorse e degli strumenti della produzione, ha come prima conseguenza la rottura di quel processo di *ricambio organico tra essere umano e natura* che, fino a quel momento, era il simbolo della condizione naturale della vita umana: la distorsione di quella razionalità che subordinava il *produrre* (mezzo) al *fruire* (fine) è definita da Marx *alienazione*<sup>48</sup>.

L'alienazione allora è l'autonomizzarsi dei mezzi sui fini, per cui gli oggetti prodotti non hanno più valore per quello che sono, ma per il valore economico che possono assumere, o meglio che il mercato stabilisce di volta in volta.

---

<sup>48</sup> Cfr. U. Galimberti, *Psiche e técnica*, op. cit.

Il risultato di questo processo è la *reificazione*, ossia il dominio della cosa che, avendo acquisito valore in sé, indipendentemente dal suo uso come mezzo per soddisfare un bisogno, domina l'essere umano, il suo agire e il suo relazionarsi con l'altro.

All'interno della fabbrica capitalista l'automazione sempre crescente delle macchine e la divisione del lavoro allontanano il lavoratore dal prodotto finito con cui non può più identificarsi, per alienarlo all'interno di un sistema produttivo dove il fare si trasforma in servire la macchina.

L'operaio diventa "appendice" della macchina, a cui deve adattare la sua fisicità, modificando i suoi ritmi corporei, che si ottimizzano per rispettare i tempi di produzione, e la sua gestualità, ridotta a una ripetitività meccanica.

Ma se l'automazione del lavoro necessita sempre meno dell'intervento umano, lo stesso non si può dire per quanto riguarda la dimensione del *consumo*, l'altra faccia della produzione, che assicura la circolazione illimitata delle merci e, quindi, il mantenimento dello *status quo* da parte del capitalismo.

In questo modo il predominio del mercato equivale al dominio della materia sull'uomo: l'alienazione si compie *nell'estranearsi degli uomini nelle cose*<sup>49</sup>, perché il denaro assegna il valore e il senso non soltanto agli oggetti, ma anche alle azioni umane.

L'agire umano diventa, in questo modo, finalizzato al possesso e allo scambio di merci e quindi gli stessi rapporti sociali si risolvono in relazioni tra *funzionari* di un apparato tecnologico: l'altro da sé è l'uomo in quanto "produttore", "consumatore", "acquirente", o "venditore" di merci, e non in quanto persona.

L'identità stessa dell'essere umano si risolve nel ruolo che l'apparato produttivo gli assegna. Nel suo essere funzionale a un sistema che distrugge la natura e le merci

---

<sup>49</sup> *Ibid.*, p. 327.

che produce, secondo la logica dell'usa e getta, l'individuo diventa sempre più artificiale.

Davanti alla ragione strumentale, dominata dal principio dell'efficienza, il mondo abitato dagli uomini diventa materia prima da sfruttare, e gli esseri umani stessi, ridotti a mera forza lavoro, vengono sussunti all'interno di un apparato produttivo dove "si deve produrre tutto ciò che si può produrre" e quindi "si deve usare tutto ciò che è usabile"<sup>50</sup>.

### *Dall'alienazione all'identificazione*

Come conseguenza dello sviluppo del capitalismo, dalla disposizione del mondo operata dal dominio dell'apparato economico, si passa a una nuova dimensione definita dalla tecnologia, dove la finalità della produzione non è più l'accumulazione di denaro, ma lo sviluppo dell'apparato tecnologico stesso.

La prima fase del capitalismo appartiene ancora, secondo Galimberti, all'era pre-tecnologica, poiché nel processo di produzione il capitalista sfrutta l'operaio per raggiungere uno scopo ben preciso: la maggior produzione di merci possibili equivale al maggior profitto possibile.

In questo orizzonte, allora, il mezzo tecnico è ancora uno strumento subordinato alle finalità umane e, quindi, gli uomini stessi (anche se solo quelli che detengono un potere particolare) sono soggetti dell'azione tecnica, in quanto detentori di scopi.

Con l'avvio dell'età della tecnica la prospettiva finalistica scompare: non più la produzione di merci, ma il potenziamento dell'apparato tecnologico stesso diventa il fine assoluto dell'agire umano.

---

<sup>50</sup> Cfr. G. Anders (1980), trad. it. *L'uomo è antiquato*, op. cit.

Per effetto della sua espansione quantitativa la tecnica si rende disponibile alla realizzazione di qualsiasi fine e, quindi, “per non avere più rapporto con un singolo fine ne ottiene uno con la totalità dei fini”<sup>51</sup>.

Il mezzo tecnico, non avendo nessun significato interno, può assumere su di sé tutti i significati possibili, poiché non è finalizzato a un progetto in particolare, ma è il passaggio obbligato per la realizzazione di qualsiasi progetto.

La tecnica è, quindi, sinonimo di “infinita possibilità”, ma anche di *cattiva infinità*<sup>52</sup>, poiché subordina a sé la natura e l’intero agire umano.

In questo orizzonte tecnologico la libertà dell’essere umano è drasticamente limitata, così come la sua individualità viene sempre più determinata dal ruolo che il soggetto svolge all’interno dell’apparato tecnologico stesso.

Il processo di *reificazione*, avviato dalla Rivoluzione Industriale, giunge al suo compimento definitivo, in quanto il valore dell’essere umano è misurato in base ai criteri dell’efficienza e della produttività, al suo grado di specializzazione.

Non più l’alienazione, come condizione di estraneità da parte dell’individuo non solo dal prodotto, ma dai mezzi di produzione, quanto l’identificazione con il sistema produttivo: se l’essere umano assume l’identità che la tecnica gli assegna, comprende sé stesso solo a partire dall’orizzonte di senso dischiuso dall’infinità potenziale tecnica, al di fuori del quale non esiste nient’altro.

Se nessun altro mondo è possibile al di fuori di quello disposto dalla tecnica, se l’identità perde il suo significato

---

<sup>51</sup> U. Galimberti, *Psiche e técnica*, op. cit. p. 340.

<sup>52</sup> G.W.F. Hegel, *Encyclopedie der philosophischen Wissenschaften im Grundrisse* (1871), trad. it. di P. Mazzeo, *Enciclopedia delle scienze filosofiche in compendio*, Utet, Torino 1974, p. 275, cit. in U. Galimberti, *Psiche e técnica*, op. cit., nota 22 p.324.

per diventare ruolo, pura e semplice funzione, intercambiabile e sostituibile all'interno dell'apparato e se la dimensione cir-colare della produzione e del consumo arriva, attraverso l'industria pubblica, non soltanto a produrre le merci, ma a indurre il bisogno di consumarle, si arriva a un crollo delle pareti tra esterno e interno.

Non è più l'individuo a dare senso alle cose, esteriorizzandosi negli oggetti, ma è il mondo a rifluire all'interno dell'individuo, definendo, tra mille i propri artefatti, la sua interiorità.

Risultato di questo capovolgimento è la conformità di tutte le azioni umane alla stessa regola, quella di consumare le merci prodotte, affinché la produzione non cessi di esistere.

E così milioni di persone in tutto il mondo consumano gli stessi prodotti, gli stessi programmi televisivi, le stesse mass-mediatriche informazioni, le stesse mode, fino a venirne consumati, fino, cioè, a perdere la propria individualità, per acquistarne una di "seconda mano".

L'omologazione dell'individuo a una sovrastruttura che si dà come l'unico mondo possibile fa sì che gli obblighi e i doveri imposti non siano percepiti come tali, ma come *condizioni naturali* di essere nel mondo, in un mondo dove non esiste futuro.

L'omologazione diventa, allora, *l'unica possibilità di vita*<sup>53</sup> e l'uomo risulta "antiquato" rispetto a un apparato che lo priva del suo valore ontologico e, contemporaneamente, dispone un mondo dove anche l'uomo è sempre meno necessario.

### *L'interiorizzazione del mondo*

---

<sup>53</sup> Cfr. U. Galimberti, *Psiche e técnica*, op. cit., pp. 616-618.

Se la tecnica si pone come condizione imprescindibile per l'esistenza umana, ne deriva che lo sviluppo e la costruzione stessa dell'identità, sia personale che collettiva, dipendono dall'apparato tecnico.

Questa dipendenza, come si è accennato, nell'era della tecnica porta a una spersonalizzazione dell'individuo che assegna al ruolo, alla funzione svolta all'interno del sistema politico-economico in cui è inserito, valore identitario.

Il risultato è una sovradeterminazione che non lascia spazio alla libertà individuale, poiché in un mondo che si pone come unico, il controllo non può che essere totale e ubiquo.

Secondo le analisi prese in considerazione fino a ora, non esiste, in linea di principio, nessuna via di fuga, nessun modo per cambiare lo stato di cose presente.

Ma fino a che punto si può sostenere l'autonomia totale dell'apparato tecnologico, il suo potere di determinazione dell'essere umano e della realtà stessa?

Negli ultimi decenni le tecnologie informatiche, nate a seguito della rivoluzione digitale, hanno preso campo, ridefinendo ancora una volta la posizione dell'uomo all'interno del mondo.

Secondo l'analisi proposta da Virilio, le tecnologie contemporanee si pongono come entità autonome e sovradeterminanti che *piovono* addosso all'individuo, senza dargli la possibilità di fuga, né tantomeno quella di trovare un uso alternativo delle potenzialità inscritte nelle tecnologie stesse.

La rete digitale appare come uno strumento di controllo globale, come la nuova arma capace di mantenere inalterata l'egemonia degli Stati Uniti sul resto del pianeta, anzi, addirittura di estenderne la portata.

Dopo la prima bomba, la bomba atomica, in grado di distruggere la materia tramite l'energia della radioattività, in questo fine millennio sorge lo spettro della seconda bomba, la bomba informatica, capace di disintegrare la pace delle nazioni tramite l'interattività dell'in-formazione<sup>54</sup>.

A questa analisi critica e acuta, che ha il merito di denunciare la non neutralità della tecnica, il suo potenziale distruttivo e infine la sua gestione monopolistica, si contrappone la riflessione di P. Lévy che cerca di smontare la metafora dell'impatto tecnologico, a favore di una ricerca capace di collegare tecnologia, cultura e società.

Secondo Lévy la metafora dell'impatto rivela, infatti, uno schema di lettura dei fenomeni unidirezionale, ossia incapace di cogliere le sfumature relative agli sviluppi tecnologici, le potenzialità celate nell'uso collettivo e individuale della rete e, in generale, la complessità che la rivoluzione digitale si porta dietro. Nella distinzione tra tecnica antica e tecnica moderna, abbiamo visto come il presupposto del naturale agire tecnico dell'uomo si è andato perdendo, a vantaggio di una visione della tecnologia come ultimo e unico orizzonte di senso, capace di determinare l'individualità umana, il suo relazionarsi, il suo agire, il suo stare nel mondo.

Ma la distinzione tra la tecnica e chi la immagina e la utilizza, così come quella tra la tecnica e il contesto socioculturale in cui questa si sviluppa, appare fittizia.

Sostenere l'autonomia della tecnica significa adottare una prospettiva di analisi che non tiene conto di come società, cultura e tecnologia siano strettamente collegate, nella misura in cui si influenzano a vicenda.

Se consideriamo la tecnologia come un prodotto di un determinato contesto socioculturale viene meno quella logica causa/effetto, per cui la tecnica determina la società

---

<sup>54</sup> *Ibid.*, p. 59.

e si impone un nuovo tipo di rapporto basato sulla reciproca influenza.

La tecnologia dunque condiziona la società in cui si sviluppa, nel senso che apre nuove disponibilità di intervento, d'interpretazione e di azione nei confronti del mondo e degli esseri umani, ma non può essere considerata la causa che determina un particolare status quo politico o sociale, condizionato *“dall'insieme infinitamente complesso e parzialmente indeterminato di processi interagenti che si rafforzano o si inibiscono a vicenda”*<sup>55</sup>.

Oltre a questo va sottolineato come sia altrettanto inesatto parlare sempre di tecnica in generale attribuendole un significato univoco e assoluto.

Invece che di tecnologia, occorre parlare di tecnologie, ognuna delle quali porta con sé progetti sociali e idee, così come strategie di potere e rapporti di forza differenti.

Lo sviluppo delle reti informatiche ad esempio, se è vero che interessa gli Stati dal punto di vista dell'ampliamento del controllo e del potere militare, così come pure le multinazionali dell'hardware e del software, per il notevole ritorno economico, allo stesso modo interessa anche migliaia di individui che vedono in questo strumento la possibilità di strategie di comunicazione inedite, non mediate né mediatiche, ma autonome.

### *La società informatica*

Le tecnologie informatiche si affermano globalmente negli ultimi 20-30 anni attraverso la diffusione sempre più estesa e capillare dei media informatici.

Destinati inizialmente a un uso prettamente militare, o all'interno di industrie altamente automatizzate, il P.C. e le

---

<sup>55</sup> *Ibid.*, p. 29.

reti informatiche entrano ben presto a far parte del lavoro e della quotidianità di milioni di persone in tutto il mondo.

La rapidità e l'ampiezza con la quale si sviluppano i nuovi sistemi comunicativi è dovuta essenzialmente ai progressi della microelettronica.

La creazione dei circuiti integrati, nata negli anni '60, rende possibile l'integrazione di varie tecnologie a componenti fino a quel momento separate: il chip, in grado di contenere da solo migliaia di componenti, consente la costruzione di macchine di dimensioni ridotte e più maneggevoli.

In seguito, grazie all'invenzione dei microprocessori, il fenomeno informatico si espanderà ulteriormente, con la creazione dei personal computer a uso domestico.

Le macchine prodotte sono sempre più rapide ed efficaci, perché i microprocessori permettono di migliorare sia la memoria, ossia la capacità di registrazione dei dati e di lettura automatica, sia la miniaturizzazione e la rapidità di accesso.

Lo stesso sviluppo, connesso anche a una riduzione notevole dei costi, caratterizza l'ambito dei software (programmi) e quello relativo alla trasmissione dei dati.

Ed è proprio la trasmissione dei dati a rappresentare, insieme alla digitalizzazione dell'informazione, l'elemento fondamentale delle tecnologie informatiche.

Tecnologie che devono la loro estrema rapidità di mutamento al passaggio dall'analogico al digitale, *dall'atomo al bit*<sup>56</sup>.

La digitalizzazione riguarda infatti la traduzione dell'informazione in codice binario, cioè secondo un codice numerico 0-1 che rende possibile la creazione di nuovi dati, attraverso il semplice rimescolamento di

---

<sup>56</sup> Cfr. N. Negroponte, *Being digital* (1994), trad. it. di F. e G. Filippazzi, *Essere digitali*, Sperling & Kupfler, Milano 1995.

informazioni precedentemente acquisite, facilitando la trasmissione e la manipolazione dell'informazione stessa.

Negli anni '80 con la nascita del *Multimedia*, dato dalla fusione dell'informatica con le telecomunicazioni, il cinema, l'editoria e la televisione, i sistemi informatici si avviano a diventare "l'infrastruttura produttiva dell'intero ambito comunicativo"<sup>57</sup>.

L'uso delle reti, di Internet, del Word Wide Web subisce una diffusione massificata, essendo il processo dell'elaborazione e della trasmissione delle informazioni una componente fondamentale delle attività umane.

Il trattamento delle informazioni, struttura portante della nuovo assetto politico-economico della Globalizzazione, risulta in questo modo *automatico*, su *vasta scala* e, soprattutto, in *tempo reale*.

### *Gli effetti della rivoluzione digitale e il processo di globalizzazione*

L'applicazione delle tecnologie informatiche a diversi ambiti di vita dell'intera società ha delle implicazioni notevoli, sia da un punto di vista politico ed economico, sia per quanto riguarda lo sviluppo identitario, individuale e collettivo, ossia quel processo di mutazione antropologica che deriva dall'interazione tra essere umano e nuove tecnologie.

Il passaggio da un'economia materiale, industriale, produttrice di merci a una economia, come quella post-moderna, caratterizzata dall'immaterialità dei servizi, dei flussi informativi, delle transazioni finanziarie, risulterebbe

---

<sup>57</sup> P. Lévy, *Cyberculture. Rapport au Conseil de l'Europe* (1997), trad. it. di D. Feroldi, *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano 1999, p.36.

impossibile senza l'apporto delle tecnologie informatiche e la struttura digitale delle reti.

Il nuovo mercato mondiale, nell'era dell'accesso, non risulta più regolato dai tradizionali equilibri geopolitici tra le nazioni, ma viene affidato, da un lato alle interazioni automatiche e virtuali dei valori di borsa, che non hanno nessun rapporto diretto ed effettivo con le ricchezze prodotte dai singoli Stati, e dall'altro al potere illimitato delle multinazionali.

Il Mercato Unico, dato dall'allargamento e dalla confluenza di tutti i mercati del mondo in un unico spazio di circolazione di merci, capitali, individui, dati, informazioni, è appunto quello spazio di flusso continuo, di cui le multinazionali costituiscono il vero motore grazie alla loro azione a rete che le rende ubique.

Mentre le loro sedi centrali sono situate nei paesi occidentali, da dove provengono i capitali investiti e dove vengono ridistribuiti i profitti ottenuti, la produzione vera e propria avviene nel sud del mondo, in quelle zone dove manodopera a basso costo e scarsa conoscenza dei diritti lavorativi di base permettono di moltiplicare i guadagni, con il benestare dei governi che, ricevendo in cambio ampi finanziamenti, diventano ciechi e muti di fronte allo sfruttamento delle popolazioni locali e al saccheggio delle risorse naturali.

Un altro aspetto che va sottolineato sempre riguardo al mercato unico è l'instabilità che lo caratterizza: la concorrenza continua, la fluidità del capitale e la velocità con cui le tecnologie informatiche e comunicative mutano, "aggiornandosi" e "consumandosi" "senza sosta, introducono un nuovo fattore, necessario alla sopravvivenza del sistema economico stesso, la flessibilizzazione dei consumi, della produzione e del lavoro.

La *flessibilità* diventa il paradigma della contemporaneità, la norma a cui tutto si deve adeguare.

Nella produzione del *just in time* non è importante ciò che viene prodotto in termini di merce, informazione, servizio, ma la velocità con cui viene prodotto e consumato. Allo stesso modo nell'ambito lavorativo, dove si assiste alla scomparsa del lavoro salariato, sostituito da forme contrattuali atipiche, interinali, a tempo determinato, così come alla fine delle specializzazioni, visto che le tecnologie diventano obsolete allo scadere del giorno, ciò che realmente conta è la maggior capacità di adeguarsi nel minor tempo possibile.

In questo modo l'estrema rapidità che contraddistingue la continua ristrutturazione del sistema produttivo e di quello lavorativo risulta proporzionale all'accelerazione dei trasporti, delle informazioni e delle telecomunicazioni, insomma a tutto l'insieme di trasformazioni che ha reso possibile la nascita del "villaggio globale" e, quindi, di un'economia globale, transnazionale e multinazionale.

La velocità "*costante cosmologica* in grado di condizionare la storia umana"<sup>58</sup> diventa il simbolo e l'imperativo categorico della Globalizzazione.

La dromologia<sup>59</sup> vede il territorio nei termini di uno spazio-tempo costruito dalle tecniche di spostamento e da quelle di comunicazione. Seguendo le riflessioni fatte fino a ora, se ne deduce che il potere viene concentrato nelle mani di chi dispone delle tecniche migliori, ossia delle tecniche che assicurano la maggior velocità.

---

<sup>58</sup> P. Virilio, *La bombe informatique* (1998), trad. it. di G. Piana, *La bomba informatica*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2000, p. 112.

<sup>59</sup> La dromologia (*dromos*, corsa) è la scienza della velocità. Termine coniato da Virilio per sintetizzare le relazioni fra politica e territorio che condizionano la storia fin dall'antichità, ma che hanno assunto un peso schiacciante nell'ultimo secolo.

## *Mondializzazione e deterritorializzazione*

Il processo di Globalizzazione economica e culturale evidenzia come il capitalismo avanzato abbia trovato nell'apparato tecnologico, nell'informatica, nella rete, una nuova strada per continuare a perpetuarsi, in un mondo estremamente contratto nelle sue dimensioni spazio-temporali e, per questo, controllabile e raggiungibile in ogni suo punto.

La velocità raggiunta dai trasporti e la pervasività delle tecnologie della comunicazione audiovisiva contribuiscono a comprimere lo spazio e il tempo, fino a farli sparire.

Il tempo investito dall'accelerazione è ridotto all'istantaneità e alla simultaneità e lo spazio, di conseguenza, si annulla in questo tempo *unico e reale* dove i concetti di distanza, presenza, confine, limite, territorio perdono di significato.

La Globalizzazione allora non è solo un fenomeno economico, ma un vero e proprio *fenomeno ecologico*<sup>60</sup> capace, attraverso i supporti tecnologici che la caratterizzano, di indurre una profonda mutazione antropologica, politica e sociale.

La prospettiva del *tempo reale* sostituisce l'opposizione delle distanze geometriche, cancella l'estensione e i tempi lunghi della terra e delle società territorializzate, perché riducendo il mondo al suo formato elettronico, sancisce la fine dell'orizzonte geografico, sostituendo la contiguità territoriale con la continuità audiovisiva.

La *fine della geografia* segna il passaggio verso un nuovo rilievo spazio-temporale che è dato dalla confusione della dimensione del reale con quella del *virtuale*.

La moltiplicazione della realtà nei suoi simulacri digitali è possibile in un mondo dove la visualizzazione generalizzata satura lo spazio, rendendo il mondo stesso

---

<sup>60</sup> *Ibid.*, p. 9.

trasparente, accessibile allo sguardo, senza più bisogno della presenza, poiché le trasparenze mediatiche sostituiscono il qui e ora, l'esserci fisicamente inteso, restituendoci "un mondo sovraesperto e senza angoli morti, senza zone d'ombra"<sup>61</sup>.

La prospettiva mediatica sostituisce quella immediata dello spazio ed è in questo senso che l'orizzonte artificiale, sia esso lo schermo di un monitor o di un televisore, sostituisce quello del reale.

La deterritorializzazione è il risultato di questa sostituzione e l'informazione elettronica è ciò che maggiormente condiziona il processo di visualizzazione e controllo globale del vivente.

L'informazione elettronica, grazie alla capacità del bit di sciogliere, letteralmente, qualsiasi cosa in un'immagine di sintesi modificabile e trasmissibile, rende la tecnologia informatica più potente di quella atomica, perché non annienta fisicamente il territorio, ma lo sostituisce e, così facendo, nessun limite, sia esso giuridico, etico, geografico, temporale, può fermare la sua avanzata<sup>62</sup>.

Il risultato di questo processo di de-realizzazione indotto dai sistemi di rappresentazione del mondo e dei nuovi media è la nascita di una "grande ottica planetaria".

La *panvisione* serve gli interessi dell'economia globale, perché in un sistema di concorrenza continua e di pubblicità comparativa "il mercato unico esige la sovraesposizione di ogni attività, la messa in concorrenza simultanea delle imprese, delle società, ma pure dei consumatori e dunque degli individui stessi"<sup>63</sup>.

Allo stesso modo, a livello politico, le tradizionali sovranità nazionali, spesso sostituite da organi decisionali

---

<sup>61</sup> *Ibid.*, p. 15.

<sup>62</sup> Cfr. *Postfazione* a cura di C. Formenti, in P. Virilio, *La bomba informatica*, op. cit., pp. 144-145.

<sup>63</sup> P. Virilio, *La bomba informatica*, op. cit., pp. 54-55.

sovranzionali che prendono decisioni per l'intero pianeta, o buona parte di esso, entrano a far parte di una struttura a rete, dove gli stati non sono che nodi che interagiscono tra loro, a distanza.

La nuova dimensione *Metageofisica*, per dirla con Virilio, cancella il concetto di territorialità, a favore di una *transpolitica* dei *telecontinenti*, basata sull'interattività cibernetica generaliz-zata.

In questo scenario la televisione, la rete, le comunicazioni massmediatiche, le *live cams*, i sistemi di videosorveglianza metropolitana sono gli strumenti attraverso cui si realizza

l'endo-colonizzazione di un mondo senza intimità, divenuto estraneo e osceno, interamente consegnato alla tecniche dell'informazione e alla sovraesposizione dei dettagli<sup>64</sup>, per cui si può affermare che "La famosa realtà virtuale non è tanto la navigazione nel cyberspazio delle reti, è innanzitutto l'amplificazione dello spessore ottico delle apparenze del mondo<sup>65</sup>.

### *La realtà virtuale*

Nella nuova dimensione aperta dalla virtualizzazione del reale, l'individuo si trova a vivere una condizione di vita inedita, dove all'accelerazione del tempo presente, ridotto a istante, corrisponde uno spazio a-prospettico, in cui il vicino e il lontano, l'interno e l'esterno si sovrappongono, delineando un mondo indistinto e privo di senso.

L'unica risposta alla deterritorializzazione diventa non un ritorno alla terra, intesa come il pianeta dove l'uomo ha

---

<sup>64</sup> *Ibid.*, p. 54.

<sup>65</sup> *Ibid.*, pp. 13-14.

sempre vissuto, ma l'invenzione di una mappa che non corrisponda al territorio

L'umano si sposta dunque in una nuova dimensione, in un cybermondo a cui deve riadattare il suo corpo, le sue percezioni, il suo modo di pensare, la sua identità.

In questo scenario, per riuscire a definire l'identità dell'umano, si deve ricorrere a nuove categorie che non siano quelle proprie agli spazi antropologici precedenti (la Terra, il Territorio, lo Spazio delle Merci).

Il ritorno al territorio è precluso dalle trasformazioni apportate, da un lato dalle nuove tecnologie, dall'altro dagli squilibri geopolitica: l'appartenenza etnica e religiosa si rivela, sempre più spesso causa di guerre e l'identità professionale ha perso di significato nell'epoca della flessibilità lavorativa.

I nuovi criteri di appartenenza e di identificazione, i nuovi *immobili culturali*, devono essere adeguati al nuovo *Spazio dei saperi* che emerge dalla deterritorializzazione, dallo sra-dicamento, dall'*indeterminatezza di un senso globale*<sup>66</sup>.

I mutamenti antropologici che le tecnologie hanno determinato dovrebbero spingere gli individui a non accettare passivamente i cambiamenti in atto, ma a intervenire nel cambiamento attraverso l'interazione e la riappropriazione degli strumenti tecnici.

### *Il progetto dell'Intelligenza collettiva*

Lo "Spazio dei saperi" è quel nuovo spazio antropologico che, secondo Lévy, può nascere, attraverso la strutturazione di un cyberspazio che sia libero dalle logiche di mercato, da quelle del controllo sociale e militare, e che si definisca

---

<sup>66</sup> P. Lévy (1997), trad. it. *Cybercultura*, op. cit., p. 19.

come “uno dei più straordinari esempi di costruzione cooperativa internazionale, l’espressione tecnica di un movimento partito dal basso, costantemente alimentato da una moltitudine di iniziative locali”<sup>67</sup>.

La strutturazione di questo nuovo spazio, ancora in via di definizione, si presenta come il principale obiettivo del progetto dell’*Intelligenza Collettiva*.

Il cyberspazio non viene concepito come un’infrastruttura tecnica, ma come un particolare tipo di rapporto fra le persone, basato sull’interconnessione, l’interattività e la comunicazione a rete, capace di trasformare la rete stessa in una specie di cervello comune, o *ipercorteccia* alla cui costruzione collaborano tutti.

Il cyberspazio si basa su di uno schema comunicativo diverso rispetto, per esempio, alla televisione, dove la fruizione da parte dello spettatore è passiva.

Mentre la televisione funziona su un dispositivo *uno/tutti*<sup>68</sup>, la rete si basa su uno schema *tutti/tutti*, poiché essa può esistere solo in virtù delle persone o dei collettivi che comunicano attivamente al suo interno, elaborando informazioni il cui senso viene costantemente negoziato e non dato una volta per tutte.

Questa nuova forma comunicativa è decentrata, trasversale, non gerarchica, in quanto chiunque può parteciparvi in base alle proprie competenze e ai propri interessi che diventano le uniche “categorie di appartenenza”.

La rete si configura come una “*cartografia dinamica*” che riesce a mantenere l’universalità del dato senza incappare nell’aspetto totalizzante: i messaggi che la pervadono non sono statici e immutabili, ma si trasformano ogni volta che

---

<sup>67</sup> *Ibid.*, p. 122.

<sup>68</sup> Cfr. P. Levy, *L’intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace* (1994), trad. it. di M. Colo e D. Feroldi, *L’intelligenza collettiva. Per un’antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano 1996.

i collettivi intelligenti interagiscono con essa, arricchendola e modificandola.

La riappropriazione da parte dei soggetti della tecnologia può portare a reconsiderarla un *mezzo* e non un *fine*, un supporto utile per la creazione di rapporti sociali nuovi e per una gestione diversa dell'informazione.