

LA BIOPOLITICA NELL'ERA DI INTERNET

Fernando Rosa

Il computer non tende soltanto a diventare uno strumento generale di lavoro, ma anche un punto tecnico nodale, un punto di incontro sociale e un punto nervoso individuale, in cui elaborazione di dati, televisione e comunicazione, lavoro e impiego del tempo libero, concentrazione e distrazione, essere-in ed essere-out, essere notati ed essere ignorati, trapassano gli uni negli altri al punto da diventare indistinguibili.

(Cristoph Türcke, *La società eccitata*¹)

1. Introduzione

È la notte tra il sabato e la domenica, quella tradizionalmente consacrata al riposo. Mi sveglio. Faccio per sapere l'ora e ovviamente guardo il telefonino, che mi dice che sono le tre. Ma, contemporaneamente, vedo che è arrivata una mail. Non resisto alla curiosità o meglio all'ansia (la mail riguarda una questione di lavoro), ed è fatta: leggo e rispondo. Sto lavorando - o forse più esattamente sto eseguendo un ordine - nella notte tra il sabato e la domenica, ovunque io sia²...

Questo breve aneddoto raccontato dal filosofo torinese Maurizio Ferraris nel suo recente libro *Mobilizzazione totale* mette in evidenza non solo una certa invadenza delle comunicazioni per via informatica (una lettera per posta tradizionale non sarebbe mai stata recapitata di notte e in giorno festivo) ma soprattutto la loro capacità di modificare non solo le nostre abitudini ma probabilmente le strutture profonde della nostra personalità.

La chiamata in causa degli apparati informatici (mail, *internet* ecc.) è infatti, secondo Ferraris, personale e può avvenire in qualsiasi ora del giorno e della notte. Per questi motivi si tratterebbe di una sorta di mobilitazione paragonabile alla «mobilitazione totale» di cui parlava Jünger : tutta la nostra vita sarebbe una sorta di «chiamata alle armi» alla quale l'individuo non può non essere soggetto. Questo ovviamente modifica le nostre abitudini: la cesura fra il tempo lavorativo e il riposo non è più netta, perché in ogni momento dobbiamo essere a disposizione di un apparato onnipresente e onnipotente. Tale situazione viene effettivamente sperimentata molte volte al giorno da parte della maggioranza degli individui (sono forse esentati, ma solo parzialmente, i pensionati come per il servizio militare vero e proprio) e un «bombardamento» di questo tipo, per rimanere nella metafora militare, è verosimile che determini conseguenze importanti.

¹ C. Türcke, *La società eccitata. Filosofia della sensazione*, Bollati Boringhieri, Torino 2012, p. 51.

² M. Ferraris, *Mobilizzazione totale*, Laterza, Bari 2015, p. 3.

L'uso massiccio delle nuove tecnologie infatti induce alcune domande: in primo luogo se esse, agendo sul nostro cervello e sulla nostra soggettività, possano determinare una sorta di mutazione antropologica e in caso affermativo come ciò avvenga. È altresì necessario indagare se esistano ed eventualmente quali siano le strutture di potere che utilizzano le nuove tecnologie e per quali scopi. Infine è opportuno interrogarci brevemente sulle possibili conseguenze e gli eventuali rischi di una simile situazione. In altre parole cercheremo di esaminare i possibili rapporti che l'uso dell'informatica e di *Internet* ha con quella particolare problematica che è la *biopolitica*.

Questo termine è stato utilizzato molto spesso e con diverse accezioni dai vari autori (esistono molte «biopolitiche» che stanno in rapporto di somiglianza di famiglia le une con le altre³), anche se deve la sua popolarità all'uso che ne fece negli anni settanta-ottanta del secolo scorso Michel Foucault e soprattutto ad esso ci rifaremo nella nostra esposizione. La scelta di Foucault come principale modello interpretativo dipende soprattutto dal fatto che la sua analisi, situata spesso al confine tra storia e filosofia, si è rivolta allo studio delle pratiche che hanno agito sulla vita soprattutto fra il XVIII e il XX secolo: mi è sembrata la più indicata per cercare di individuare come nel XXI secolo le nuove tecnologie possano agire analogamente sugli individui.

2. Il modello Foucault

Per millenni l'uomo è rimasto quel che era per Aristotele: un animale vivente ed inoltre capace di un'esistenza politica; l'uomo moderno è un animale nella cui politica è in questione la sua vita di essere vivente⁴.

Questa celebre affermazione di Michel Foucault mette in evidenza come, a partire dalla modernità, oggetto fondamentale della politica sia diventata proprio la vita biologica: la politica diventa, pertanto, essenzialmente una «biopolitica» e il compito dell'arte di governo (quella che egli chiama «governamentalità») è proprio l'intervento nelle vite biologiche degli individui. Malgrado sia stato interpretato come il filosofo che si è occupato del potere, Foucault, negli ultimi anni, sosteneva di essersi in realtà sempre occupato della costituzione del soggetto. Per il filosofo francese una delle modalità attraverso cui il potere agisce nell'influenzare gli individui è rappresentata da «pratiche» che, in precedenza, erano sempre state considerate di minore importanza, a discapito di modelli ideologici più generali. In altre parole per il filosofo francese noi diventiamo quello che siamo, attraverso quello che facciamo ogni giorno, attraverso i gesti che compiamo, i regolamenti che seguiamo ecc. piuttosto che ad opera di grandi modelli ideologici. Proprio per il suo interesse

³ Il termine «biopolitica» non è stato inventato da Foucault ed è stato utilizzato anche in accezioni diverse. Nella nostra esposizione ci riferiremo tuttavia prevalentemente al significato inteso dal filosofo francese. Per gli altri significati del termine si rimanda a: A. Curto (a cura di), *Biopolitica. Storia e attualità di un concetto*, Ombre Corte, Verona 2005 e L. Bazzicalupo, *Biopolitica. Una mappa concettuale*, Carocci, Roma 2010.

⁴ M. Foucault, *La volontà di sapere*, Feltrinelli, Milano 1988, p. 127.

nei confronti delle pratiche, Foucault si rivolge ai corpi che ad esse sono sottoposti. In questo modo, in un certo senso, anche dissolve nella sua filosofia il problema mente-corpo: la mente si manifesta attraverso le pratiche corporee seppur in modo diverso dal comportamentismo classico per il quale essa si risolve nel comportamento.

Sebbene non tematizzi questo problema, implicitamente (...) in Foucault l'identità personale non si riduce a qualcosa di concreto, di tangibilmente reale: a corpo, cervello o rete neuronale. Non è mero epifenomeno dell'encefalo, come parte del sistema nervoso centrale, né qualcosa che può esistere senza di esso di per sé⁵.

L'idea che le pratiche biopolitiche costituiscano (o anche solo contribuiscano a costituire) il soggetto è, a mio giudizio, feconda e stimolante.

La scelta di Foucault come principale interprete di questi fenomeni e quindi della sua concezione della biopolitica dipende proprio dal fatto che è stato il primo profondo interprete dei meccanismi di azione del potere: si è voluto mettere alla prova il suo modello interpretativo, quindi una chiave di lettura storicamente fondamentale, in un settore in cui non è stato ancora messo alla prova cioè quello del funzionamento meccanismi del potere in campo informatico e dei loro effetti.

Ma come sono cambiate negli ultimi decenni le pratiche di soggettivazione? Questo lavoro cercherà di evidenziare come proprio lo sviluppo e l'enorme diffusione dell'informatica siano una modalità di soggettivazione estremamente importante, anche perché l'uso dei dispositivi informatici è capillare e non c'è quasi nessuna attività lavorativa, ma spesso anche ludica che possa prescindere da essi. In breve il nostro scopo è l'analisi delle modalità con cui il potere oggi (ma quale è il potere chiamato in causa?) attraverso i nuovi strumenti tecnologici (cioè l'uso ormai capillare dell'informatica e di *Internet*) costituisce i soggetti, come li costituisca e per quali scopi ed accennare, infine, quali siano alcuni possibili rischi di questa situazione.

3. Biopolitica, potere e dispositivi

Foucault, nelle sua analisi afferma che il potere in età premoderna «era innanzitutto diritto di prendere: sulle cose, il tempo, i corpi e la vita»⁶. Con il XVIII secolo lo scopo del governo mutava e invece che «prelevare» preferiva potenziare la vita biologica dei sudditi⁷. Questo era ottenuto attraverso dei saperi e dei poteri. Attraverso il sapere si creavano nuovi oggetti (ad esempio il concetto di 'popolazione' analizzabile statisticamente, con i suoi

⁵ R. Bodei, *Immaginare altre vite. Realtà, progetti, desideri*, Feltrinelli, Milano 2013, p. 83.

⁶ M. Foucault, *La volontà di sapere*, cit., p. 120.

⁷ Nasce così una nuova arte di governare il cui scopo «non è affatto quello di rafforzare il potere del principe (come per Machiavelli), bensì quello di rafforzare lo Stato stesso» (M. Foucault, *La tecnologia politica degli individui* in L.H. Martin, H. Gutman, P. Hutton, *Un seminario con Michel Foucault. Tecnologie del sé*, Bollati Boringhieri, Torino 1992, p. 140).

tassi di crescita, natalità, mortalità, per permettere eventuali interventi) mentre con i poteri si agiva essenzialmente sui corpi dei singoli individui. Regolamenti militari, carcerari, dei collegi scolastici ecc. che si occupavano spesso nei minimi dettagli dell'attività dei corpi dei singoli sottoponendoli ad una ferrea disciplina, possono essere definiti «tecniche disciplinari»⁸ e hanno il risultato di produrre dei «corpi docili», i corpi della modernità⁹. Una società organizzata in questo modo è detta *società disciplinare*. L'insieme di strumenti attraverso i quali il potere agisce sugli individui può essere tuttavia definito anche con un altro termine-chiave del pensiero foucaultiano, come *dispositivi*. Essi sono, «un insieme assolutamente eterogeneo che implica discorsi, istituzioni, strutture architettoniche, decisioni regolative, leggi, misure amministrative, enunciati scientifici, proposizioni filosofiche, morali e filantropiche, in breve: tanto del detto che del non-detto. Il dispositivo è la rete che si stabilisce fra questi elementi»¹⁰. Deleuze definisce i dispositivi come

macchine per far vedere e far parlare. La visibilità non rinvia a una luce in generale che illumini oggetti preesistenti, ma è fatta di linee di luce che formano figure variabili inseparabili da questo o quel dispositivo¹¹.

I dispositivi quindi permettono innanzitutto la costituzione degli *oggetti* di sapere, rendendoli visibili ed enunciabili. Fin qui i dispositivi sembrerebbero per certi versi una versione storicizzata degli *a priori* kantiani¹², ma essi hanno una seconda e più fondamentale conseguenza: non creano solo oggetti, ma applicati a esseri viventi della specie umana li trasformano in *soggetti*. «Chiamo soggetto ciò che risulta dalla relazione e, per così dire, dal corpo a corpo fra i viventi e i dispositivi»¹³. Ogni dispositivo creando dei soggetti ci rende umani: ognuno è pertanto molti soggetti ad un tempo a seconda del dispositivo applicato.

Da queste prime considerazioni emergono alcuni punti iniziali importanti: in primo luogo solo un dispositivo è in grado di costituirci come «animali culturali», l'uomo naturale (ma forse non si potrebbe nemmeno

⁸ Cfr. M. Foucault, *Sorvegliare e punire*, Einaudi, Torino 1976.

⁹ L'ambiente militare, con la sua disciplina è un tipico esempio: in un film come *Full Metal Jacket* di Stanley Kubrick si assiste al «violento processo di riprogrammazione operato dal terribile sergente Hartman (...) sulle giovani reclute. Si tratta di una riprogrammazione che passa per il corpo e per la mente dei soldati e che si rispecchia nella pulizia della camerata, nelle geometrie delle brande, nella perfezione delle linee che i soldati in maglietta e mutande compongono per il controllo del sergente. A Parris Island bisogna uccidere l'uomo e farlo rinascere macchina (da guerra)» (V. Gallese, M. Guerra, *Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze*, Raffaello Cortina, Milano 2015, p.156).

¹⁰ M. Foucault, *Il gioco di Michel Foucault*, in id., *Follia e Psichiatria. Detti e scritti (1957-1984)*, Milano, Raffaello Cortina 2006, p. 156. Sul punto cfr. G. Agamben, *Che cos'è un dispositivo*, Nottetempo, Roma 2006.

¹¹ G. Deleuze, *Che cos'è un dispositivo?*, Cronopio, Napoli 2007, p. 13.

¹² Sul concetto di *a priori* storico e sul rapporto fra Foucault e la tradizione kantiana si vedano: S. Natoli, *La verità in gioco. Scritti su Foucault*, Feltrinelli, Milano, 2005 e J. Bishop, *Foucauldian Diagnostics: Space, Time, and the Metaphysics of Medicine*, in «Journal of Medicine and Philosophy», 34, 2009, pp. 328-349.

¹³ G. Deleuze, *op.cit.*, p. 13.

definire uomo vero e proprio) secondo Foucault non è altro che un materiale grezzo che si può trasformare in soggetto soltanto attraverso l'applicazione di dispositivi. Fra i più importanti dispositivi della storia vi è sicuramente l'invenzione della scrittura che ha innanzitutto permesso di fissare il suono della voce su un supporto facilitando le inferenze logiche. Un dispositivo è tanto più efficace quanto è applicato per un periodo di tempo prolungato e su una popolazione quanto più vasta¹⁴. Sicuramente la scrittura presenta queste caratteristiche specie negli ultimi due secoli nei quali, per lo meno in occidente, l'istruzione si è diffusa con la quasi totale scomparsa dell'analfabetismo. Nell'ultimo trentennio la diffusione dell'informatica è un altro dato incontrovertibile e l'utilizzo di *Internet* è diventato non solo un interesse diffuso ma, ormai, quasi una assoluta necessità per tutti. Proprio per questo motivo pensiamo che il *world wide web* abbia tutte le caratteristiche per assurgere al ruolo di uno dei dispositivi più importanti di questi ultimi anni e come tale fondamentale nel costituire dei soggetti.

Il secondo punto è rappresentato dall'identità del potere e dalle sue strategie. Il potere foucaultiano, non è rappresentato da una classe che domina e una che è dominata. Esso è definibile come un gioco di forze nel campo sociale simile a quello che avviene in fisica e le sue strategie non sono consapevoli ma la semplice risultante di questi giochi di forza: il potere è ovunque e si parla pertanto di una «microfisica del potere»¹⁵. Nei testi foucaultiani il potere che applica le discipline ha spesso, anche se non sempre, il volto dello Stato (potere e sapere sono anche le scienze come la medicina e la psichiatria), ma attualmente questo volto è cambiato. Non sembrerebbe infatti apparentemente esistere in Occidente uno Stato autoritario come quello che c'era fra XVIII e XIX secolo e al quale si riferisce Foucault nella sua analisi; gli stati nazionali sembrano perdere peso a scapito di strutture transnazionali che sono state definite «Impero»¹⁶.

Un terzo punto è rappresentato dall'importanza del corpo, oggetto privilegiato, come si è detto all'inizio, di una biopolitica. Impero significa anche globalizzazione, caratterizzata dall'importanza fondamentale dell'economia di libero mercato e quindi del capitalismo: la biopolitica diventa pertanto bioeconomia e biocapitalismo. La biopolitica sottomette le potenze vitali dell'individuo proprio al fine di intensificare la produzione di ricchezza e di potere delle classi dominanti¹⁷. Se il corpo e la vita sono l'obiettivo della biopolitica, è opportuno occuparsene in maniera efficiente. Ma come è possibile questo nella società post-moderna?

4. Il nuovo spirito del capitalismo

¹⁴ Cfr. E. Redaelli, *L'incanto del dispositivo. Foucault dalla microfisica alla semiotica del potere*, Edizioni ETS, Pisa 2011.

¹⁵ «Un dispositivo comporta linee di forza. (...) (esse) operano degli andirivieni dal vedere al dire e viceversa, agendo come frecce che continuano a intrecciare insieme le cose e le parole senza per questo eliminarne la lotta. La linea di forze si produce “in ogni relazione da un punto a un altro” e passa per tutti i luoghi di un dispositivo». G. Deleuze, *op.cit.*, pp. 14-15.

¹⁶ Cfr. M. Hardt, A. Negri, *Impero*, Rizzoli, Milano 2001.

¹⁷ Cfr. F. Gros, *Y-a-t-il un subject biopolitique?*, «Noema», 4-1, 2013, pp. 31-42.

Già Foucault aveva rilevato come fra potere disciplinare e capitalismo ci fosse un legame:

le mutazioni tecnologiche dell'apparato di produzione, la divisione del lavoro e l'elaborazione di procedimenti disciplinari hanno mantenuto un insieme di rapporti molto stretti. Ciascuno di essi ha reso l'altro possibile, e necessario; ciascuno di essi ha servito di modello all'altro¹⁸.

Attualmente il modello ottocentesco del capitalismo che produce denaro attraverso la catena di montaggio sembra essere superato come hanno dimostrato Boltanski e Chiapello ne *Il nuovo spirito del capitalismo*. La tesi di questi autori è che ad un capitalismo inizialmente caratterizzato da imprese familiari a conduzione padronale sia seguita una seconda fase (durata dagli anni trenta agli anni settanta del XX secolo) in cui la direzione delle imprese era demandata a dirigenti al di fuori dell'ambito familiare. Queste aziende dal punto di vista organizzativo erano caratterizzate da una struttura gerarchica di tipo verticale con dirigenti, quadri ed operai. Il lavoro era diviso in modo rigido, il procedimento fortemente standardizzato (si pensi ai regolamenti di fabbrica descritti da Foucault in *Sorvegliare e punire*) e i rapporti aziendali erano improntati ad autoritarismo; in cambio però c'era una certa sicurezza di lavoro e carriera e una divisione netta fra tempo lavorativo ed extralavorativo. Negli anni sessanta e settanta del XX secolo questo modello (definibile anche come «fordista») venne sottoposto non solo a una critica serrata ma vere e proprie lotte da parte dei lavoratori che contestavano soprattutto l'autoritarismo, la burocratizzazione e la mancanza di creatività. A partire dagli anni novanta le aziende sono andate incontro ad una profonda trasformazione tenendo conto di una buona parte delle critiche degli anni precedenti. La struttura burocratica si è pertanto snellita e i lavoratori sono stati progressivamente responsabilizzati sulle proprie mansioni. Si è affermata la figura del manager che non si impone con l'autoritarismo, ma con il carisma: motiva gli uomini attorno a progetti e ne stimola la creatività. Le aziende hanno una struttura *low* e si tende a passare ad una struttura orizzontale (anche se questo aspetto talvolta sembra essere soltanto un'apparenza, un «effetto orizzontale»)¹⁹. La metafora utilizzata è la «metafora della rete, impiegata per ogni tipo di contesto, che si tratti del diffondersi del lavoro in *équipe* autonome senza unità di luogo e di tempo che lavorano esse stesse «in rete» (cioè in parte a distanza, con partner interni o esterni all'azienda, membri di relazioni di partnerariato in cui la fiducia svolge un ruolo importante (alleanze strategiche), dell'analisi delle possibilità di lavoro a distanza offerte dalle «reti informatiche, o ancora della creazione di “reti di imprese”, come nel caso dei distretti industriali che (...) sono stati utilizzati come modello per generalizzare la possibilità di uno sviluppo economico fondato sui modi di relazione in parte geografici, amministrativi e politici e in parte personali»²⁰. E qual è la rete per eccellenza se non *Internet*?

¹⁸ M. Foucault, *Sorvegliare e punire*, cit., pp. 240-241.

¹⁹ Cfr. G. Scibilia, *Punto di potere. Retoriche della presentazione aziendale*, «Aut Aut», 326, 2005, pp. 37-45.

²⁰ L. Boltanski, E. Chiapello, *Il nuovo spirito del capitalismo*, Mimesis, Milano 2014, p. 144.

I lavoratori passano pertanto da un progetto all'altro: devono sapersi adattare non solo a cambiare progetto, ma anche azienda, luoghi di residenza ecc. Non è più premiata la fedeltà all'azienda ma la capacità di adattarsi a nuove situazioni. In una situazione simile ciascuno ha come proprio capitale solo se stesso e deve valorizzarlo al meglio. La trasformazione del lavoro permette al lavoratore un'ulteriore è fondamentale tipo di flessibilità: ormai sappiamo tutti che l'orario lavorativo non termina con l'uscita dalla fabbrica o dall'ufficio. Come abbiamo visto nell'esempio iniziale della mail ricevuta nel cuore della notte che ha determinato una immediata risposta da parte del destinatario, il lavoro ha invaso ogni momento delle nostre vite e proprio attraverso le tecnologie elettroniche. Con il cellulare o le mail possiamo essere contattati in ogni momento, con il PC portatile possiamo continuare a casa alla sera, nei giorni festivi o quando siamo indisposti molto di ciò che dobbiamo fare in ufficio.

Abbiamo di fronte due modelli: l'industria del XX secolo sino agli anni novanta caratterizzato da una razionalizzazione dei sistemi produttivi rispetto all'universo artigianale e delle prime manifatture e da una burocratizzazione che presenta gli aspetti che Max Weber ha descritto trattando della burocrazia; un secondo, il mondo odierno delle imprese, che invece si realizza come dice Zygmunt Bauman in un «mondo liquido»²¹, una società in cui gli individui si adattano in continuazione alle situazione come le molecole dei liquidi al recipiente in cui sono contenuti. È necessario tuttavia osservare che gli aspetti di rigidità non sono stati completamente eliminati (né forse possono esserlo): è pur sempre necessario che una razionalizzazione ci sia e le strutture procedano in un modo determinato perché la produzione si realizzi adeguatamente. In secondo luogo esiste una forte commistione fra pubblico e privato: le grandi organizzazioni mondiali (come FMI, G8, Banca Mondiale ecc.) sono collegati alle grandi società finanziarie, alle multinazionali e alle ONG: il sistema burocratico si distribuisce fra pubblico e privato e «quello che veniva descritto in termini di “libero scambio” (è) in realtà la consapevole realizzazione del primo sistema amministrativo-burocratico su scala planetaria»²².

Coniugare metodologia rigida e creatività diventa pertanto uno degli obiettivi del capitalismo contemporaneo. Questi obiettivi si possono sintetizzare, come vedremo, in altri due termini-chiave oltre a quello già introdotto di *rete: procedura* e *curriculum*. Costruire l'uomo nuovo, uomo flessibile, in rete, capace di coniugare creatività e procedure è pertanto l'impresa fondamentale.

È necessario precisare ancora il termine *biocapitalismo* che consiste nella possibilità di ottenere profitto dai corpi viventi (potremmo dire dalla vita stessa) e che è una delle più importanti forme in cui si è trasformato il capitalismo contemporaneo. Il biocapitalismo può essere schematicamente inteso in due sensi. Un primo senso (fondamentale ma che, però, ha minore attinenza con la nostra trattazione) è quello di industrie legate alla biologia vera

²¹ Cfr. Z. Bauman, *Modernità liquida*, Laterza, Bari, 2011.

²² D. Graeber, *Burocrazia. Perché le regole ci perseguitano e ci rendono felici*, Il Saggiatore, Milano 2016, p. 3.

e propria. A questo proposito basti solo ricordare quali esempi l'enorme volume di affari delle industrie farmaceutiche, la brevettazione di organismi geneticamente modificati, di tessuti e di cellule, la ricerca sulle cellule staminali, la decodifica del codice genetico umano e non umano e i brevetti sul DNA ecc. Tutto questo, peraltro, è stato reso possibile anche dall'uso di raffinate tecniche informatiche²³.

Ai fini della nostro discorso, invece, interessa maggiormente un secondo significato: il biocapitalismo consiste anche nello sfruttamento delle emozioni, dei valori, dei modelli culturali attraverso i quali le aziende vendono i propri prodotti (si pensi ad esempio l'importanza della «firma» nei prodotti di abbigliamento che induce nell'acquirente un senso di appartenenza)²⁴. Gli individui devono cioè essere costituiti in un certo modo proprio per poterne trarre adeguato profitto. Il lavoro è quindi organizzato in modo tale proprio per ottenere questo obiettivo e la biopolitica contemporanea corrisponde per certi aspetti alla «sussunzione materiale» marxiana nella quale la struttura stessa del lavoro è trasformata al fine di ottenere maggiore profitto. Per questi motivi proprio il cervello, è la struttura corporea chiave della *biopolitica/biocapitalismo* poiché ormai «la produzione di ricchezza (avviene) tramite la conoscenza stessa, attraverso l'utilizzo di quelle facoltà della prestazione lavorativa che sono definite dall'attività cognitiva (lavoro cognitivo) cioè principalmente le attività cerebrali immateriali»²⁵. I cervelli, quindi, vengono addestrati, come i corpi, ad agire nello stesso modo ottenendo individui (soggetti) costituiti in una determinata maniera. Essi sono anche organi corporei, pertanto strutture biologiche costituite da cellule, neurotrasmettitori e modulati da ormoni endogeni e da sostanze esogene. Preciado ha coniato un altro termine per definire la forma di capitalismo del XXI secolo, capitalismo «farmacopornografico»: esso produrrebbe non solo soggettività ma anche la stessa differenza sessuale utilizzando come «processi di governo della soggettività sessuale, (...) modalità biomolecolari (farmaco-) e semiotico-tecniche (porno-)»²⁶. Pertanto

la società contemporanea è abitata da soggettività farmacopornografiche: soggettività che si definiscono per la sostanza o le sostanze che dominano il loro metabolismo, per le protesi cibernetiche che permettono loro di agire, per il tipo di desideri farmacopornografici che orientano le loro azioni. (...) Così parleremo di soggetti Prozac, soggetti cannabis, soggetti cocaina, soggetti alcool, soggetti Ritalin, soggetti cortisone, soggetti silicone, soggetti eterovaginali, soggetti doppia-penetrazione, soggetti Viagra ecc.

²³ Cfr. H. Rose, S. Rose, *Geni, Cellule e cervelli. Speranze e delusioni della nuova biologia*, Codice Edizioni, Torino 2013.

²⁴ Cfr. V. Codeluppi, *Il biocapitalismo. Verso lo sfruttamento integrale di corpi, cervelli ed emozioni*, Bollati Boringhieri, Torino 2008.

²⁵ C. Vercellone (a cura di), *Capitalismo cognitivo. Conoscenza e finanza nell'epoca post fordista*, Manifestolibri, Roma 2006, p. 211.

²⁶ P. Preciado, *Testo tossico. Sesso, Droghe e Biopolitiche nell'era farmacopornografica*, Fandango Libri, Roma 2015, p. 31.

Il biocapitalismo farmacopornografico non produce *cose*. Produce idee mobili, organi viventi, simboli, desideri, reazioni chimiche e condizioni dell'anima. Nella comunicazione biotecnologica e pornografica non ci sono oggetti da produrre. Il business farmacopornografico è *l'invenzione del soggetto* e dopo la sua riproduzione globale²⁷.

Secondo Preciado la farmacologia e la pornografia sarebbero addirittura il modello di tutta l'economia contemporanea in quanto determina in ogni campo una catena di eccitazione-frustrazione.

L'informatica ed *Internet* contribuiscono in maniera potentissima a costituire soggetti fatti in un certo modo, con la capacità di ragionare secondo certi modelli. «La tecnologia (...) agisce a livello più profondo, poiché incide sui riferimenti primari, *modifica la nostra epistemologia* e, attraverso di essa la nostra *ontologia*»²⁸. L'effetto biopolitico che cercheremo pertanto di evidenziare è quello del capitalismo che, con i suoi obiettivi contemporaneamente di razionalità e flessibilità e con la proposizione dei suoi modelli, agisce sui corpi e sui cervelli attraverso i suoi dispositivi.

5. Procedure e informatica

È necessario osservare come dietro i dispositivi informatici e di *Internet* si cela un fantasma: si tratta dell'ideologia della modernità la quale ha fra le sue principali caratteristiche proprio l'ossessione di eliminare l'ambiguità e di costruire con qualsiasi mezzo un universo ordinato. Per fare ordine è pertanto necessario classificare e per classificare è necessario decidere in quale categoria inserire ciascun oggetto da cui l'universo è composto. L'ambivalenza è sempre stata fonte di disagio, certamente non solo nella modernità ma anche nelle culture tradizionali, laddove oggetti con caratteri ambigui erano considerati impuri (si pensi alle impurità del biblico libro del *Levitico* studiate dall'antropologa Mary Douglas). Solo la modernità tuttavia si è posta come obiettivo principale di ridurre il mondo ad un giardino ordinato con i suoi vialetti dal quale estirpare le erbacce (le ambiguità)²⁹. Nella esperienza quotidiana ci si accorge che negli ultimi due decenni sono aumentati la standardizzazione del tipo di oggetti e la codifica precisa di ogni comportamento. Vorrei portare ad esempio una banalissima esperienza personale in cui credo molti possano trovare analogie.

Nel comune dove abito, come ormai in moltissimi altri, è stato instaurato il regime della raccolta differenziata dei rifiuti solidi urbani. Fino a pochi anni fa lo smaltimento non prevedeva una procedura particolarmente

²⁷ Ivi, pp. 32-33.

²⁸ O. Longo, *Il nuovo Golem. Come il computer cambia la nostra cultura*, Laterza, Bari 1998, p. 16. È necessario osservare, tuttavia, che trattando di Foucault l'affermazione può essere impropria in quanto secondo il filosofo francese non abbiamo una ontologia, ma siamo solo l'effetto della continua applicazione di dispositivi.

²⁹ Cfr. Z. Bauman, *Modernità e ambivalenza*, Bollati Boringhieri, Torino 2010.

complessa: si gettava ogni tipo di rifiuto nel sacchetto della spazzatura (non particolarmente standardizzato ed acquistabile nei negozi) che si collocava negli appositi cassonetti collocati nei vari quartieri. Oggi la situazione è notevolmente cambiata. Innanzitutto bisogna procurarsi in un ufficio apposito i previsti sacchetti di colore diverso per ogni tipo di rifiuto urbano. La distribuzione degli stessi avviene in date ed orari precisi a seconda del quartiere e per ritirarli occorre presentare la ricevuta della tassa dei rifiuti precedentemente pagata e/o la delega se chi ritira i sacchetti non è il titolare dell'utenza. Dopo una coda più o meno lunga si ottengono i sacchetti con le relative istruzioni per l'uso. Le istruzioni codificano i vari rifiuti in quattro principali tipologie (carta, secco, umido, plastica). I sacchetti consegnati ad ogni utente presentano codici a barre che permettono il riconoscimento del produttore dei rifiuti stessi per eventuali sanzioni. A questo punto ciascuno a casa propria deve 1) imparare a suddividere correttamente i rifiuti effettuando una codifica utilizzando le istruzioni allegate che ovviamente non prevedono tutto (ad esempio il cellophane che avvolge molte riviste è considerato plastica o no?³⁰) 2) portare i sacchetti della spazzatura a seconda del tipo nel corretto giorno di raccolta (ad es. carta il lunedì, plastica il giovedì ecc.) nell'apposito punto di raccolta e nell'intervallo orario previsto (pena le solite sanzioni che, peraltro, non sono solo state minacciate ma anche realmente comminate ai trasgressori). L'effetto più propriamente biopolitico è tuttavia la costruzione di individui che siano in grado di gettare il rifiuto nel contenitore corretto in maniera automatica, senza pensare. Proprio il gesto automatico è l'effetto biopolitico per eccellenza. Questo breve, banalissimo esempio ha l'obiettivo di evidenziare come la semplice azione di gettare rifiuti che fino a pochi anni fa era assolutamente semplice, si sia non solo complicata enormemente ma sia stata schematizzata in procedure precise che presentano una certa complessità. Se la prima fase (il ritiro dei sacchetti) ha aspetti burocratici più tradizionali, la suddivisione dei rifiuti nelle varie tipologie necessita di una discreta capacità di schematizzazione con alcune difficoltà per persone con limiti nelle capacità culturali e/o cognitive come molti anziani.

Il termine 'procedura' che riguardava soprattutto il diritto processuale e quindi l'ambito della giurisprudenza viene pertanto oggi utilizzato con molta maggiore frequenza; esso infatti in informatica è «la sequenza obbligata di istruzioni necessarie per risolvere un determinato problema³¹» ad indicare che per eseguire ogni azione c'è un modo corretto di effettuarlo (e spesso uno soltanto). È evidente che una procedura è necessaria in molti tipi di azioni per cui non può essere effettuato un determinato passo senza averne effettuato in precedenza un altro, ma il fatto rilevante è che questo dettaglio viene progressivamente esteso a tutti i campi della vita, come abbiamo visto con l'esempio dei rifiuti. Un problema è che, spesso, gli individui invece di provare a compiere una determinata operazione per ottenere il risultato previsto, si preoccupano principalmente della precisa sequenza in cui deve essere

³⁰ Se qualcuno fosse curioso di saperlo lo informo che almeno nel mio comune il cellophane non è considerato plastica ma rifiuto secco (l'ho scoperto da alcuni giorni dopo anni!).

³¹ N. Zingarelli, (cur. M. Cannella, B. Lazzarini), *Lo Zingarelli 2016. Vocabolario della lingua italiana*, Zanichelli, Bologna 2016.

effettuata. Se l'uso di una precisa sequenza di azioni può essere utile ad esempio nelle procedure di soccorso (ad es. antincendio, evacuazione di ambienti, soccorso di feriti ecc.) può talvolta essere addirittura controproducente. Ad esempio proprio assistendo a procedure di soccorso a pazienti con malori, lo scrivente (che è un medico) ha talora avuto l'impressione che i soccorritori siano maggiormente preoccupati di effettuare la sequenza di procedure corrette magari perdendo del tempo piuttosto che occuparsi delle reali (e spesso urgenti) condizioni del paziente. L'uso di procedure è molto importante soprattutto nelle aziende e non solo a livello informatico. Ciò si verifica soprattutto nelle industrie multinazionali nelle quali

tutto viene ricondotto a procedimenti standardizzati sotto forma di lettere di servizio, procedure vere e proprie, disposizioni emanate dalle varie direzioni, note di commento alle procedure stesse, precisazioni e interpretazioni fiscali che messe tutte insieme e tenute costantemente aggiornate costituiscono il «Manuale delle procedure aziendali»³².

Nelle procedure si individuano ad esempio gli scopi della procedura stessa, i compiti da eseguire, i soggetti responsabili, le varie eventualità che si possono presentare (del tipo “se A allora B” oppure “se C allora D”) e la corretta sequenza delle operazioni da compiere (laddove questo sia possibile, ma lo è spesso). È interessante osservare che il manuale di procedure aziendali al quale ci siamo riferiti ha aumentato il numero delle procedure esaminate con il succedersi delle edizioni. Nell'edizione del 1999 si esaminavano 45 procedure e 61 *job description*, in 302 pagine³³ mentre nell'edizione del 2014 le procedure erano diventate 78 con 155 *job description* in 584 pagine con un evidente notevole incremento. La schematizzazione ha ormai invaso molti campi della vita quotidiana come se il modello della razionalizzazione aziendale dovesse essere adottato in ogni circostanza. Questa osservazione è alla portata di tutti ma è tuttavia difficilmente quantificabile perché non credo esistano dati circa l'incremento delle procedure nell'ambito della vita quotidiana. Oltre a quello della raccolta differenziata possiamo fare a proposito ancora solo alcuni altri brevi esempi.

Nei siti *Internet* delle scuole (ad esempio nelle secondarie superiori) compaiono i documenti di fine anno in cui vengono esposti i criteri di valutazione di una prova scritta (ad es. italiano, matematica, latino o greco): la prova dello studente è suddivisa in «indicatori di competenza», «descrittori di ciascuna competenza» e «livello e valutazione» a sua volta suddiviso in punteggi. Nei tempi passati la correzione degli elaborati scritti era effettuata invece molto più «a colpo d'occhio» da parte dell'insegnante e soprattutto in base alla propria esperienza. Le stesse prove INVALSI proposte alle varie scuole dal Ministero dell'Istruzione hanno proprio l'obiettivo di quantificare le competenze e di consentire un paragone oggettivo fra le varie scuole. Le prove

³² L. Lombardi, *Il manuale delle procedure aziendali. 78 procedure 155 job description*, Franco Angeli, Milano 2014, p. 13.

³³ L. Lombardi, *Il manuale delle procedure aziendali. 45 procedure 61 job description*, Franco Angeli, Milano 1999.

per essere quantificabili sono costituite da quesiti a scelta multipla alle quali sono sottoposti gli studenti.

Un altro campo standardizzato sembra diventare la medicina. In campo medico non si fa che parlare di protocolli e linee guida per le varie patologie ed in base al loro utilizzo viene valutata la cosiddetta «appropriatezza». Questi protocolli vengono prodotti dalle varie Società scientifiche sulla base delle cosiddette evidenze scientifiche, cioè su studi ampi e statisticamente controllati. Un medico, pertanto, è obbligato a seguire determinati schemi diagnostici e/o terapeutici spesso con scarse possibilità di derogare pena possibili conseguenze legali. Se in molte situazioni le linee guida sono certamente utili, possono essere inadeguate (ad esempio non prevedono alcune situazioni) o addirittura controproducenti in altre. Un settore della medicina in cui la codifica sembra più difficile o addirittura inopportuna è rappresentata dalla psichiatria. Da alcuni decenni è stato proposto un manuale diagnostico per i disturbi mentali (DSM) giunto ora alla quinta versione (DSM-5). Esso prevede un serie di criteri oggettivi per inquadrare diagnosticamente i pazienti (è quindi un tipico esempio di standardizzazione): questo induce a strutturare il colloquio psichiatrico in un tempo determinato (30 minuti) con domande precise da porre al paziente. Il colloquio è strutturato in sequenza e prevede anche i tempi in minuti per domande e risposte³⁴. Credo sia legittimo il dubbio di essere in presenza di una taylorizzazione della psichiatria!

Un ulteriore campo in cui la standardizzazione avviene è l'esposizione di un argomento nel corso di riunioni aziendali o di corsi di insegnamento/aggiornamento. In questi casi l'informatica entra direttamente in gioco in quanto la presentazione è quasi sempre effettuata con *Power Point*, un noto programma prodotto da molti anni da Microsoft all'interno del pacchetto *Office* oppure utilizzando le versioni gratuite prodotte da altri che però sono copie strutturate esattamente nello stesso modo. Il discorso orale riceve un supporto scritto che sintetizza i punti essenziali attraverso l'uso di diapositive. Il discorso viene infatti suddiviso in parti e gerarchizzato attraverso la schematizzazione nei punti elenco; si assiste inoltre al prevalere della assertività (una asserzione viene semplicemente affermata senza preoccuparsi delle argomentazioni per dimostrarla adeguatamente). Questa modalità si caratterizza tuttavia per la «perdita di ogni fluidità e (la) ricerca, invece di una discontinuità generalizzata»³⁵. Lo stesso articolo che state leggendo deve rispettare alcune precise regole e procedure di formattazione e di bibliografia. Questi brevi esempi che possono sembrare banali ma che non lo sono in quanto il potere agisce proprio nella banalità del quotidiano, mettono in evidenza come venga richiesto dalle varie istituzioni (dalle scuole alle aziende) che gli individui si abituino a suddividere i vari problemi, a schematizzarli, a quantificarli, quanto più possibile. Queste attitudini sono richieste a partire dall'infanzia (scuola) fino ad occupare il corso della vita (lavoro) fino alla terza età. Se pensiamo come le barriere fra lavoro e momenti privati si siano sostanzialmente sfaldate, queste attitudini non sono più presenti solo nell'attività lavorativa ma anche nel resto della giornata e pertanto

³⁴ Cfr. A. Nussbaum, *L'esame diagnostico con il DSM-5*, Raffaello Cortina, Milano 2014.

³⁵ G. Scibilia, *op. cit.*, p. 39.

condizionano gli individui, li trasformano in soggetti diversi da quelli di alcuni decenni or sono. I dispositivi informatici sono una importante modalità con cui questo è avvenuto perché da un lato essi, per le proprie intrinseche caratteristiche, costringono gli individui a comportarsi in un certo modo, dall'altro essi consentono in maniera estremamente efficiente quelle modalità di schematizzazione alle quali si è accennato. Come esempio di questo è sufficiente la semplice accensione di un PC per metterci a contatto con una procedura standardizzata e inevitabile. Per funzionare il computer deve infatti caricare il sistema operativo e per fare questo deve eseguire passaggi obbligati: innanzitutto all'accensione viene controllato che le principali componenti (quali la RAM, la scheda video, la tastiera) siano installate e correttamente funzionanti. Poi vengono caricati i dati del BIOS che riguardano le componenti installate nel computer ed infine si carica il sistema operativo che viene cercato prima nel lettore dei *floppy disk* e, se questo non contiene nessun *floppy* o non è presente, nel disco fisso o nel *Cd-rom*. Tutta questa procedura è detta *sequenza di boot*.

Il computer isolato tuttavia praticamente ormai non esiste quasi più: i PC sono infatti connessi fra loro in reti locali, ma soprattutto attraverso la rete per eccellenza *Internet* ed è ad essa che dobbiamo puntare lo sguardo. Riguardo al nostro argomento potremo limitarci a definire molto semplicemente *Internet* attraverso quattro affermazioni:

1. *Internet* è una applicazione particolare di un dispositivo più generale rappresentato dai sistemi informatici;
2. ha tuttavia anche alcuni caratteri assolutamente peculiari (es. il «comportamento *multitasking*»);
3. è classificabile fra i mezzi di comunicazione;
4. è un potentissimo amplificatore ideologico, in quanto è in grado di comunicare e amplificare un messaggio in maniera capillare.

Prima di esaminare il *world wide web* utilizzando la categoria foucaultiana di dispositivo è opportuno ancora precisare che i dispositivi secondo Radaelli possono essere distinti in due categorie: a) *dispositivi non universalizzabili* e b) *dispositivi universalizzabili*. I primi sono tipici delle società antiche e si caratterizzano per essere “paradigmatici”.

Ogni occorrenza di questi dispositivi è cioè un ‘paradigma’ a sé, uno *schema* mobile che si ripete per analogia e si modifica ogni qual volta si ripresenta: non una *Gestalt*, una forma fissa, ma una *Bildung*, una formazione in divenire che dà luogo a soggettivazioni variegata e molteplici³⁶.

Si tratta cioè di situazioni concrete che si applicano in modo diverso a seconda dei luoghi e dei tempi: assimileremo a questo tipo di dispositivo i modelli ideologici. Una ideologia ha, infatti, sicuramente un effetto soggettivante e agisce spesso in sinergia o in contrasto con altre strutture ideologiche che hanno influenzato quell'individuo determinando perciò per ognuno soggettivazioni fondamentalmente diverse. Nel nostro caso vedremo come sia

³⁶ E. Radaelli, *op. cit.*, p. 112.

veicolato in modo decisivo il modello della cultura scientifica. I dispositivi universalizzabili (quelli che più comunemente consideriamo dispositivi in senso vero e proprio) si caratterizzano invece per la presenza di una regola universale che viene applicata rigidamente: si tratta di situazioni codificate, cioè tradotte in un codice scritto. Esse, pertanto si applicano ovunque sostanzialmente allo stesso modo³⁷. Ad esso appartengono i dispositivi disciplinari descritti da Foucault, i regolamenti, le istruzioni che hanno tutti la caratteristica di definire delle attività che, suddiviso in segmenti il compito, ne stabiliscono passaggio dopo passaggio l'effettuazione corretta. La scrittura pertanto è il dispositivo fondamentale, alla base di tutti gli altri dispositivi perché ne permette la precisa codifica: la scrittura è a sua volta alla base del *web* non solo in quanto ogni sito *web* è costituito essenzialmente da testi scritti (gli altri *files* sonori, immagini o video sono sempre inseriti in un contesto scritto) ma soprattutto perché alla sua base sta una scrittura, il linguaggio *html*. La scrittura stessa è un dispositivo fondamentale perché, come sostiene Goody, è essa stessa una tecnologia della mente³⁸.

Per valutare ora le caratteristiche di dispositivo del *web* facciamo un semplice esempio: pensiamo alla comunissima esperienza della compilazione di un qualsiasi modulo *on line*. Il nostro modulo presenta (come tutti i moduli, anche cartacei) una serie di spazi da compilare; se però dimentichiamo di compilarne uno obbligatorio la compilazione non procede ulteriormente e al termine, una scritta ci dice di ritornare indietro a completare la parte mancante. Talora, al termine della compilazione, se la procedura non è stata corretta spesso bisogna ritornare a compilare tutto il modulo dall'inizio. Il problema è che alcune domande possono non avere risposta univoca e ciò può creare problemi nella prosecuzione; inoltre molto frequentemente sono indispensabili codici vari e *password* che, per il loro moltiplicarsi, non sono immediatamente reperibili (sappiamo tutti quanto sia facile non ricordarli o smarrirli) con il solito risultato dell'impossibilità a terminare il compito. Se manca poi un *login* o una *password* non è possibile procedere oltre (bisogna effettuare una ulteriore procedura per l'acquisizione o il recupero). Non abbiamo peraltro di fronte un addetto umano al quale chiedere spiegazioni, al massimo una serie di *FAQ* (*frequently asked questions*) codificate anch'esse e, spesso, solo per quanto riguarda le situazioni più generiche. L'obiezione che l'informatica permette a volte di risolvere il problema aggirando l'ostacolo (ad esempio esistono delle vie alternative per effettuare una procedura, ad esempio richiedere la *password*) non è valida: certamente possiamo talvolta aggirarlo ma solo utilizzando a sua volta ancora una procedura anche se diversa dalla precedente. Questa semplicissima esperienza (fra l'altro spesso piuttosto irritante) evidenzia alcuni aspetti dei

³⁷ Un esempio è rappresentato dal bacio che è una pratica che produce effetti importanti di soggettivazione (baciare una persona amata o no, farlo in determinate circostanze ecc.) tuttavia è un paradigma (non esiste una regola generale per il bacio, non si viene addestrati a baciare ecc.). «Viceversa, l'uso della tastiera di un computer è sostanzialmente identico a New York come a Barcellona e a Nuova Delhi: i tasti hanno pressoché la stessa disposizione e, con l'esercizio, le dita imparano a raggiungerli in modo automatico. Le circostanze in cui tale pratica avviene sono sempre diverse, ma i movimenti delle dita sono rigidamente definiti da una regola sempre uguale». (E. Redaelli, *op.cit.*, pp. 115-116).

³⁸ Cfr. J. Goody, *Il potere della tradizione scritta*, Bollati Boringhieri, Torino, 2002.

procedimenti informatici con i quali abbiamo a che fare quotidianamente e che, inevitabilmente, ci costituiscono come soggetti. Qualsiasi procedura informatica è, come noto, costituita da un algoritmo, un procedimento che permette di risolvere un problema attraverso un numero finito di passi. Questo rende necessario: 1) suddividere il problema in segmenti successivi; 2) codificare i vari segmenti 3) eseguirli in un ordine prestabilito. Le conseguenze sono a loro volta rappresentate da: 1) i segmenti in cui suddividiamo un problema presentano una certa autonomia reciproca; 2) la codificazione non permette la presenza di «sfumature» in quanto il linguaggio ordinario dell'informatica si caratterizza per la logica binaria che può assumere solo i valori 1/0³⁹; 3) la proceduralizzazione diventa un elemento determinante di ogni azione. «Le operazioni sono *actomes* ovvero azioni atomizzate all'interno di un processo ampiamente automatico, al quale manca l'estensione temporale ed esistenziale⁴⁰»

7. Costituire soggetti attraverso Internet

Nella costituzione dei soggetti l'informatica ha una duplice modalità di azione. Essa è innanzitutto la prosecuzione di quelle modalità di razionalizzazione, schematizzazione e proceduralizzazione che abbiamo visto come una caratteristica fondamentale della modernità e che si sono sempre più diffuse specialmente negli ultimi anni. In secondo luogo, attraverso l'informatica, questo modello viene applicato in maniera estensiva mediante un processo di condizionamento: stimolo che induce uno stesso tipo di risposta. Un dispositivo con caratteristiche di questo tipo ha pertanto un grande potere di soggettivazione universale (è del tipo *b* precedentemente descritto) poiché l'uso dell'informatica per lavoro e/o per divertimento fa parte della quotidianità di un numero enorme di persone nel mondo: esse sono sottoposte per molte ore al giorno a questo tipo di procedure che li predispongono ad agire in questo modo in tutti i campi. Questo è ancora più importante nelle nuove generazioni, specialmente nei nati dal 2000 in poi (i cosiddetti «nativi digitali») che utilizzano PC, *tablet*, *smartphone* ecc. sin dalla più tenera età e con notevole abilità.

Un primo risultato dell'uso assiduo delle tecnologie informatiche è la costituzione di soggetti con spiccata tendenza alla schematizzazione. La segmentazione di un problema e la sua codifica, infatti, rendono inevitabilmente necessaria proprio una capacità di schematizzazione: bisogna togliere ciò che è superfluo ed individuare le linee essenziali. Questo non è necessariamente uno svantaggio, anzi è addirittura utilissimo in molte situazioni, ma ha tuttavia un effetto collaterale: il riconoscimento delle sfumature è ridotto proprio perché l'obiettivo è proprio quello di ridurre l'ambiguità. Se infatti la descrizione manifesta la complessità del reale, alla creazione di modelli consegue una inevitabile semplificazione⁴¹. Il più

³⁹ La logica “fuzzy”, che permette l'assunzione di altri valori diversi da 1/0, non è entrata ancora nelle procedure informatiche utilizzate quotidianamente.

⁴⁰ Byung-Chul Han, *Nello sciamo. Visioni del digitale*, Nottetempo, Roma, 2015, p. 68.

⁴¹ Cfr. J. M. Besnier, *L'uomo semplificato*, Vita e Pensiero, Milano 2013.

importante motore di ricerca *Google* è all'avanguardia in questo procedimento: il suo obiettivo, infatti, è proprio quello di schematizzare e di sistematizzare tutti i dati ottenibili: «Devi provare a rendere le parole meno umane e più simili a elementi del macchinario»⁴². Un ulteriore fatto rilevante è che i dispositivi informatici costituiscono a loro volta il modello per altri tipi di dispositivo. La schematizzazione del mondo, come si è detto in precedenza, si sta infatti estendendo rapidamente ad ogni campo della vita quotidiana. Oltre agli esempi citati – circa la scuola e le procedure mediche un'ulteriore esemplificazione è rappresentata dal comportamento dei commessi dei negozi, dagli operatori dei *call center*. Essi, durante il corso di preparazione aziendale all'impiego, apprendono e devono rispettare una procedura precisa nel rivolgersi al cliente con notevoli aspetti stereotipati spesso facilmente avvertibili. La soggettivazione che in precedenza avveniva attraverso un dispositivo di tipo a) (i neofiti apprendevano con la pratica e l'osservazione dei colleghi più esperti) ora avviene in maniera rigida. Se pensiamo alla vivace e varia contrattazione che avviene nei *suké* fra turisti e commercianti medio-orientali possiamo vedere con chiarezza la differenza fra i due tipi di soggettivazioni. Le caratteristiche accennate sono anche tipiche di ogni procedura scientifica: essere sottoposti continuamente a un dispositivo con tali caratteristiche ha la conseguenza di diffondere in modo capillare il modello oggettivante della cultura scientifica che tende a diventare l'unico modello di interpretazione della realtà: ciò è positivo ma presenta, come diremo, tuttavia anche alcuni rischi rilevanti.

Gli aspetti precedenti sono tuttavia tipici di ogni procedura informatica di cui *Internet* è solo una applicazione particolare anche se fondamentale. Il comportamento *multitasking* cui si è accennato prima, è invece più caratteristico del *web*. Utilizziamo questo termine in modo molto generale semplicemente per indicare alcune modalità di utilizzo di *Internet* quali: a) il continuo passaggio dell'utente da una attività all'altra (ad esempio consultare la posta elettronica interrompendo un altro compito, consultare una pagina *web* che ci viene segnalata attraverso gli avvisi RSS ecc.); b) l'utilizzo di *link ipertestuali* di varia natura (testi, video, immagini) che interrompono la lettura continuativa con passaggi ad altra modalità. Byung Chul Han osserva che il multitasking non è un progresso, ma un regresso:

il multitasking infatti si trova già largamente diffuso tra gli animali in natura. È una tecnica dell'attenzione indispensabile per la sopravvivenza nell'habitat selvaggio⁴³.

Il termine 'ipertesto' è stato introdotto da Ted Nelson nel 1965 e si riferiva proprio ad un nuovo tipo di lettura che non si realizzava più in maniera sequenziale come tradizionalmente avveniva, ma saltando da una sequenza di

⁴² L. M. Holson, *Putting a bolder face on Google*, «New York Times», 28 febbraio 2009, cit. in: N. Carr, *Internet ci rende stupidi? Come la rete sta cambiando il nostro cervello*, Raffaello Cortina, Milano 2011, p. 183. Sulla storia di *Google* si veda: J. Battelle, *Google e gli altri. Come hanno trasformato la nostra cultura e riscritto le regole del business*, Raffaello Cortina, Milano 2006.

⁴³ Byung-Chul Han, *La società della stanchezza*, Nottetempo, Roma 2012 pp. 29-30.

informazioni ad un'altra⁴⁴. Rispetto ai primi ipertesti che erano inevitabilmente piuttosto limitati, *Internet* offre una possibilità praticamente infinita di link ad altre informazioni e, quindi, una enorme possibilità di dispersione dell'attenzione passando da un argomento all'altro. Oltre a ciò si utilizza una modalità di lettura «a saltelli»: non si legge infatti tutta una pagina *web* ma si procede leggendo le prime righe e poi l'inizio delle successive (disegnando una specie di lettera 'F') con la conseguente tendenza alla lettura superficiale dei testi⁴⁵. Si tratta complessivamente di una serie di comportamenti caratterizzati dalle frequenti interruzioni dell'attività principale con spostamenti su obiettivi secondari, con un eccesso di informazioni che rimangono tuttavia ad un notevole livello di superficialità. Ciò sembra determinare importanti variazioni nella nostra attività cognitiva che, come è ovvio, dipende dalla funzione di quella parte del corpo che è il cervello. Studi recenti indicano che le modifiche intervenute nelle attività mentali con l'uso diffuso e prolungato del *web* stanno modificando i nostri circuiti cerebrali. Il cervello è una struttura plastica in cui le connessioni fra i neuroni non sono prefissate geneticamente in modo completo ma subiscono delle modifiche a seconda dell'uso o meno della parte di cervello (plasticità cerebrale): l'uso di *Internet* sta ampliando le aree dorso laterali dei lobi frontali deputate all'attenzione, proprio in seguito alle attività *multitasking*, così come le aree dedicate alle attività visuo-spaziali⁴⁶. Ciò ha un prezzo: chi pratica assiduamente il *multitasking* sembra, a sua volta, meno abile nella capacità di gestione delle informazioni multiple⁴⁷. Si tende infatti a posizionare le informazioni una dopo l'altra, senza un ordine gerarchico, in maniera cosiddetta «paratattica», come le frasi poste in successione, suddivise dalle virgole, senza un periodo subordinato⁴⁸ con il risultato di accumulare i dati senza un ordine gerarchico⁴⁹ e fondamentalmente disordinati. Chi è nato nell'era digitale, infatti, non sembra essere più in grado di effettuare adeguatamente percorsi di accumulazione e di assimilazione di conoscenze in maniera lineare in quanto «i suoi processi cognitivi non potranno che essere radicalmente diversi da quelli di chi si è formato nell'era analogica e aveva bisogno di memoria, capacità di attenzione sostenuta, concentrazione, ragionamento simbolico»⁵⁰. Anche il linguaggio si impoverisce e diventa uniforme in quanto la scrittura è una addizione in quanto sempre più trasparente⁵¹.

Che cosa sarebbe, tuttavia una scrittura del tutto trasparente? Per Peter Handke, scrivere è una spedizione solitaria che apre all'ignoto, all'impercorso. Da questo punto di vista, scrivere è simile all'agire o anche al pensare in senso enfatico: pure Heidegger, pensando procede

⁴⁴ Cfr. T.Cantelmi, *Tecnoliquidità. La psicologia ai tempi di internet: la mente tecnoliquida*, San Paolo edizioni, Alba 2013.

⁴⁵ Cfr. N. Carr, *op. cit.*

⁴⁶ Cfr. *ibidem.*

⁴⁷ Cfr. J.M. Besnier, *L'uomo semplificato*, cit.

⁴⁸ Cfr. F.Ferrarotti, *Un popolo di frenetici, informatissimi idioti*, Solfanelli, Roma 2012.

⁴⁹ Cfr. *ibidem.*

⁵⁰ T. Cantelmi, *op. cit.*

⁵¹ Cfr. Byung-Chul Han, *Nello sciame. Visioni del digitale*, cit.

nell'impercorso (...). La pretesa di rendere trasparente anche la scrittura equivale di fatto alla sua abolizione: scrivere è un'attività esclusiva, mentre la scrittura collettiva, trasparente è puramente additiva. Non è in grado di produrre il *totalmente Altro*, il *Singolare*. (...) É normativa, perché impone ciò che è e che *deve essere*. Definisce un nuovo *essere*⁵².

Anche l'importanza della memoria diminuisce in quanto è possibile avere sempre con sé, mediante uno *smartphone*, accesso a tutti i dati di cui abbiamo bisogno: una banalissima prova di questo è il fatto che anche chi era un tempo in grado di tenere a mente molti numeri telefonici ora non lo fa più perché sono comodamente memorizzati nel suo cellulare.

Oltre a costituire delle modalità di pensiero nel modo in cui si è detto in precedenza, i dispositivi informatici agiscono anche sui sensi corporei. Una prima possibile interazione è quella che teorizzano i sostenitori del «postumano» con una interazione diretta corpo-macchina con l'inserimento di strutture digitali all'interno del cervello tuttavia in realtà essa non è stata ancora realizzata e, pertanto, non ne tratteremo. Una seconda possibilità invece è la cosiddetta «realtà aumentata» che consiste nella sovrapposizione di ulteriori informazioni sensoriali alla realtà direttamente osservata dagli individui in modo da potenziare la percezione. Un esempio di questo che è già alla portata di molti e sono i cosiddetti *Google Glass*. Si tratta di un tipo di occhiali già in commercio negli USA e in Gran Bretagna (peraltro ad un prezzo abbastanza abbordabile) che proiettano nell'occhio lo schermo di un computer per cui l'individuo è in continuazione «connesso» (una sorta di continuo *multitasking*) e può interagire attraverso il tocco delle dita con la stanghetta dell'occhiale: l'interazione fra uomo e macchina si realizza quindi ugualmente anche senza l'inserimento di un mezzo elettronico nel corpo. Chi li ha provati a Londra descrive la sua esperienza così:

Dal Chelsea Market (...) do l'ordine a Google Glass: «Portami alla High Line». Disciplinato mi dà le istruzioni per percorrere i pochi isolati di distanza. Una volta sopra la passeggiata pensile, comincio a filmare il paesaggio oltre il fiume Hudson. Filmò, mi accarezzo la tempia e lui capisce: voglio spedire quell'immagine. Mi offre le opzioni di mandare il video come allegato a un sms o a una email. Ben presto Glass - in soli quaranta minuti siamo passati a chiamarci col nome di battesimo-memorizza le mie abitudini, e così la carrellata di opzioni che sfilano sullo schermo sono le operazioni che faccio più spesso. Vista la folla di italiani che passeggiano sulla High Line collaudo il traduttore con un esercizio semplice: «Say Hello in Italian». «Ciao» mi suggerisce. Avremo tempo per esercizi complicati, trabocchetti, tranelli⁵³.

Con Google Glass si instaura un rapporto intimo, quasi come con se stessi («lui capisce», ci si chiama «col nome di battesimo», lo strumento

⁵² Ivi, pp. 33-34.

⁵³ F. Rampini, *Rete padrona. Amazon, Apple, Google e co: il volto oscuro della rivoluzione digitale*, Feltrinelli, Milano, 2015, p. 21.

memorizza le abitudini). Questi occhiali catturando le immagini costituiscono una sorta di doppio della visione: ciò può alterare il rapporto che esiste fra visione normale e registrazione. È più «reale» ciò che vediamo direttamente o ciò che il doppio dell'occhio ha registrato?

Un secondo aspetto è rappresentato dalla riduzione delle funzioni della mano a favore di quella delle dita. L'uso della mano, come ha sostenuto Leroi-Gourham, ha preceduto lo sviluppo del cervello: sarebbe stato anzi proprio il suo uso estensivo a rendere possibile lo sviluppo dell'encefalo nella nostra specie⁵⁴. Nell'era di *Internet* la mano come forza che piega la materia va incontro alla atrofia. Ciò che è importante sono le dita, che maneggiano mouse, tastiera, schermi di *tablet*. Non è più necessario applicare forze ad un mondo che resiste ma soltanto (o per lo meno prevalentemente) maneggiare dati immateriali⁵⁵.

Come si può evincere da questi esempi, le procedure di soggettivazione mostrano il proprio obiettivo biopolitico in un modo in cui forse nemmeno Foucault avrebbe immaginato: il dispositivo informatico agisce direttamente sull'encefalo stesso e non solo sui corpi⁵⁶. Tutto ciò porta alla costituzione di «cervelli docili» non nel banale e più ovvio senso di individui soggetti ad una ideologia, ma perché determina un uso della razionalità e quindi del cervello assolutamente disciplinato e indirizza in altro modo le capacità mnemoniche e sensoriali.

8. Spazio, tempo e nuove tecnologie

Foucault individua anche nella gestione dello spazio e del tempo aspetti fondamentali del disciplinamento: anche questi aspetti vengono interessati dalle tecnologie informatiche.

Sino a una quarantina di anni or sono il lavoro era effettuato in un luogo, era localizzato: ufficio o fabbrica. In esso si concentravano gli individui e lì si muovevano e interagivano fisicamente. C'erano evidentemente contatti con l'esterno ma essi avvenivano direttamente attraverso il telefono o indirettamente (nel senso che non c'era contatto fisico o vocale con il destinatario della comunicazione) attraverso la posta. Nell'era della modernità liquida pure esistendo ancora fabbriche ed uffici, la tendenza è quella di delocalizzare il lavoro. L'ufficio è ovunque: proprio perché gran parte del lavoro si effettua attraverso tecnologie elettroniche, è comune osservare persone che lavorano al proprio PC portatile, *tablet* o *smartphone* in tutti i luoghi: al tavolino del bar, sui sedili dei treni o degli aerei le persone continuano a digitare sulle tastiere, leggono, scrivono o inviano *mail*. Se le vecchie tecnologie definivano per il lavoro uno spazio separato dall'esterno, gli individui ora lavorano ovunque e ogni luogo o situazione possono diventare il proprio ufficio. Lo spazio inteso in senso foucaultiano pur effettuando ripartizioni degli

⁵⁴ Cfr. A. Leroi-Gourhan, *Il gesto e la parola*, Einaudi, Torino 1977.

⁵⁵ Cfr. Byung-Chul Han, *Nello sciamo. Visioni del digitale*, cit.

⁵⁶ La differenza fra corpi e cervelli «docili» può essere considerata impropria anche perché i dispositivi disciplinari foucaultiani agiscono ovviamente sulle parti di cervello che presiedono ai movimenti: con questo termine vogliamo semplicemente intendere che nei «cervelli docili» la disciplina agisce su quelle che in neurologia sono definite le funzioni superiori.

individui permetteva fundamentalmente una identità (l'«abitante» del luogo era il prigioniero, il carcerato, l'operaio ma aveva una identità che, a volte paradossalmente, proprio il luogo gli forniva), delle relazioni (si era in presenza di altri individui nella stessa condizione e con la stessa identità) ed una storia (l'operaio lavorava tutta la vita in una stessa fabbrica, il galeotto portava tatuati sul corpo i segni della sua presenza in certe carceri ecc.). Infatti, secondo Marc Augé

le collettività (o coloro che le dirigono), come gli individui che vi si rifanno, hanno bisogno di pensare nello stesso tempo all'identità e alla relazione, e dunque di simbolizzare gli elementi costitutivi dell'identità condivisa (dall'insieme di un gruppo), dell'identità particolare (di un certo gruppo o di un certo individuo rispetto ad altri) e dell'identità singola (dell'individuo o del gruppo di individui in quanto dissimili da tutti gli altri). Il modo di trattare lo spazio è uno dei mezzi di questa operazione⁵⁷.

Queste tre caratteristiche (identità, relazionalità e storicità) sono quelle che Augé individua proprio nei *luoghi* che contrappone ai *non-luoghi*, i nuovi spazi della postmodernità. Il *non-luogo*, infatti si caratterizza in negativo, rispetto al *luogo* per la mancanza dei tre caratteri precedentemente elencati. Tipici *non luoghi* per Augé sono gli spazi di passaggio quali centri commerciali, aeroporti ma anche campi profughi. In ciascuno di essi, infatti, gli individui non acquisiscono una identità, non si relazionano e non si riferiscono ad una storia. L'autostrada è un esempio di non luogo. Chi la percorre, infatti, non si relaziona a nessuna delle città che lambisce (i luoghi), le oltrepassa ma ad esse talora si riferisce con cartelli indicatori (i caselli) o brevi spiegazioni (segnalazione di luoghi tipici ecc.): si attraversa una intera regione senza in realtà entrare in rapporto con nulla che le appartenga.

L'uso delle nuove tecnologie favorisce i *non luoghi* e la loro assidua frequentazione trasforma gli individui (di qui l'effetto biopolitico). Il rapporto lavorativo, come si è detto, non è identitario: nel corso di una vita lavorativa si appartiene a molte aziende successive (spesso con produzioni completamente diverse) e manca quella logica dell'appartenenza ad una sola azienda che era spesso l'orgoglio dei vecchi dipendenti; talvolta si opera come consulenti e quindi il rapporto è addirittura con più aziende contemporaneamente. L'individuo che lavora da solo, seduto al tavolino di un bar o in treno sta lavorando in un *non luogo*, nel senso che pur appartenendo ad un'azienda è delocalizzato rispetto ad essa. Non si relaziona *vis-à-vis* con gli altri in quanto anche se il contatto avviene, e paradossalmente sempre di più dal momento che siamo invasi dalle *mail*, egli è sempre più solo. Lo spazio in cui lavora, ma sarebbe arduo definirlo un luogo, è lo schermo del suo dispositivo. Lo spazio della relazionalità diventano le *mail* che sono ciò che mettono in comunicazione con gli altri. *Internet* è l'autostrada che permette di attraversare rapidamente gli spazi: quando cerchiamo un termine, il motore di ricerca (quasi

⁵⁷ M. Augé, *Non luoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*, Eleuthera, Milano 1993, pp. 50-51.

sempre *Google*) segnala in breve ciò che ci può interessare, analogamente ai cartelli sull'autostrada che in breve indicano un luogo turisticamente interessante, ma in entrambi i casi non ci si ferma ma si guarda rapidamente e si procede oltre. Da questo deriva da un lato una sensazione di onnipotenza (avere a disposizione con facilità estrema un enorme numero di dati), dall'altro una sensazione di spiazzamento (possiamo solo vedere una breve sintesi, le prime parole della descrizione fatta da *Google* ma non possiamo in realtà accedere a tutti i dati per il loro enorme numero).

Oltre allo spazio, anche il tempo è oggetto dei procedimenti biopolitici. Per Foucault, infatti, sul corpo

si definisce una sorta di schema anatomo-cronologico (...). L'atto viene scomposto nei suoi elementi, la posizione del corpo, delle membra, delle articolazioni viene definita, ad ogni movimento sono assegnate una direzione, un'ampiezza, una durata, l'ordine di direzione è prescritto. Il tempo penetra il corpo, e con esso tutti i controlli minuziosi del potere⁵⁸.

Le tecnologie informatiche modificano anche la nostra sensazione del tempo che non trascorre più con un unico fluire. In primo luogo esso scorre più velocemente: si assiste ad una accelerazione perché attraverso la tecnologia possiamo ovviamente fare più rapidamente ciò per cui in precedenza occorre un tempo maggiore. In realtà il nuovo tempo dell'elettronica non solo è più veloce ma anche un tempo a due velocità: con accelerazioni e talora rallentamenti. L'aumento della velocità determina in noi una impazienza maggiore che si manifesta quando accade che il PC lavori più lentamente (ad es. ci sono problemi con la connessione *Internet*, un programma si blocca, dobbiamo attendere il tempo per l'installazione di un *software* ecc.). Oltre al tempo a doppia velocità il *multitasking* ha creato una serie di tempi paralleli che permettono di eliminare i momenti di attesa. Ad esempio, mentre attendiamo il completamento di una procedura di installazione, impieghiamo il tempo per scrivere una *mail*. Il tempo deve essere «ottimizzato», ogni compito ha il suo tempo ed è contemporaneo ai tempi morti di un altro compito. Questa ottimizzazione è diversa da ciò che avveniva nella catena di montaggio, nell'addestramento militare nella quale il tempo era regolamentato attentamente ma per un solo compito: oggi il nuovo soggetto biopolitico deve avere la flessibilità di utilizzare i tempi a sua disposizione per sfruttarli in modo totale.

9. Soggetti corporei

Il modo attraverso cui il potere agisce non è solo quello di creare «corpi docili» e, come abbiamo cercato di evidenziare, anche «cervelli docili» ma non è sufficiente. L'obiettivo complementare è quello di costituire un certo tipo di soggetto, nella fattispecie (ed è il secondo modo attraverso cui agiscono i dispositivi) delle soggettività «libere» in grado di rispondere «liberamente» alla applicazione dei poteri. Come hanno rilevato Hardt e Negri, attualmente si

⁵⁸ M. Foucault, *Sorvegliare e punire*, cit., p. 165.

assiste al passaggio da una società disciplinare ad una *società del controllo*. Con quest'ultimo termine essi intendono «un tipo di società in cui i meccanismi di comando divengono sempre più democratici, sempre più immanenti al sociale, e vengono distribuiti attraverso i cervelli e i corpi degli individui»⁵⁹. L'applicazione di una forza può essere una impresa difficile e dispendiosa ed è quindi preferibile che i soggetti «collaborino». L'individuo soggettivato nel carcere o in fabbrica o in collegio necessita di sorveglianti, di strutture apposite e quindi di un consumo di energie. Agamben afferma che

in una società disciplinare i dispositivi mirano attraverso una serie di pratiche e di discorsi, di saperi e di esercizi alla creazione di corpi docili ma liberi, che assumono la loro identità e la loro 'libertà' di soggetti nel processo stesso del loro assoggettamento⁶⁰.

Secondo Hardt e Negri «i comportamenti che producono integrazione ed esclusione sociale vengono quindi sempre più interiorizzati dai soggetti stessi»⁶¹.

La *società del controllo* può anche essere definita una società ottimizzata in cui, accanto all'aumento della libertà dell'individuo, vige l'obbligo dell'ottimizzazione⁶² oppure una *società della prestazione*, in cui i cittadini «non si dicono più «soggetti d'obbedienza» ma «soggetti di prestazione»⁶³. A ciascuno di noi pertanto viene affidato il compito di costruire e migliorare il proprio io: come aveva affermato lo scrittore americano Tom Wolfe in un profetico articolo del 1976 su *The New York Review*

il nuovo sogno alchemico è mutare la propria personalità: rifare, rimodellare, elevare raffinare il proprio io... e osservarlo, studiarlo, infatuarsene (Io!). Questo era sempre stato un lusso aristocratico»⁶⁴.

Foucault, analizzando gli economisti neoliberali della scuola di Chicago ha sottolineato come essi introducessero il concetto di *capitale umano*. Ciascuno di noi infatti possiede un capitale, rappresentato dalle sue doti psicofisiche e che è la fonte del suo reddito (come peraltro fa il capitale nella sua accezione più comune). Nel capitale umano si trova quindi una componente innata o geneticamente costituita ed una acquisita (ad esempio l'istruzione, l'educazione ecc.)⁶⁵. Noi pertanto investiamo il nostro capitale o quello dei nostri figli ad esempio spendendo denaro per educarli adeguatamente. Una visione di questo tipo si è affermata nel mondo occidentale, ma non solo, soprattutto a partire dagli anni ottanta del secolo scorso, anche per l'egemonia culturale americana. Questo capitale naturale è, quindi, sostanzialmente di natura biologica e, pertanto, l'individuo tende a pensare se stesso in maniera quasi esclusivamente

⁵⁹ M. Hardt, A. Negri, *op.cit.*, p. 39.

⁶⁰ G. Agamben, *op.cit.*

⁶¹ M. Hardt, A. Negri, *op.cit.*, p. 39.

⁶² Cfr. D. Tarizzo, *Dalla biopolitica all'etopolitica; Foucault e noi*, «Noema», 4-1, 2013.

⁶³ Byung-Chul Han, *La società della stanchezza*, cit., p. 21.

⁶⁴ T. Wolfe, *Il decennio dell'Io*, Castelvechi, Roma 2013 p. 39.

⁶⁵ Cfr. M. Foucault, *Nascita della biopolitica*, Feltrinelli, Milano 2005.

corporea: il suo corpo, i suoi geni, il suo stesso cervello rappresentano sempre di più il suo «sé». Secondo Rose

sempre più (..) ci andiamo rapportando a noi stessi come a individui “somatici”, cioè come a esseri la cui individualità è, almeno in certa misura, radicata nella nostra esistenza carnale, corporea, e che fanno esperienza, si esprimono, giudicano e agiscono su se stessi, almeno in parte, nel linguaggio della medicina⁶⁶.

Di questo corpo, come si è anticipato, il cervello è l'organo essenziale: ci pensiamo come «Sé neurochimici», costituiti da cellule, recettori, neurotrasmettitori, prodotti del *capitalismo farmacopornografico*.

È su questo capitale organico, corporeo e cerebrale, che ogni individuo ha l'obbligo di investire per produrre reddito. L'obbligo dipende a sua volta dal diffondersi di un'altra concezione tipica della cultura americana: il fatto che gli individui sono liberi ed autonomamente in grado di agire sulle situazioni (e potremmo aggiungere ne hanno il dovere morale)⁶⁷. La biopolitica ha dunque cambiato parzialmente il suo volto e ha affidato agli individui una responsabilità in prima persona nel costruire se stessi, nel diventare «soggetti». Il vecchio potere dello Stato di «far vivere e di respingere nella morte»⁶⁸ spetta ora al singolo individuo e riguarda se stesso: la tecnica principe per questa ottimizzazione del proprio capitale biologico non può che essere la medicina e ciò ha significato un ulteriore potenziamento della «medicalizzazione indefinita», quella situazione sotto gli occhi di tutti, che prevede che qualsiasi situazione sia oggetto e compito della medicina⁶⁹.

10. Curriculum e Social Network (SN)

Oltre a 'procedura' termine che sintetizza le componenti più propriamente disciplinari della soggettivazione, un'altra parola chiave è 'curriculum' che compendia invece gli aspetti «creativi» del soggetto cosiddetto libero. Il significato di questo termine che un tempo riguardava solo il tipo di studi effettuati, ora sta ad indicare prevalentemente o quasi esclusivamente una presentazione scritta da recapitare ad un datore di lavoro contenente non solo il tipo di studi effettuati, le passate esperienze lavorative, i tipi di patente posseduti ecc., ma spesso anche le capacità umane e/o extralavorative (interessi culturali, hobbies ecc.). L'uso del curriculum è ormai diffuso ovunque nel mondo del lavoro ed è indispensabile anche per attività lavorative di basso livello. Nella maggior parte dei casi si utilizza una versione con voci standard che in Europa è il cosiddetto *Curriculum vitae Europeo*, scaricabile liberamente dal *web* e compilato dall'interessato. Una prima caratteristica di questo modello

⁶⁶ N. Rose, *La politica della vita*, Einaudi, Torino 2008, p. 37.

⁶⁷ Cfr. G. Vagnarelli, *Medicalizzazione e colpevolizzazione: la biopolitica dell'incitazione del vivente*, in N. Mattucci, G. Vagnarelli (a cura di), *Medicalizzazione, sorveglianza e biopolitica. A partire da Michel Foucault*, Mimesis, Milano-Udine 2012, pp. 51-69.

⁶⁸ M. Foucault, *La volontà di sapere*, cit., p. 122.

⁶⁹ Id., *La medicalizzazione indefinita*, in id., *Antologia. L'impazienza della libertà*, Feltrinelli, Milano 2005, pp. 148-163.

è, ancora una volta, la standardizzazione: individui diversi si presentano fondamentalmente nello stesso modo perché forniscono tutti lo stesso tipo di informazioni anche se, ovviamente, con contenuti diversi. Un secondo aspetto è una presentazione con «effetto superficie»: si mostrano inevitabilmente solo alcuni aspetti dell'individuo e ovviamente solo i migliori (non esistono brutti curricula!). Per esistere bisogna farsi pubblicità poiché nella società capitalistica odierna la pubblicità è fondamentale: essa è una forma di comunicazione che compenetra un'intera società. Ciò che o colui che non comunica, non produce «sensazioni» ed è come se non esistesse. Türrcke sostiene che oggi si è avverata, anche se non nel senso originario del suo autore, la proverbiale frase di Berkeley: *esse est percipi*. «Se la *rèclame* diventa l'agire comunicativo per eccellenza, essa equivale allora alla presenza sociale. Chi non fa pubblicità, non comunica, è come un'emittente spenta: praticamente non esiste»⁷⁰. Leggendo un curriculum tuttavia non è sempre possibile farsi un'idea chiara della persona che lo ha scritto anche se in realtà il curriculum dovrebbe essere semplicemente propedeutico ad un colloquio di lavoro in cui il contatto è «fisico» e quindi maggiormente informativo (ma non tutti quelli che hanno inviato il curriculum sono convocati per il colloquio ed la lettura rappresenta una prima importante selezione).

Con la diffusione del modello economico-aziendale come principale modello di interpretazione della maggior parte degli aspetti della realtà anche il curriculum si è esteso a molti aspetti della società. Propongo, al proposito, di assimilare al modello del curriculum i cosiddetti SN e soprattutto *Facebook* che possiamo interpretare proprio come una forma di curriculum ad uso sociale⁷¹. Questo diffusissimo SN permette infatti la costruzione di un proprio profilo inserendo la propria fotografia, i dati biografici, le proprie foto e/o video, proprie considerazioni ecc. Apparentemente un luogo virtuale in cui ci possiamo descrivere ed esprimere le nostre opinioni, desideri ecc. in piena libertà, un laboratorio creativo per il terzo millennio. E poi ci sono gli «amici» che intervengono commentando le foto, video e opinioni. Avere molti amici su FB è importante, perché incrementano il prestigio sociale virtuale; le opinioni su musica, film e libri sono anch'esse importanti in quanto disprezzare un certo tipo di musica e prediligerne un'altra (magari conoscendola appena!) può essere un ottimo biglietto da visita: secondo Azam

uno dei codici impliciti consiste nel padroneggiare alla perfezione la dissonanza culturale. Dopo aver citato quegli autori che rappresentano per un quadro l'apice del buon gusto, si consiglia di ammettere, come in una vera confessione, il proprio debole per un cantante che tutti considereranno ormai sorpassato, e che, come di rimbalzo, potrà accedere allo stato di icona «vintage» alla moda. La chiave è sapere come definire il dosaggio⁷².

⁷⁰ C. Türrcke, *op.cit.*, p. 43.

⁷¹ Una rapida introduzione al tema è: E. Menduni, G. Nencioni, M. Pannoizzo, *Social Network*, Mondadori Università, Milano 2011. Si veda anche: S. Turkle, *Insieme ma soli. Perché ci aspettiamo sempre più dalla tecnologia e sempre meno dagli altri*, Codice Edizioni, Torino 2012.

⁷² J. Azam, *Facebook. Anatomia di una chimera*, Stampa Alternativa, Viterbo 2015, pp. 61-62.

La «socializzazione coatta universale» è indispensabile per appartenere a questa società⁷³.

Un SN strutturato in questo modo presenta pertanto alcuni problemi.

Innanzitutto la costruzione del nostro sé virtuale come per il curriculum, non è completamente libera ma soggetta a procedure di codifica (ecco ritornare ancora una volta il fenomeno della codifica tipica dei dispositivi): si tratta fondamentalmente di compilare una scheda con nome e cognome, la propria immagine, scuole frequentate, situazione sentimentale ecc. Certamente questi campi non sono tutti obbligatori, tuttavia indirizzano nettamente gli individui a comportarsi allo stesso modo: sono perciò fortemente omologanti.

In secondo luogo, il profilo che l'individuo presenta è un profilo segmentato (ritorna anche la segmentazione dell'oggetto) in quanto i frammenti di vita esposti e le opinioni spesso sono senza una vera e propria unità. Un altro motivo di scarsa unità è il presentarsi del soggetto «come una serie di frammenti attraverso i «gruppi di fan» a cui appartiene l'internauta, facilitando così amicizie parcellizzate in base a gusti condivisi»⁷⁴.

Nel profilo assumono notevole importanza due modalità: la grande importanza delle immagini (foto, video) nella costruzione del profilo e le «condivisioni» che sono una forma di citazione di immagini e opinioni altrui che si condividono. Attraverso le condivisioni il titolare del profilo esprime le proprie opinioni: ciò che si pensa è pertanto spesso affidato alla citazione di battute altrui, di vignette contenute in vari siti ecc. A volte le condivisioni sono semplicemente battute spiritose ma molte riguardano opinioni politiche, sociali e religiose. L'utilizzo di opinioni altrui per presentare se stessi determina da un lato una ulteriore spersonalizzazione dell'individuo che si trova omologato agli altri (è spesso difficile trovare su *Facebook* delle opinioni veramente personali: ci si limita invece a qualche battuta anche se talvolta spiritosa). Per questo motivo *Facebook* sembra realizzare perfettamente l'universo inautentico che Heidegger descrive in *Essere e Tempo*: dominano infatti anche qui la «chiacchiera», la «curiosità» che caratterizzano proprio l'esistenza dell'*Esservi* inautentico, che si risolve nel «si», nel comportamento comune. Se la chiacchiera per il filosofo tedesco è «la possibilità di comprendere tutto senza alcuna appropriazione preliminare della cosa da comprendere» ed «è alla portata di tutti (e) non solo esime da una comprensione autentica, ma diffonde una comprensione indifferente, per la quale non esiste più nulla di incerto»⁷⁵, la curiosità a sua volta

non si prende cura solamente di vedere. Essa cerca il nuovo come trampolino verso un altro nuovo. Ciò che preme a questo tipo di visione non è la comprensione o il rapporto genuino con la verità, con gli enti stessi ma unicamente le possibilità derivanti dall'abbandono al mondo. La curiosità è perciò caratterizzata da una tipica incapacità di

⁷³ Cfr. C. Türcke, *op.cit.*, p. 44.

⁷⁴ J. Azam, *op.cit.*, p. 55.

⁷⁵ M. Heidegger, *Essere e Tempo*, Longanesi, Milano 1976, p. 213.

soffermarsi su ciò che si presenta. Essa rifugge dalla contemplazione serena, dominata com'è dall'irrequietezza e dall'eccitazione che la spingono verso la novità è il cambiamento. In questa agitazione permanente la curiosità cerca di continuo la propria distrazione⁷⁶.

Queste ultime parole si adattano in modo suggestivo al navigatore che su *Facebook*, o più in generale su *Internet*, passa velocemente da un «amico» o da un sito all'altro senza veramente soffermarsi su alcuno. Ogni sito *web* o profilo *Facebook* ha *links* per altri siti e il navigatore vi si abbandona vagando come sospinto dalle onde con le modalità di lettura di cui abbiamo detto in precedenza. Per Heidegger, inoltre l'*Esserci* tende a pensare come pensa l'opinione pubblica, si omologa e si adegua agli altri e, anche quando si contrappone in apparenza ad essi, in realtà vi si adegua impiegando gli stessi schemi concettuali. Più che ad un individuo «unico» l'utente *Facebook* è pertanto assimilabile a un esemplare di una tipologia. «É sotto l'apparenza della libertà personale che l'auto-presentazione è offerta agli sguardi, mentre essa obbedisce solo a un gioco di codici. I gusti personali sono solo una media dei gusti dominanti»⁷⁷. Nella cultura occidentale la cosiddetta nascita dell'individuo si è invece verificata proprio superando il modello del tipo. Se, ad esempio, nelle autobiografie medievali l'individuo si caratterizzava per la sua somiglianza ad un tipo (per cui, ad esempio, nelle vite dei santi spesso gli eventi narrati si assomigliavano tra un santo e l'altro, in quanto non era importante la singolarità dell'avvenimento accaduta a un determinato individuo ma la sua collocazione in una tipologia)⁷⁸, successivamente autobiografia, diari e soprattutto il romanzo ottocentesco si sono invece caratterizzate proprio per la costruzione di un personaggio/soggetto unitario in cui convergevano e trovavano una collocazione e un senso le opinioni e gli eventi della vita. «I racconti sono qualcosa di più che semplici cronache di eventi: danno forma al trascorrere del tempo, suggeriscono cause ed eventi e mostrano conseguenze possibili»⁷⁹.

In terzo luogo, infine, il profilo *Facebook* è una costruzione di superficie in cui il soggetto è colui che si rappresenta sulla scena, come avviene nella descrizione di Goffman⁸⁰: il soggetto perde non solo unità, ma anche profondità⁸¹ e appare così come una immagine non solo frammentaria ma anche di superficie. Tale immagine offerta allo sguardo altrui sul *web* corrisponde per certi aspetti a quella della personalità narcisista descritta ne *La cultura del narcisismo* da Lasch e che secondo tale autore caratterizzerebbe la nostra epoca. Il narcisista non è, come comunemente s'intende, l'uomo innamorato di se stesso. Il suo mondo psichico è invece caratterizzato da

⁷⁶ Ivi, p. 217.

⁷⁷ J. Azam, *op.cit.*, p. 62.

⁷⁸ Cfr. A. Gurevic, *La nascita dell'individuo nell'Europa medievale*, Laterza, Bari 1996.

⁷⁹ R. Sennett, *L'uomo flessibile*, Feltrinelli, Milano 2012¹⁰, p. 28.

⁸⁰ Cfr. E. Goffman, *La vita quotidiana come rappresentazione*, Il Mulino, Bologna 1969.

⁸¹ Nella tradizione culturale occidentale il soggetto è stato descritto come dotato di una struttura interna, di una sua «profondità» all'interno della quale è presente una sua «verità». Si veda in proposito: C. Taylor, *Radici dell'Io. La costruzione dell'identità moderna*, Feltrinelli, Milano 1993.

sensazioni di vuoto che devono essere riempite dall'ammirazione degli altri: nei confronti di questi ultimi tuttavia il narcisista ha non solo scarso interesse ma addirittura opera una svalutazione. Egli

dipende (...) dagli altri per ottenere costantemente approvazione e ammirazione. (...). Nello stesso tempo, la sua paura dalla dipendenza emotiva, unita alla tendenza alla manipolazione e allo sfruttamento con cui imposta i rapporti personali, rende tali rapporti fragili, superficiali e profondamente insoddisfacenti.⁸²

I cosiddetti amici di *Facebook* sono infatti nella maggior parte dei casi dei perfetti sconosciuti e quindi il rapporto con essi è limitato al SN (c'è il tipico distacco del narcisista dall'altro) anche se le loro opinioni sono importanti o talora addirittura fondamentali per costruire l'immagine del nostro sé (si pensi soltanto al grave danno che il cosiddetto *cyberbullismo* determina in molte personalità fragili, sino a giungere addirittura al suicidio).

Anche se per alcuni aspetti si può considerare *Facebook* un dispositivo con qualche somiglianza con la confessione cristiana⁸³, l'esposizione sul web è, come quella del narcisista di Lasch, una pseudo-introspezione. A differenza della confessione cristiana che aveva una potente capacità di «scavo», la perdita dell'effetto di profondità con i profili *Facebook* sia inevitabile.

La storia della confessione è estremamente complessa e a essa non è certamente possibile che fare brevi e inevitabilmente incompleti cenni, utilizzando ancora una volta Foucault come guida. La confessione nasce in ambito religioso e in essa è centrale il tema del peccato, delle colpe commesse dall'uomo nei confronti di Dio. Fra le sue componenti, diverrà fondamentale l'esame di coscienza. Esso si sviluppa inizialmente in ambito monastico e si caratterizza nell'obbligo per il monaco non solo di ricercare tutte le colpe commesse ma anche e soprattutto di indagare tutti i moti dell'animo che potrebbero distoglierlo dalla contemplazione di Dio: questo procedimento è indispensabile per capire se l'origine di un pensiero sia celeste o diabolica. I moti dell'animo vanno pertanto esaminati con estrema attenzione, quindi verbalizzati e comunicati al direttore di coscienza e, nei secoli successivi, al confessore: «nullas cogitationes celare!». Il modello monastico (seppur trasformato) è fondamentale in quanto si diffonderà capillarmente nella società cristiana attraverso l'obbligo, sancito dal IV Concilio Lateranense nel 1215, della confessione annuale obbligatoria per tutti⁸⁴. Il dispositivo della confessione, pertanto, con il suo obbligo assoluto a non nascondere nulla, pena

⁸² C. Lasch, *La cultura del narcisismo. L'individuo in fuga dal sociale in un'età di disillusioni collettive*, Bompiani, Milano 1981, p. 53.

⁸³ Cfr. M. Nicoli, *Ultimo «post» a Parigi*, «Aut Aut», 347, luglio-settembre 2010.

⁸⁴ Cfr. M. Foucault, *Il governo dei viventi. Corso al Collège de France 1979-1980*, Feltrinelli, Milano 2014 e id., *Mal fare, dir vero. Funzione della confessione nella giustizia. Corso di Lovanio, 1981*, Einaudi, Torino 2013. Su Foucault e il cristianesimo: M. Bertani, *La fine di un mondo? Foucault e la veridizione cristiana*, «Aut Aut», 362, 2014, pp. 75-100 e P. Chevallier, *Michel Foucault e il 'sé' cristiano*, «Aut Aut», 362, 2014, pp. 101-117. Sulla storia della confessione e del senso di colpa nella cultura europea fra medioevo ed età Moderna si veda anche J. Delumeau, *Il peccato e la paura. L'idea di colpa in Occidente dal XIII al XVIII secolo*, Il Mulino, Bologna 1987.

il gravissimo peccato di sacrilegio, non può che indurre i penitenti ad una operazione di attenta valutazione dei propri pensieri, delle proprie tentazioni o motivazioni con l'effetto di produrre una psiche (o meglio, in questo caso, un'anima) dotata di profondità, nella quale scavare per trarre la verità⁸⁵. In *Facebook* la situazione è, a mio giudizio, diversa: non si tratta infatti di non celare qualcosa, ma di offrire un'immagine di sé. In questo caso, seppur possano emergere anche sincere confessioni, sembra prevalere soltanto la costruzione dell'immagine: l'effetto verità della confessione viene inevitabilmente perduto e prevale la superficie. L'uso di immagini, video, opinioni altrui come si è precedentemente detto, sono in linea con la superficialità dell'immagine offerta. A riprova dell'importanza delle immagini negli ultimi tempi è in notevole ascesa con un gran numero di iscritti un nuovo SN, *Instagram* costituito essenzialmente da foto e video e con scarsi testi. Il diario di Facebook non racconta una storia: è additivo, non narrativo⁸⁶. La conseguenza, secondo Mapelli, è che «Facebook è un dispositivo-specchio che produce serialità e omologazione: si è più soggetti costituiti che soggetti costituenti»⁸⁷. Lo specchio ha la nota caratteristica di essere un oggetto che genera immagini virtuali (l'immagine riflessa): esse non sono vere copie in quanto «il fenomeno della riflessione produce (...) una inversione dell'asse fronte-retro, crea un mio doppio speculare che è solo apparentemente uguale alla mia persona. Il dispositivo specchio crea effetti di realtà e di somiglianza senza creare oggetti esistenti né copie identiche»⁸⁸. Lo specchio, per utilizzare questa metafora, ha la evidente caratteristica di riflettere solo ciò che è fuori, cioè la superficie degli oggetti.

11. Le due facce del corpo

Abbiamo visto come i dispositivi biopolitici agiscono in due modi: a) plasmano il corpo direttamente attraverso l'applicazione delle loro forze; b) favoriscono la creazione di soggettività libere. Se passiamo a esaminare più in dettaglio il punto a), credo che nel termine 'corpo' della biopolitica contemporanea si possano ulteriormente individuare due volti.

Un primo volto è, come si è detto, rappresentato dal corpo materialmente inteso. Si tratta del corpo reale, biologico, vivente, sul quale agiscono le forze del potere che lo modellano secondo la propria direzione.

⁸⁵ É necessario osservare che Foucault sottolinea anche altri aspetti: nell'esame di coscienza è fondamentale la presenza del direttore di coscienza al quale si deve assoluta obbedienza: l'operazione di produzione di una verità, è indispensabile proprio perché sia verbalizzata ad un'altra persona. Al direttore di coscienza il penitente deve sottomissione e obbedienza assoluta attraverso la quale egli ottiene una vittoria sulla volontà. «É la struttura formale del rapporto di obbedienza ad avere in sé e per sé valore operatorio, poiché a costituire l'effetto utile del rapporto di obbedienza è il fatto che a un ordine, per quanto assurdo, si obbedisca, ovvero che vi sia produzione di obbedienza per mezzo di obbedienza (...)» (M. Bertani, *op.cit.*, p. 91).

⁸⁶ Cfr. Byung-Chul Han, *Nello sciame. Visioni del digitale*, cit.

⁸⁷ M. M. Mapelli, *Facebook. Un dispositivo omologante e persuasivo*, «Aut Aut», 347. Sul concetto di dispositivo-specchio cfr. anche id., *Per una genealogia del virtuale. Dallo specchio a Facebook*, Mimesis Edizioni, Milano-Udine 2010.

⁸⁸ Ivi, p. 50.

L'acquisizione della disciplina da parte del corpo si caratterizza per un importante aspetto: essa non è fondamentalmente una attività consapevole; il soggetto acquisisce l'abitudine quasi senza accorgersene. Foucault afferma:

Tra il maestro di disciplina e colui che gli è sottomesso il rapporto è di segnalazione: si tratta non di comprendere l'ingiunzione, ma di percepire il segnale, di reagirvi subito secondo un codice più o meno artificiale stabilito in precedenza. Porre il corpo in un piccolo mondo di segnali, a ciascuno dei quali è legata una risposta obbligata e una sola: tecnica di addestramento che «esclude dispoticamente e completamente la minima rappresentazione e il più piccolo mormorio»⁸⁹.

È forse possibile a questo punto il tentativo di suggerire, traendolo da un altro ambito, un meccanismo che possa contribuire a spiegare il disciplinamento foucaultiano. Abbiamo accennato in precedenza a un processo di condizionamento (cioè dell'impiego dei riflessi condizionati della fisiologia) nell'acquisizione della disciplina ed è opportuno ritornare sulla questione anche se, come si è detto all'inizio (vedi par. 2), non è possibile ridurre la disciplina foucaultiana a un mero meccanismo neurofisiologico (Foucault stesso, verosimilmente, non sarebbe stato d'accordo).

Se prendiamo ad esempio l'apprendimento di una qualsiasi abilità motoria (giocare a tennis, sciare, ecc.) vediamo che nelle prime fasi i movimenti devono essere eseguiti con attenzione anche se sono spesso goffi e faticosi, mentre man mano che l'allenamento procede essi diventano sempre più adeguati e corretti e sono infine eseguiti in maniera automatica, senza cioè che l'individuo debba concentrarsi e pensare volontariamente al movimento che sta per compiere. In neuroscienze si definisce *memoria procedurale* la capacità di acquisire abilità motorie che diventano un *habitus*, come negli esempi precedenti: essa viene anche definita memoria implicita per distinguerla dalla *memoria dichiarativa* (cioè la memoria comunemente intesa) che è accessibile alla coscienza (siamo consapevoli di ricordare) verbalizzabile (possiamo esprimere ciò che ricordiamo) e che è definita *memoria esplicita*. La memoria procedurale (ecco ritornare il termine 'procedura') è detta anche *memoria implicita* perché non è consapevole: noi quando effettuiamo una determinata sequenza di gesti nel corso di un *habitus* acquisito (ad esempio se guidiamo un automezzo) compiamo i gesti «senza rifletterci», tanto che contemporaneamente possiamo pensare ad altro, parlare ecc. Non bisogna però limitarsi a pensare che la memoria procedurale riguardi solo attività motorie in senso stretto ma anche compiti che a prima vista riteniamo cognitivi e quindi consapevoli: un test utilizzato per verificare l'acquisizione di un *habitus* prevede l'utilizzo di quattro carte con semi diversi che vengono presentate in varie combinazioni dallo sperimentatore al paziente associate ai simboli del sole o della pioggia; dopo una serie di presentazioni iniziali il paziente deve prevedere il tempo in base alla combinazione presentata e basandosi sulle precedenti associazioni. Si tratta quindi di un compito che possiamo assimilare a uno di tipo cognitivo e che quindi immaginiamo cosciente. È opportuno osservare tuttavia che i due

⁸⁹ M. Foucault, *Sorvegliare e punire*, cit., p. 181.

sistemi non sono incompatibili in quanto alla memoria procedurale per uno stesso compito si può accompagnare la memoria dichiarativa: possiamo pertanto compiere una stessa azione sia implicitamente che esplicitamente.

Credo che il disciplinamento foucaultiano possa essere assimilato, per lo meno a grandi linee, proprio al meccanismo di acquisizione di abitudini tipico della memoria procedurale. I due tipi di memoria si localizzano a livello cerebrale in aree diverse: la memoria dichiarativa è localizzata nelle strutture del lobo temporale, mentre la memoria procedurale soprattutto nelle strutture sottocorticali. Fra esse sono importanti i nuclei della base⁹⁰ per l'acquisizione degli *habitus* ed il cervelletto per la sequenza e la forza muscolare dei movimenti. Per questo motivo a seconda della patologia da cui un soggetto è affetto c'è una dissociazione fra le capacità perdute: nei soggetti con malattia di Alzheimer che colpisce le strutture temporali è gravemente deficitaria la memoria dichiarativa e sono conservate abilità motorie (ad esempio molti alzheimeriani sono in grado di guidare l'auto anche in fasi abbastanza avanzate di malattia), mentre nei soggetti con malattia di Parkinson (nei quali sono danneggiati i nuclei della base) vengono perdute le capacità di acquisire delle nuove procedure (ad esempio falliscono nel test delle carte per la previsione del tempo)⁹¹. A livello dello striato (uno dei nuclei della base) avviene la scomposizione in segmenti di un movimento che viene ricomposto in una abitudine unificata: con l'unificazione (l'*habitus* è un tutt'uno) si perde la elasticità dei singoli passaggi⁹². Una volta che un comportamento abituale è acquisito da più tempo diventa più difficile modificarlo.

L'uso del computer prevede certamente l'acquisizione di procedure che non sono nient'altro che gli *habitus* della memoria procedurale. Innanzitutto si acquisiscono abilità motorie come l'uso del mouse, della tastiera: chi per la sua età ricorda all'inizio degli anni novanta del secolo scorso il passaggio del sistema operativo da *MS-DOS* (che utilizzava comandi da tastiera) a *Windows* (che prevedeva il mouse) rammenta probabilmente un periodo di incertezza nei movimenti (anche se ovviamente molto breve); oppure una certa iniziale difficoltà di utilizzo quando in alcuni PC portatili è comparso il *trackball* al posto del mouse. Oltre a questo più banale aspetto ne esiste un secondo molto più rilevante: nella pratica l'acquisizione di abilità informatiche (uso dei programmi) avviene quasi sempre (ed è una esperienza di chiunque) proprio attraverso un modello di tentativi ed errori, come nel test delle quattro carte. Possiamo ipotizzare pertanto che, attraverso l'uso assiduo dell'informatica, i soggetti acquisiscano degli *habitus* procedurali che sono inconsapevoli perché dipendenti da strutture sottocorticali e probabilmente riducano l'utilizzazione delle strutture coscienti. Tali abilità corrispondono perfettamente a quello che prevede la società, cioè la schematizzazione e la proceduralizzazione del mondo effettuata in maniera inconsapevole.

⁹⁰ Il sistema dei nuclei della base non ha solo funzioni motorie come si riteneva un tempo ma anche cognitive ed emotive.

⁹¹ Cfr. M. F. Bear, B. W. Connors, M. A. Paradiso, *Neuroscienze. Esplorando il cervello*, Zanichelli, Bologna 2007.

⁹² Cfr. K. Foerde, D. Shohamy, *The role of basal ganglia in learning and memory. Insights from Parkinson's Disease*, «Neurobiol Learn Mem», 2011 November; 96(4), pp. 624–636.

Se i dispositivi informatici agiscono su un corpo reale agendo sui sistemi di memoria del cervello, parallelamente si costituisce anche una seconda immagine del corpo. Si è già detto in precedenza come la biologia assieme all'informatica sia la scienza fondamentale del XX secolo (la fisica così importante nel XX secolo gode ora di minor visibilità). La grande diffusione di un'immagine biologicizzata dell'uomo deriva non solo dagli indubbi successi delle scienze biomediche sulla sopravvivenza e la qualità di vita, ma anche dalla possibilità di esplorare il corpo attraverso le immagini: radiografia tradizionale, ecografia, tomografia computerizzata (TC) e risonanza magnetica (RM) ne hanno svelato l'interno. Il corpo sembra non avere più segreti: l'esempio più eclatante è la visualizzazione del feto durante le fasi iniziali della gravidanza: ciò che rappresentava il periodo oscuro e misterioso nel processo della generazione ora è visibile ed è seguito dai futuri genitori passo passo. Non è infrequente che nell'album fotografico del neonato la prima fotografia in cui ci si imbatte sia proprio quella della ecografia materna che mostra l'embrione!

Il sé è così ridotto alla sua pura struttura fisica e biologica e il dualismo anima /corpo, per lo meno nella sua versione cartesiana, non appartiene più al patrimonio culturale generale. L'anima stessa è diventata corpo⁹³, non più *forma corporis* come nella tradizione aristotelica. Il pensiero è trasformato in «materia», quindi «visibile» anch'esso: attraverso strumenti come la risonanza magnetica funzionale (fMRI) si è in grado di visualizzare le aree di cervello in funzione durante determinate attività cognitive⁹⁴. Ancora una volta sono state le tecnologie informatiche a permettere gli ultimi sviluppi (la TC e la RM) costruendo le immagini.

Un corpo concepito in questo modo tende pertanto a perdere le caratteristiche di «apertura al mondo» che la fenomenologia aveva indicato come sua caratteristica peculiare. Attraverso il corpo che ciascuno è, l'individuo si rapporta al mondo degli oggetti e agli altri (con-Esserci, *Mitsein*). Questo viene perduto o almeno limitato dagli strumenti informatici. Innanzitutto il contatto con gli altri non è più diretto e chi si apre al mondo non è più il corpo reale dell'individuo ma il corpo mediato dalla tecnologia. Questo contribuisce al distacco che si è verificato fra gli individui reali negli ultimi anni per ragioni storiche e sociali: il prossimo si è progressivamente allontanato ed è mediato da dispositivi elettronici⁹⁵. Il corpo assume in maniera piena tutte le caratteristiche del semplice oggetto, pura *res extensa* cartesiana a disposizione di un «soggetto» onnipotente la cui volontà (che è forse ciò che ancora resta della vecchia «anima», dell'antica *res cogitans*)⁹⁶ è sovrana. Visto il modello di razionalità scientifica che *Internet* e l'informatica veicolano, l'idea che l'individuo percepisce è che il proprio corpo ma anche di quello dell'altro siano un comune oggetto.

⁹³ Cfr. Y. Michaud, *Visualisations. Le corps et les arts visuels*, in A. Corbin, J. J. Courtine, G. Vigarrello, *Histoire du corps 3. Les mutations du regard. Le XXe siècle*, Éditions du Seuil, Paris 2006, pp. 431-451.

⁹⁴ In realtà la visualizzazione di alcune aree cerebrali in concomitanza con determinate attività cognitive non corrisponde certamente alla visione del pensiero anche se questo è il messaggio che viene diffuso dai media. In proposito cfr. P. Legrenzi, C. Umiltà, *Perché abbiamo bisogno dell'anima*, Il Mulino, Bologna 2014.

⁹⁵ Cfr. L. Zoja, *La morte del prossimo*, Einaudi, Torino 2009.

⁹⁶ Cfr. M. Marzano, *La filosofia del corpo*, Il nuovo melangolo, Genova 2010.

Tale oggetto (il corpo) è innanzitutto un oggetto materiale; in secondo luogo è un oggetto costituito da parti. Ciascuna di esse va curata e potenziata in quanto ad essere importante è la loro prestazione. Fin qui tuttavia il corpo presenta caratteristiche materialità di natura solamente biologica.

Il passo successivo è che ciò che viene prodotto dalle immagini non è il corpo reale, ma una sua immagine virtuale, cioè l'immagine che i dispositivi costruiscono a partire da esso. Il corpo perde così le sue fattezze concrete e rimane solo una materia astratta. Non più i colori, gli odori, il calore del corpo vivente ma la sua immagine ricostruita elettronicamente, fredda, inodore, colorata in modo diverso a seconda della parte che deve essere messa in particolare evidenza. Se per l'oggettivazione del mondo e la creazione di un corpo come oggetto materiale l'informatica è, come si è detto, utile ma non indispensabile (può essere sufficiente a questo scopo il pensiero scientifico) lo è invece per produrre un corpo virtualizzato. Il cadavere che era sezionato dagli anatomisti, pur essendo certamente un oggetto di scienza, conservava inevitabilmente alcune caratteristiche del corpo reale. Il corpo su *Internet* subisce invece un'ulteriore trasformazione: diventa un corpo virtuale, fatto di *pixels* e non di carne: si presenta innanzitutto come immagine e quindi, ancora una volta, come superficie. In secondo luogo, la materia di cui è costituito è particolare: non si tratta del corpo reale con i suoi visceri, del corpo che si deteriora nell'invecchiamento e che si decompone nella morte ma di un suo «doppio» virtuale e meccanico: esso è infatti fondamentalmente una macchina, costituita da parti che possono venir sostituite o potenziate se inefficienti, ma che fondamentalmente non muoiono. Il corpo diventa un'immagine e le sue immagini non corrispondono sempre alla realtà: quelle che si vedono sono state sottoposte a modifiche con programmi di foto ritocco.

Ciascuno pertanto pensa se stesso contemporaneamente da un lato come corpo materiale (il corpo biomedico) e dall'altro come corpo rappresentato, virtuale (il corpo della rappresentazione tecnologica). Si è detto in precedenza che ormai ci si interpreta attraverso le categorie della biologia⁹⁷: il modello di razionalità scientifica che *Internet* e l'informatica veicolano (l'oggettività, le procedure, l'assenza di sfumature) contribuiscono in maniera decisiva a costruire l'immagine del proprio corpo e di quello dell'altro come di un comune oggetto. Questo oggetto (il corpo) è innanzitutto di natura materiale; in secondo luogo è un oggetto costituito da parti e ciascuna di esse va curata e potenziata in quanto ad essere importante è prestazione di ognuna. Ogni corpo infine non è una totalità ma la somma delle sue parti: ad essere importanti sono il naso, le labbra, i seni, il fondoschiena ecc. intesi isolatamente. Ciascuna parte va non solo corretta ma potenziata ed è vista come un fornitore della miglior prestazione possibile che va ricercata obbligatoriamente: d'altronde non si è detto in precedenza che compito del soggetto è quello di potenziare il proprio Io? Questo non riguarda solo il soggetto, ma anche gli altri: si è considerati come un insieme di parti. Il corpo reale è certamente materiale (un oggetto fatto da parti) mentre il corpo virtuale perde la materialità del corpo reale: pur essendo materiale, oggetto prodotto

⁹⁷ Cfr. *infra*, paragrafo 8.

dalla biologia è al contempo distante e inoffensivo e pertanto utilissimo al biocapitalismo.

Quali esempi di queste due modalità complementari di rappresentazione del corpo (corpo biologico e corpo virtuale) citiamo due ambiti che, seppur certamente preesistenti a *Internet*, sono da esso veicolati e diffusi in maniera in precedenza impensabile con notevoli conseguenze sulla soggettivazione: la medicina e la pornografia, le modalità fondamentali attraverso cui agisce il precedentemente citato *capitalismo farmacopornografico*.

L'enorme interesse per la medicina serve ad illustrare l'immagine del corpo come materiale puramente biologico. L'attenzione del pubblico per la medicina è certamente precedente a *Internet* e dipende dalla medicalizzazione della nostra società ma grazie al *web* ha ricevuto un impulso decisivo. Il 5% delle ricerche su *Google* riguarda infatti la medicina e quindi non è opera degli operatori sanitari ma soprattutto dei pazienti. Spesso i malati sono più informati dei medici sulla loro patologia, fanno richieste precise, pretendono di essere sottoposti a determinate metodiche diagnostiche o terapie (come ad esempio dimostra il controverso caso *Stamina* in Italia). Il *web*, da un lato, ha reso possibile con maggiore facilità sia l'accesso alle conoscenze mediche a volte addirittura specialistiche, dall'altro, attraverso blog, gruppi di discussione, ecc., ha facilitato i contatti tra i soggetti affetti da varie patologie (anche le cosiddette «malattie rare»⁹⁸). È interessante osservare come si pensa che l'unione dei pazienti determini la cosiddetta «saggezza collettiva» del web. Questo ha determinato una sorta di rivoluzione nel rapporto medico-paziente in cui i primi hanno perso potere e si trovano spesso a dover contrattare con i malati diagnosi e terapie: è ormai una situazione comune il caso del paziente che chiede o rifiuta un accertamento o una terapia in base a ciò che ha letto su *Internet*. Accanto a questo tipo di resistenze, «interne» alla medicina occidentale, esistono però anche resistenze «esterne»: con ciò intendiamo la proliferazione di siti di medicina alternativa alla medicina occidentale o addirittura siti di opposizione alla cura di vere e proprie malattie come i siti pro anoressia⁹⁹. Attraverso *Internet* pertanto gli individui diventano soggetti, e insisto soggetti corporei, plasmando il proprio corpo sano o malato che sia, resistendo alla forma che il sapere medico vorrebbe imporre, modificando per certi versi lo stesso sapere medico, costituendosi come soggetti sani o malati. La «microfisica del potere» foucaultiana si manifesta qui pienamente attraverso il gioco di forze (i medici) e di resistenze (i pazienti).

La diffusione della pornografia illustra il secondo aspetto, cioè la virtualizzazione del corpo materiale. Oggi la sua diffusione e la sua disponibilità sul *web* sono praticamente illimitate per tutti e se si pensa che il 12% dei siti, il 25% delle parole chiave e il 35% dei *downloads* sono di carattere pornografico¹⁰⁰ non ci si può limitare a ritenere il fenomeno marginale: la pornografia su *Internet* (soprattutto da parte dei giovanissimi) è un dispositivo soggettivante. Il

⁹⁸ Cfr. E. Santoro, *Web 2.0 e social media in medicina*, Il Pensiero Scientifico Editore, Roma 2012.

⁹⁹ Ad esempio: <http://proanapersempre.blogspot.it> (accesso del 11/09/14).

¹⁰⁰ <http://internet-filter-review.toptenreviews.com/internet-pornography-statistics-pg2.html>. (accesso del 11/09/14).

suo effetto sulla soggettivazione e la corporeità è importante. Secondo Preciado:

l'eccitazione pornografica obbedisce a un meccanismo boomerang: *piacere nella desoggettivazione dell'altro / piacere nella desoggettivazione di sé*. Guardare un soggetto che non può controllare la propria forza di produzione sessuale (*potentia gaudendi*) e guardarlo nel momento stesso in cui rinuncia a questa forza a beneficio di uno spettatore/trice onnipotente (se stesso, colui che guarda) il/la quale, a sua volta, attraverso la rappresentazione, si vede desoggettivato/a, ridotto/a alla propria risposta masturbatoria. *Colui o colei che guarda gode del suo stesso processo di de soggettivazione*¹⁰¹.

La pornografia contribuisce in modo determinante a quella oggettivazione e segmentazione del corpo di cui si è già detto. Che il corpo pornografico, specie quello femminile, sia un oggetto è abbastanza intuitivo: lo è per il/gli attori (che lo utilizzano e lo mostrano come un puro oggetto di piacere con gradi di reificazione che giungono fino alla vera e propria violenza carnale, anche se simulata) e lo è per lo spettatore-voyeur che si gratifica per le immagini identificandosi con gli attori (e quindi oggettivando anch'esso il corpo della donna). Il corpo del porno, inoltre, non è un oggetto unitario ma frammentato. Ad esempio nei siti pornografici la classificazione delle immagini o filmati avviene in modo curioso: i video sono suddivisi contemporaneamente in base al tipo di prestazione sessuale, o al tipo di donna, o alle sue caratteristiche fisiche, con un curioso effetto simile alla celebre, immaginaria e confusa classificazione degli animali dell'*Enciclopedia Cinese* di Borges¹⁰². Il corpo perde quindi il suo aspetto unitario e si trasforma solo nella parte interessata alla meccanica dell'atto sessuale (*pars pro toto*). E l'accoppiamento conserva aspetti di meccanicità, non di unione intima ma paradossalmente, visto il reale compiersi degli atti sessuali, di un contatto che rimane di superficie, del semplice interagire di parti meccaniche anche se estremamente prestanti (e quindi termine di confronto estremamente impegnativo per lo spettatore)¹⁰³. In quanto dispositivo paradigmatico che veicola un modello di corporeità, costituisce una modalità di soggettivazione che crediamo estremamente importante¹⁰⁴. Ad esempio, un'educatrice in una intervista ha affermato che gli adolescenti con i quali è a contatto «sembrano considerare il sesso orale una

¹⁰¹ P. Preciado, *op.cit.*, p. 237.

¹⁰² Cfr. J. L. Borges, *L'idioma analitico di John Wilkins*, in id., *Altre inquisizioni*, Feltrinelli, Milano 1963.

¹⁰³ Questi aspetti sono presenti già nell'opera del marchese de Sade dove l'oggettivazione sessuale dei corpi (in questo caso collegata strettamente alla violenza) è particolarmente evidente. Nei suoi testi infatti «il corpo è concepito come un assemblaggio meccanico composto di parti. Il corpo sadiano è un corpo spossessato, esposto allo sguardo, consegnato al piacere; un corpo costretto a mostrarsi senza indugi, un corpo che non ha diritto di invocare pudore, protezione, rispetto» (M. Marzano, *op. cit.*, p. 85).

¹⁰⁴ Sulla pornografia cfr. P. Adamo, *Il porno di massa*, Raffaello Cortina, Milano 2004; E. Biasin, G. Maina, F. Zecca (a cura di), *Il porno espanso: dal cinema ai nuovi media*, Mimesis, Milano-Udine 2011; H. Gardner, K. Davies, *Generazione App*, Feltrinelli, Milano 2014.

cosa meno intima di un bacio»¹⁰⁵. Il rischio complessivo di queste nuove forme di soggettivazione può essere quello di una deumanizzazione, con la scomparsa dell'altro nella sua forma umana per avere di fronte a sé solo un oggetto: sparirebbe il mondo umano del con-Esserci per rimanere solo il mondo degli utilizzabili. La razionalità e la scienza hanno enormi meriti ma sono molto limitate nel riconoscere l'umanità dell'altro.

12. Soggetti bifronti

Malgrado spesso si tenda a ridurre l'importanza del disciplinamento nella costituzione del soggetto del XXI secolo e si sottolineino piuttosto gli aspetti «creativi» della soggettivazione, la disciplina è, invece, ancora molto importante e viene veicolata, fra gli altri dispositivi, in maniera assolutamente decisiva dai sistemi informatici cui siamo quotidianamente soggetti. Il soggetto postmoderno è pertanto un soggetto bifronte: da un lato è assoggettato a rigidi schemi interpretativi, dall'altro è obbligato, pena la sua sostanziale esclusione dalla società attiva, alla creatività e alla reinvenzione di sé. Pertanto ognuno è soggetto contemporaneamente in due modi diversi e complementari. Ovviamente il prevalere dell'una o dell'altra faccia della soggettivazione dipende anche dal tipo di attività svolta dall'individuo con il prevalere degli aspetti «creativi» in certe professioni e degli aspetti più propriamente disciplinari in altre, ma non esiste tuttavia nessun soggetto che non sia sottoposto ad entrambi i tipi di soggettivazione. I due aspetti inoltre si intrecciano: se da un lato i sistemi informatici disciplinano il soggetto, dall'altro ne permettono anche la creatività: citiamo come semplici esempi non solo i SN, ma la possibilità di produrre *software*, creare facilmente video professionali, ritoccare foto, creare siti in cui scambiare idee ecc.

Un ultimo aspetto del soggetto postmoderno è l'essere anche un soggetto «collettivo». La produzione intellettuale, infatti, non è più soltanto opera di un solo individuo come un tempo poteva essere la scrittura di un romanzo, ma di una sorta di «mente collettiva» presente in rete. Un esempio di questo è rappresentato dai software *freeware* come il sistema operativo *Linux* che è costruito collettivamente dagli utenti della rete, oppure da *Wikipedia* le cui voci non sono opera di un solo autore ma vengono modificate liberamente da tutti. Un altro esempio è rappresentato dalla cosiddetta «saggezza collettiva» del *web* di cui abbiamo detto in precedenza. Per la costituzione di questo soggetto collettivo, pertanto, il disciplinamento è essenziale, non essendo sufficiente la sola creatività: solo utilizzando tutti le stesse conoscenze, le stesse modalità di comportamento intellettuale è possibile costituire questa mente collettiva. D'altronde la stessa disciplina foucaultiana è utilizzata nelle caserme e nelle fabbriche dove un'azione coordinata di tutti gli individui è indispensabile.

Un elemento fondamentale dei sistemi disciplinari è ovviamente la sorveglianza. Bisogna sorvegliare che tutte le azioni siano compiute nel modo corretto: come è noto, Foucault utilizza come modello il *panopticon* di Bentham, la prigione «ideale» nella quale un solo sorvegliante posto al centro della prigione è in grado di controllare tutti i carcerati: li vede tutti senza essere visto

¹⁰⁵ Ivi, p. 111.

da loro. I sistemi informatici sono notoriamente controllabili e controllatissimi, in quanto ogni file, ogni collegamento con un sito lasciano traccia e il fatto che ormai siamo controllati ovunque è diventato addirittura un luogo comune. Ma non è solo il potere che controlla, ma tutti controllano tutto e la prigione del *panopticon* è ormai una gabbia di vetro dove ognuno può vedere e controllare l'altro. I SN infatti permettono contemporaneamente di mostrarsi e di vedere gli altri, sorvegliandone le mosse. Non c'è più un solo guardiano al centro ma ovunque un numero infinito di sorveglianti allo sguardo dei quali i prigionieri docilmente si offrono. La confessione sui SN pertanto non è più rivolta ad un singolo direttore di coscienza ma a un numero potenzialmente infinito di confessori: mancando però il rapporto personale, anche per questo, la confessione rimane solo in superficie.

13. L'empatia e il concreto corpo dell'altro

Riassumendo quanto detto, si è visto che il potere che non più quello dello stato, ma in prevalenza quello del biocapitalismo costruisce le nostre soggettività attraverso i suoi dispositivi. L'informatica e *Internet* sono oggi dispositivi di fondamentale importanza in quanto agiscono in due modi: sia praticando una disciplina attiva direttamente sulle nostre capacità cognitive e che ci condiziona all'uso di procedure spesso rigide e ad una razionalità scientifica, sia producendo soggettività «libere». Tali tecnologie sono da un lato il dispositivo che agisce direttamente sui corpi, dall'altro l'amplificatore di altri dispositivi non informatici che attraversano la società. I soggetti che vengono prodotti pensano se stessi in maniera duplice: da un lato sempre più considerano se stessi quasi esclusivamente come sé materiali, cioè come corpi fisicamente intesi, ma nel contempo questi corpi presentano anche i caratteri di corpi virtuali. Tali procedure di soggettivazione vengono continuamente ripetute (l'informatica è di uso quotidiano) in maniera tale che la struttura dei soggetti venga continuamente rinforzata e persista nello stesso modo. Il soggetto non è infatti plasmato una volta per tutte come una statua (anche se i dispositivi, come si è detto, creano un *habitus*) ma viene continuamente ricostituito dai dispositivi mediante la loro applicazione.

È a questo punto necessario affrontare in breve ancora un'ultima questione, cioè se una soggettivazione di questo tipo possa essere problematica soprattutto nei rapporti con gli altri, nel *con-Esservi*.

Foucault è stato accusato di sottovalutare la complessità della vita emotiva a scapito della produzione dei discorsi; inoltre «l'individuo foucaultiano, ossessivamente concentrato sul dominio e controllo di sé, è intrinsecamente monadico, chiuso in se stesso ed escluso dalla intimità emotiva e dai legami collettivi»¹⁰⁶. Questi aspetti sono effettivamente presenti nel suo pensiero, ma, forse proprio per questa sensibilità interpretativa al problema dell'individuo, un filosofo come lui è stato in grado di cogliere in maniera acutissima le modalità e l'importanza dei meccanismi biopolitici nel costituire i soggetti che abbiamo cercato di riconoscere anche nell'informatica e in *Internet*. Questa chiusura all'altro può rappresentare tuttavia anche un limite: Foucault,

¹⁰⁶ A. Elliott, *I concetti del sé*, Einaudi, Torino 2010, p. 127.

nell'ultima fase del suo pensiero, tenderà a proporre una costruzione «estetica» del sé, non superando però una posizione assolutamente individualistica, con una scarsa attenzione all'interazione con gli altri. Questo è invece uno dei più importanti problemi che pone l'individuo soggettivato da *Internet*: riconoscere adeguatamente l'importanza e il valore degli altri individui. Come dice Zoja

L'uomo (...) è un essere sociale. Gli altri uomini gli sono sempre stati necessari, in ogni senso. Oggi la loro funzione può essere in gran parte sostituita da macchine (per esempio il computer). Ma quel che non può essere sostituito è la presenza umana: la lontananza dagli altri causa una privazione che è un vero danno psichico. L'uomo solo incontra la depressione; e, a circolo vizioso, l'uomo depresso è un uomo a cui mancano la forza e la spinta per andare incontro al prossimo¹⁰⁷.

È necessario interrogarsi quindi se il corpo sia semplicemente materia informe totalmente soggetta ai dispositivi del biopotere che la plasmano secondo le proprie linee di forza (come pensava Foucault) oppure se esso possieda un'autonomia residua, una piccola possibilità di resistere ai dispositivi applicati e/o abbia delle possibilità alternative. È forse possibile individuare una resistenza, proprio nelle caratteristiche biologiche degli individui, nel loro essere animali assoggettati a quel dispositivo che possiamo chiamare «natura biologica» o «evoluzione».

Per il riconoscimento dell'umanità dell'altro è infatti indispensabile una *empatia* per il suo *corpo concreto*, attraverso il quale riconosciamo l'uomo. Secondo De Vignemont e Singer l'empatia è proprio l'entrare in sintonia con un'altra persona quando si è in uno stato affettivo isomorfo allo stato emotivo dell'altra persona e che viene attivato dall'osservazione o immaginazione dello stato affettivo dell'altro e quando si è consapevoli che lo stato emotivo della persona è l'origine del nostro stato affettivo¹⁰⁸. L'empatia è peraltro distinta dalla simpatia, situazione in cui pur provando dei sentimenti verso l'altra persona (ad esempio compassione o pietà), non condividiamo necessariamente lo stesso sentimento (la sua tristezza). Un precursore dell'empatia, anche se distinto da essa è il «contagio emotivo» in cui si condivide il sentimento dell'altra persona senza rendersi conto che l'origine della nostra emozione deriva inconsapevolmente dall'emozione altrui: è ciò che succede quando un bambino si mette a piangere quando è vicino ad un altro che piange¹⁰⁹. È stato proposto da Preston e De Waal il modello *perception-action* per cui «la percezione dello stato dell'oggetto attiva automaticamente nel soggetto le rappresentazioni dello stato, della situazione e dell'oggetto e che tale attivazione innesca o genera le risposte somatiche automatiche associate, a meno che queste non vengano

¹⁰⁷ L. Zoja, *op.cit.*, p. 13.

¹⁰⁸ Cfr. F. De Vignemont, T.Singer, *The Empathic Brain: How, When and Why?*, «Trends in cognitive neurosciences», vol. X, n.10, 2006, pp. 435-441.

¹⁰⁹ Cfr. G. Silani, *Emozioni sociali. Le basi neurofisiologiche dell'empatia e del comportamento di aiuto*, «Rivista Internazionale di Filosofia e Psicologia», vol. 4 (2013), n. 3, pp. 296-304.

inibite»¹¹⁰. Alla base di questo modello ci sarebbe l'attività dei *neuroni-specchio* che si attivano automaticamente proprio nel momento in cui osserviamo le azioni dell'altro. In tutte queste situazioni, quindi, la presenza fisica, reale dell'altro è fondamentale proprio per poter percepire le emozioni di un altro essere umano: è quindi possibile che l'acquisizione e l'utilizzo quotidiano di un modello eccessivamente intellettualistico come quello scientifico e le precedentemente accennate modalità di soggettivazione possano contribuire ad inibire le nostre capacità empatiche¹¹¹. Tale capacità dipende dalla nostra struttura biologica, dalla nostra natura animale. In modo diverso, ma sostanzialmente coincidente, la filosofia si era già occupata di queste problematiche soprattutto attraverso l'opera di Emmanuel Levinas.

Per Levinas, è sempre l'altro, in un certo senso, a farci nascere, a far crescere il nostro corpo, che si tratti di nascita biologica o di ulteriori nascite, attraverso carezze, amori, ma anche con le percosse e le ferite inflitte nel corso di una lunga vita: «Nella carezza, rapporto, ancora, per un verso, sensibile, il corpo si spoglia già della sua stessa forma, per offrirsi come nudità erotica. Nel carnale della tenerezza, il corpo abbandona lo statuto dell'ente»¹¹².

Proprio l'opposto, come si è visto, fa la pornografia.

Oltre all'empatia, si è accennato in precedenza alla perdita di profondità che le nuove modalità di soggettivazione determinano. Secondo Rose fra il XIX e gli anni sessanta del XX secolo gli esseri umani, almeno in occidente «giunsero a vedersi abitati da un profondo spazio psicologico interiore»¹¹³. Questo determinò sia in psicologia che nel linguaggio comune allo sviluppo di un'autodescrizione che parlava di ansia, depressione, traumi, estroversione e introversione ecc. Ciò, come si è detto in precedenza, aveva i suoi antecedenti anche nella tecnica della confessione cristiana e nel romanzo psicologico ottocentesco. Attualmente la visione del «sé neurochimico», di un sé in cui le problematiche psicologiche sono ridotte alla carenza o meno di un neurotrasmettitore o la presenza/assenza di un determinato gene appiattiscono il quadro. Siamo in presenza di un modello concettualmente molto semplice: qualunque emozione, qualsiasi problematica psichica è solo un problema di neurotrasmettitori ed è modificabile, almeno teoricamente, attraverso l'uso di una sostanza esogena. A ciò si aggiunga la modifica delle modalità di ragionamento nel senso della proceduralizzazione e irrigidimento e si ottiene una visione di se stessi estremamente semplificata e caratterizzata essenzialmente da una macchina stimolo/risposta. Una procedura non è nient'altro che una catena di risposte che si attivano in base ad uno stimolo.

¹¹⁰ S. D. Preston, S.B.M. De Waal, *Empathy: Its Ultimate and proximate basis*, «Behavioral and Brain Sciences», 25, pp. 1-72, cit. in L. Boella, *Neuroetica. La morale prima della morale*, Raffaello Cortina, Milano, 2008, p. 96.

¹¹¹ Ciò ovviamente non significa che la scienza sia *solo* deumanizzante, ma che possa *anche in parte* contribuire.

¹¹² M. Marzano, *op.cit.*, p. 43.

¹¹³ N. Rose, *op.cit.*, p. 298.

È necessario a questo punto osservare che, quando si parla di «profondità» (ma anche di corpo) non si vogliono effettuare affermazioni con valenza ontologica (peraltro possibili e anche legittime) ma che contrastano con una visione prevalentemente costruttivistica del soggetto come qui esaminata. La profondità (contrapposta all'«effetto superficie») rappresenta anche in questo caso semplicemente uno spazio funzionale all'interno del quale collochiamo i pensieri. Solo in uno spazio siffatto questi ultimi possono essere approfonditi, confrontati, criticati in misura più adeguata; solo non pensando il comportamento umano limitato ad un semplice sistema di procedure ma riuscendo a leggerne le sfumature, le ragioni, le motivazioni è possibile comprendere a fondo l'altro ed entrare in sintonia, potenziare quell'empatia che possediamo semplicemente per essere dei Primati.

Una seconda possibile modalità di resistenza è rappresentata dalla soggettivazione attraverso altri dispositivi che non siano quelli della cultura scientifica e dell'informatica. Sono dispositivi *non universalizzabili*, ma hanno ancora una grande importanza. Essi hanno la caratteristica di non essere rigidi come le procedure, in quanto il soggetto si forma semplicemente imitandoli e non essendo condizionato a ripeterli in sequenza. Soggettivare gli individui anche attraverso questi dispositivi potrebbe avere il vantaggio di avere individui con una sensibilità ed una profondità maggiore. Fra essi possiamo certamente indicare senz'altro la cultura umanistica (e aggiungiamo anche la filosofia), che secondo Marta Nussbaum, è un valido antidoto a questi rischi. Le lettere e le arti

servono a costruire (...) un mondo degno di essere vissuto, con persone che siano in grado di vedere gli altri esseri umani come persone a tutto tondo, con pensieri e sentimenti propri che meritano rispetto e considerazione¹¹⁴.

Se, come si è detto in precedenza, l'empatia si attiva non solo attraverso le interazioni personali, ma anche attraverso l'immaginazione, la letteratura e l'arte rimangono ancora oggi nell'era del *web* modalità fondamentali nel permetterci di immaginare e di comprendere i sentimenti altrui. È dubbio che la continua, superficiale ostentazione di sentimenti e immagini sulla piazza virtuale di *Facebook* possa servire veramente a stabilire quella empatia che, riconoscendo sulle piazze reali l'altro come se stesso, deve stare alla base di ogni vera comunità.

¹¹⁴ M. Nussbaum, *Non per profitto. Perché le democrazie hanno bisogno della cultura umanistica*, Il Mulino, Bologna 2011, p. 154.