NOAM CHOMSKY DAVID GRAEBER ROBERT LEGROS
HARRY HALPIN YANIS VAROUFAKIS MITCHELL VERTER

VOCI E DINAMICHE DELL'ALTRO

A CURA DI LUCIANO LANZA

GIAMPIETRO BERTI
ALBERTO GIOVANNI BIUSO
FRANCO BUNČUGA
FRANCESCO CODELLO
TOMMASO GRAVANTE
EUGENIA LENTINI
FRANCO MELANDRI
GUIDO SALVINI
PIETRO SPICA
FILIPPO TRASATTI
SALVO VACCARO

MIMESIS / LIBERTARIA

libertaria

Collana diretta da *Luciano Lanza*

Redazione
Franco Bunčuga
Francesco Codello
Roberto Gimmi
Stefania Maroni
Franco Melandri
Pietro Spica
Andrea Staid

Collaboratori
Fernando Ainsa
Francesco Berti
Stefano Boni
Vanna Brocca
Pino Cacucci
Laura Antonella Carli
Eduardo Colombo
Alessandro Curioni
Marianne Enckell
Luca Fantacci
Aldo Giannuli
Gabriella Kuruvilla
Franco La Cecla
Jean Jacques Lebel
Eugenia Lentini
Serena Marcenò
Mario Rui Pinto
Giorgio Triani
Tullio Zampedri

Comitato scientifico
Miguel Abensour
Pietro Adamo
Massimo Amato
Giampietro Berti
Alberto Giovanni Biuso
Noam Chomsky
John Clark
Fabrizio Eva
Giulio Giorello
Salvo Vaccaro

Voci e dinamiche dell'altro

MIMESIS
Libertaria

Illustrazioni di Pietro Spica

MIMESIS EDIZIONI (Milano – Udine)
www.mimesisedizioni.it
mimesis@mimesisedizioni.it

Collana: *Libertaria*
Isbn: 9788857545097

© 2017-2018 – MIM EDIZIONI SRL
Via Monfalcone, 17/19 – 20099
Sesto San Giovanni (MI)
Phone: +39 02 24861657 / 24416383
Fax: +39 02 89403935
E-mail: redazione@libertaria.it
Corrispondenza: Libertaria, via Vitruvio 7, 20124 Milano

INDICE

Rifrazioni

Luciano Lanza, *Io e l'altro noi e gli altri* 9

Tempo presente

Francesco Codello, *Pedagogia come nichilismo* 13
Salvo Vaccaro, *Populismo e sterminio* 27
Tommaso Gravante, *Rapporti tra pratica anarchica e lotte di base* 37
Harry Halpin, *La filosofia di Anonymous. Politica ontologica senza identità* 45
Robert Legros, *Cornelius Castoriadis e Claude Lefort. La questione dell'autonomia* 61
Giampietro Berti, *Amedeo Bertolo, 1941-2016* 69

Conversazioni

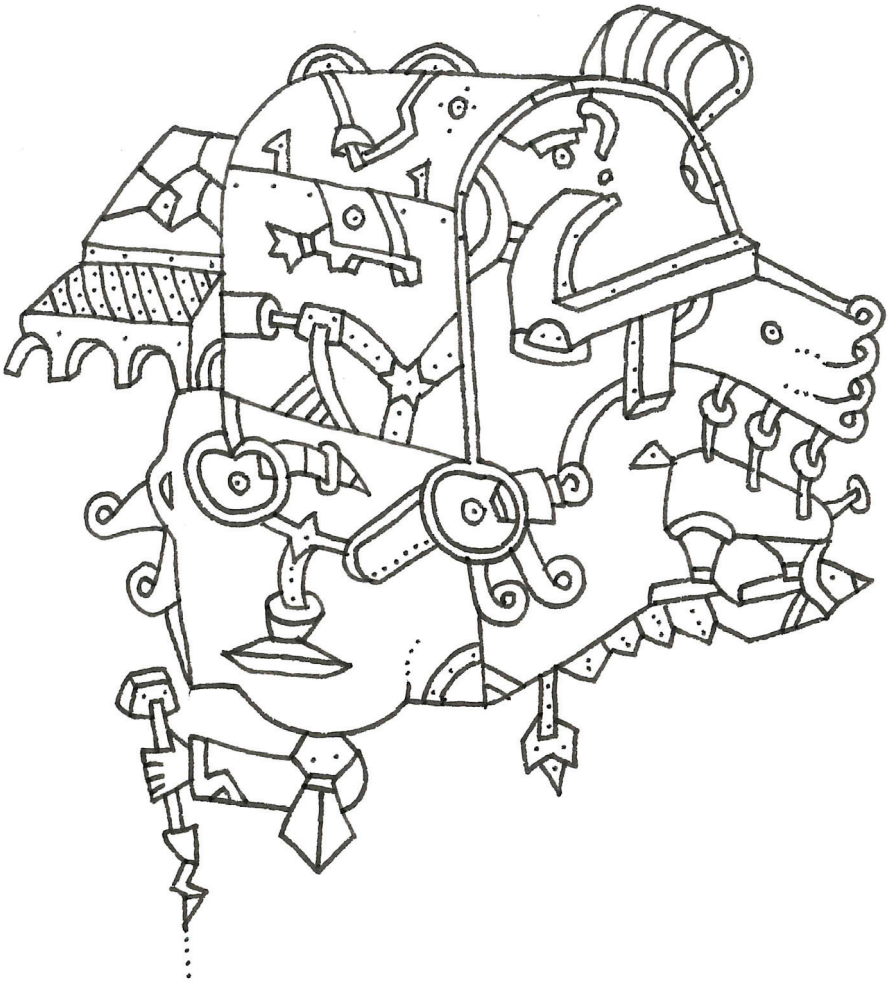
Yanis Varoufakis e Noam Chomsky, *Discussione alla Public Library di New York* 79
David Graeber, *Le nostre istituzioni sono antidemocratiche* 105

Laboratorio

Franco Melandri, *La Fonte di Salmacis* 117
Alberto Giovanni Biuso, *L'umano e le macchine. Una differenza che ci appartiene* 125
Franco Bunčuga, *Architettura, l'altra* 143
Eugenia Lentini, *Luci e ombre dell'altra economia, la sharing economy* 153
Filippo Trasatti, *Animale che parola* 163
Mitchell Verter, *L'anarchismo dell'altra persona* 173

Libraria 187

Gli autori 211



Alberto Giovanni Biuso

L'UMANO E LE MACCHINE
Una differenza che ci appartiene

Nel ventunesimo secolo individui e collettività si muovono dentro una *infosfera* che è diventata parte fondamentale dei luoghi e delle relazioni concettuali e politiche. L'informazione va progressivamente *perdendo il proprio corpo*, con la conseguenza di generare interazioni sociali e personali di forma radicalmente nuova. Sino a che punto le menti umane sono padrone di questo spazio inedito e complesso? Poiché libertà e dominio nascono sempre dalla relazione dei soggetti tra di loro e di tutti con l'autorità, è compito dei libertari cercare di *pensare e comprendere* tali dinamiche mentre esse vanno trasformando la natura stessa del potere.

Le macchine come identità e differenza

L'umano rappresenta una delle molte identità che abitano il mondo, con le sue caratteristiche, limiti e potenza. Non siamo superiori né inferiori alle altre entità e ci troviamo in una relazione costante con tutto ciò che è diverso da noi e da cui dipendiamo per la nostra stessa esistenza.

L'altro è l'animale, l'altro è la macchina, l'altro è il dio. Gli animali, le macchine e gli dèi sono le dimensioni dalle quali è emersa l'antroposfera. Il corpo umano condivide la quasi totalità dei propri geni con gli altri primati, vive da sempre in una complessa e assai ricca relazione con gli strumenti da lui stesso prodotti, affonda le radici della propria identità nei simboli sacri che pervadono tutte le culture. Rispetto alla pretesa isolazionista della nostra specie, abbiamo pertanto bisogno di «una nuova ermeneutica dell'alterità»[1] che sappia confrontarsi nello stesso tempo e a fondo con la dimensione animale e con quella artificiale poiché la natura umana non è solitaria e autosufficiente, tanto meno padrona e signora del mondo. Con l'ampliarsi e l'affermarsi delle «scienze della nuova umiltà»[2] siamo ricondotti a una misura più sensata, equilibrata e plausibile.

L'umano è una complessità irriducibile sia all'identità assoluta con gli altri enti sia alla differenza altrettanto assoluta e portatrice di dominio e distruzione della comune casa che tutti i viventi ospita. «Se qualcosa siamo, siamo un passaggio in via di passarsi»[3], siamo cioè tempo incarnato, sia come individui sia come specie, tempo consapevole di sé stesso, nel quale il corpo individuale e collettivo si protende verso il futuro sulla base della memoria individuale, biologica e storica.

Se le ricerche in corso a Boston, a Monaco di Baviera, al *Georgia Institut of Technology*, coniugano tra di loro neuroni ed elettrodi (dando vita a veri e propri neurocomputer), l'ibridazione dell'umano con le altre entità è un processo che dura in realtà da sempre poiché l'esistenza stessa è contaminazione con l'alterità, è scambio continuo con il di-

verso da noi, anche con l'alterità digitale e computazionale delle macchine che sono state e saranno progettate *da noi* e *per noi*, a vantaggio della nostra immersione nel mondo. Siamo ibridati con l'alterità digitale e computazionale come siamo ibridati con l'animalità e con il divino. La novità (e si tratta certo di una svolta radicale, per quanto fondata sulle caratteristiche peculiari della nostra specie) è rappresentata dall'assorbimento dentro il corpo umano di strutture che finora sono rimaste per lo più a noi esterne.

Già nel 1972 Philip Dick affermava che «forse, in realtà, stiamo assistendo a una graduale fusione della natura generale delle attività e delle funzioni umane con le attività e le funzioni di ciò che noi umani abbiamo costruito e di cui ci siamo circondati»[4]. Non saremo sostituiti da qualcosa e tanto meno dalle macchine computazionali. Più probabilmente, l'umano si evolverà in unione profonda con i dispositivi di percezione, controllo, azione, retroazione e modellamento del mondo che nel corso del tempo la mente umana ha prodotto, mente che è e rimarrà parte dell'ordine fisico e logico in cui l'universo consiste.

L'orizzonte della contaminazione, dell'alterità, dello scambio continuo con ciò che non siamo è dunque parte essenziale dell'esistenza umana. La solitudine ontologica è un male che dal Rinascimento la cultura europea difende come se fosse invece una condizione di pienezza, un privilegio, una differenza che diventa superiorità etologica. Sarebbe tutto davvero «più semplice se finalmente accettassimo di non essere soli, di non essere universi a parte, viaggiatori nella solitudine della notte»[5] ma di rappresentare uno dei tanti frutti della struttura relazionale di cui siamo parte.

Non siamo infatti compartimenti stagni ma soglie di coniugazione. Non siamo strutture permanenti ma entità che emergono dal flusso temporale. Non siamo dispositivi autarchici ma scambi di alterità con tutto ciò che delimita i nostri corpi e che però li forma, li plasma, li nutre, li guida nell'ambiente, li significa nei simboli, li rende vivi, splendidi, mortali. Non siamo freddezze che osservano il mondo, siamo invece bisogni che lo desiderano. Siamo cura verso noi stessi e verso gli altri, siamo reciproche coniugazioni di necessità e di doni. Siamo, in una parola, *Mitsein*, *Con-essere*.

Soltanto un'ontologia relazionale può cercare di descrivere e comprendere la natura umana dentro la natura, l'animalità umana dentro l'animalità. Un'ontologia post-cartesiana e post-umanistica che riconosca nell'eterospecifico una delle condizioni di ogni specie, compresa la nostra; che sia sapiente della differenza come titolo per ogni identità.

Se «la visione antropocentrica, ostinatamente cieca sui processi relazionali, rappresenta oggi il più grave rischio per l'essere umano, condannato al ruolo di *buco nero* del pianeta»[6], se la pretesa di essere *copula mundi* e divino microcosmo sta mettendo a rischio il nostro mondo, se l'illusione di costituire il centro dell'universo e la sua sintesi si sbriciola nella dipendenza ormai reale ed evidente dagli algoritmi, dalle macchine e dai dispositivi con i quali comunichiamo, ciò significa che è arrivato il momento di essere davvero materialisti e riconoscere pienamente la nostra animalità come parte della materia vivente. Farlo è tanto più necessario in quanto in realtà l'*animale* non esiste. Si tratta di un costrutto linguistico e concettuale. L'enorme differenza tra le specie, davvero irriducibili a schemi e gerarchie (un gorilla è evidentemente assai più vicino all'*Homo sapiens* che a una zanzara), è la dimostrazione che l'animalità è una galassia composta da miliardi di stelle, tutte accomunate e tutte diverse, dentro la quale *Homo sapiens* costituisce un astro tra gli altri, con le sue potenzialità, con i suoi poteri e con i suoi limiti.

Biocentrismo e *policentrismo* costituiscono categorie assai più coerenti, razionali e utili a comprendere l'ampio mondo del vivente, il quale consiste nell'abitare spaziotemporal-

mente il mondo, adattandosi a esso e adattando l'ambiente alle proprie esigenze, per quanto è possibile e in relazione alle risorse disponibili. L'intelligenza animale, compresa la nostra, è una fondamentale funzione adattativa che serve a nutrirsi, muoversi, difendersi, abitare, riprodursi, scansare il danno e cercare il piacere.

L'umanismo escludente è incompatibile non soltanto con l'evoluzionismo ma con ogni possibile sguardo razionale e fenomenologico sulla complessità degli enti, degli eventi e dei processi. L'avanzare delle conoscenze e l'affinamento degli strumenti ermeneutici mostrano sempre più e sempre meglio che l'antropocentrismo è un mito invalidante, un mito ontologico ed etico la cui condivisione preclude non soltanto la comprensione di ciò che in natura ci accomuna e ci distingue ma anche il raggiungimento dell'obiettivo socratico e delfico della conoscenza di noi stessi, di noi umani.

L'animalità che siamo (calda, costitutiva, antica) ci salvaguarda dal sogno autarchico e autopoietico, pronto a trasformarsi nell'incubo della servitù verso le nostre macchine e i nostri desideri. Riconoscerci come gli animali che siamo significa accettare la carnalità dei nostri bisogni, senza la pretesa di dominarli con uno sguardo soltanto razionale. Significa convivere con i nostri dispositivi nella consapevolezza della loro autonomia dal nostro controllo. L'ontologia relazionale diventa così uno strumento di comprensione anche politica di quanto sta accadendo.

L'umano come animalità, l'umano come macchina

In realtà prima di essere logici siamo fisici, prima di essere concetto siamo biologia. Con il resto del mondo vivente condividiamo tutto: geni, ambiente, bisogni, limiti. L'umano è una struttura aperta, storica, evolutiva e infine *ibrida*. Un'ibridazione con l'alterità che nasce da una finitudine che non è un difetto da colmare ma una possibilità da vivere, la quale apre al progetto ibridativo, allo scambio continuo con gli enti naturali e artificiali, a quel congiungimento fra animali, oggetti, protesi, simboli che costituisce sin dall'inizio uno dei caratteri della specie. L'ecologia ibridativa pone in crisi il paradigma antropocentrico ma anche ogni visione che separa ingenuamente uomo e natura, pensando di poter conservare quest'ultima nella sua purezza originaria. È la reciproca e incessante contaminazione, piuttosto, a caratterizzare i rapporti tra la specie che siamo e l'alterità che ci costituisce.

La vita è magmatica, cangiante, mescolata, frutto non di una sequenza lineare ma di un cespuglio radiale di forme estremamente diversificate. L'umano è un incessante divenire che si esplica in una dinamica che è *insieme* biologica e culturale, innata e appresa, ontogenetica e filogenetica. Una delle più radicate dicotomie è quella che pone su due piani completamente diversi l'umano e il non umano, in particolare lo zoomorfo, il mondo dell'animalità. Come ricorda anche Filippo Trasatti nel suo contributo a questo numero di *Libertaria*, la pretesa di unicità della specie umana si fonda anche su una riduzione della varietà del mondo animale a una identità uniforme e comune, funzionale alla esaltazione –di contro – della differenza e superiorità dell'*Homo sapiens sapiens*. Ogni specie, però, ha una identità propria che è allo stesso tempo *contigua* e *coniugativa* rispetto a tutte le altre. Riferita in particolare all'umano, la coniugazione consiste nella inseparabilità di natura e cultura; la continuità riconosce la collocazione dell'*Homo sapiens* in un continuum relazionale, filogenetico, culturale con le altre specie.

Le forme contemporanee dell'ibridazione pongono al centro il rapporto uomo-macchina nei termini di una vera e propria *cyberantropologia*. I due versanti della relazione vedono da una parte i *bioputer* come progetto teso a far superare alle macchine la soglia critica da cui emerge la coscienza; un progetto, questo, caratterizzato però dall'illusione che basti incrementare la potenza dei processori, la loro velocità, il calcolo parallelo, le capacità di memoria, per superare il limite del computazionalismo e dotare anche le macchine di consapevolezza. L'altro versante è costituito dalla possibilità, piuttosto, di innestare dentro i nostri corpi e all'interno del codice genetico degli elementi allotri, in grado di potenziare la percezione, la memoria, l'insieme delle risposte immediate e di lungo periodo alla complessità dell'ambiente in cui viviamo. Tali ricerche sulle interfacce tra sistema nervoso, muscoli e servomeccanismi forniscono ogni giorno nuovi risultati, verso la trasformazione biunivoca degli impulsi nervosi in impulsi elettronici. La mente umana, infatti, costruisce se stessa in profonda relazione con processi tecnologici esterni, e questo è accaduto sin dalle origini della specie. Siamo da sempre delle nature ibride e contaminate con l'alterità macchinica e animale, compresa quella umana. Siamo, secondo l'efficace definizione di Andy Clark, dei *Natural-Born Cyborgs*.

Identità e differenza, corpo vissuto e *cyborg*, natura e mutamento, sono categorie ed eventi che acquistano il loro senso soltanto se inseriti nella dimensione radicale e inoltrepassabile che costituisce noi e ogni altra entità: il tempo. L'ibridazione (il divenire incessante delle trasformazioni che plasmano e scolpiscono la natura umana) è anch'essa, come ogni altra esperienza che si dia al mondo, un effetto della temporalità. L'umanità è in tutto e per tutto tempo incarnato, gloria della corporeità, immersione nel mondo-mente-cultura che costituisce il flusso inarrestabile del tempo, finalmente posseduto perché compreso nella sua struttura antropologica, accettato nel suo limite, fatto proprio come unica risorsa della specie, strumento supremo dell'esserci, consustanziale alla morte e quindi armonia del vivere e del non vivere più.

Anche perché privo di temporalità, nessun «cervello elettronico» è consapevole della propria esistenza e non si vede come e quando potrà diventarlo. Gli ostacoli che rendono assai lontana la creazione di una vera mente non biologica sono numerosi e consistenti. Fra questi ce ne sono almeno tre che sembrano ancora inoltrepassabili e ai quali dedicheremo ora la nostra attenzione: il *linguaggio*, le *emozioni*, il *corpo*.

Il *linguaggio* implica una relazione con il mondo emotivo che vive nella mente dei parlanti. Anche per questo sta diventando sempre più evidente che una macchina (in qualunque modo venga progettata) debba essere in ogni caso capace di provare delle *emozioni*, perché «i sistemi artificiali di comunicazione che si possono costruire non sono mai dei linguaggi. I linguaggi artificiali, infatti, come per esempio i linguaggi cifrati o i simbolismi matematici, non hanno alla base una comunità di vita, ma vengono escogitati e impiegati solo come mezzi e strumenti di comunicazione. Di qui deriva il fatto che essi presuppongono sempre che esista già una comunicazione vivente, che è comunicazione linguistica vera»[7]. Le emozioni non esistono separate dallo spessore concreto e profondo della *corporeità*. L'intelligenza, qualunque dinamica essa sia, non consiste nell'applicazione di un insieme astratto di regole formali ma è l'immersione nello spaziotempo che solo il corpo sa dare.

Se è vero che l'esperienza concreta si struttura in una serie di simboli che sono sia fisici sia semantici, la peculiarità dell'esserci e del comprendere tipica della mente sta proprio nell'agire al livello semantico mentre l'Intelligenza Artificiale classica e le macchine

sinora progettate e costruite sanno operare soltanto sulla dimensione fisica dei simboli stessi mediante la manipolazione formale di rappresentazioni. Il ragionare umano non è né semplicemente formale, né solo deduttivo, né avulso dal contesto, né limitato nelle implicazioni. I sistemi logici di per sé non dicono nulla sulla realtà; non sono quindi generatori di conoscenza empirica e naturalistica. Il linguaggio umano è pensiero individuale, comunicazione intersoggettiva, elaborazione di significati, creazione estetica.

Natura e artificio

L'intelligenza umana è comprensione non soltanto degli oggetti ma anche dello strumento che su di essi indaga; è autocoscienza e non soltanto coscienza dell'ambiente nel quale un organismo è immerso e nel cui metabolismo la vita consiste; è capacità di trovare soluzioni anche diverse a problemi ricorrenti; è, infine, facoltà di apprendimento rispetto al vissuto e di infinita autocorrezione. Sono o saranno mai in grado le macchine di essere *in tal senso* intelligenti? È questa la domanda di fondo e la sfida alla quale i sostenitori dell'I.A. forte devono rispondere. Comprendere implica non solo la padronanza delle *regole* del discorso, il dominio sintattico delle procedure, ma richiede la comprensione dei *significati* e quindi una semantica. Ed è per questa ragione che anche le macchine più potenti sono ancora stupide.

L'artificiale si colloca su un piano ontologico peculiare, diverso sia dal *Naturale* sia dal *Tecnologico*. La Natura produce enti senza l'apporto dell'attività umana. La Tecnologia rappresenta il tentativo di conoscere, controllare e utilizzare gli enti e le forze naturali a vantaggio della nostra specie, con l'ausilio di macchine e apparati inventati dall'*Homo sapiens*. L'Artificiale presuppone un esemplare esistente in natura che faccia da riferimento e che si tenti in qualche modo di imitare. Non ha quindi senso parlare di un «televisore artificiale» in quanto l'oggetto televisore è un prodotto che non ha corrispettivo in natura. Ugualmente distante dal biologico come dal tecnologico, l'Artificiale sembra, dunque, «una terza realtà fatta di tecnologia ispirata alla natura, una realtà, se si vuole, *naturoide*»[8]. La tecnologia convenzionale cerca di *dominare* la natura mediante delle invenzioni; il suo eroe potrebbe essere Prometeo che ruba e utilizza l'energia naturale allo scopo di affrancare la specie umana dagli dèi e renderla così padrona di se stessa e signora della natura. La tecnologia dell'artificiale tenta –invece – di *riprodurre* a vari livelli gli enti minerali, vegetali, animali, attraverso delle strategie imitative; un suo simbolo è quindi Icaro, che simula le creature alle quali la natura ha offerto il dono del volare.

Il progetto imitativo è assai più complesso di quanto si immagini e ha bisogno di una serie molto attenta di chiarimenti. La riproduzione artificiale, infatti, non consiste nella replicazione integrale dell'oggetto esistente in natura ma soltanto nella ricostruzione della prestazione essenziale dell'esemplare a un livello ben preciso di osservazione. Ed è proprio su questo punto che l'Artificiale mostra tutta la sua complessità, dalla quale derivano le grandi difficoltà empiriche che le ricerche sull'I.A. hanno dovuto affrontare, uscendone fortemente ridimensionate rispetto ai programmi e agli entusiasmi iniziali. L'artificiale ha bisogno di un livello più o meno avanzato di omogeneità strutturale (omologia) e di somiglianza di funzione (analogia). L'*equivalenza funzionale* è il principio che fa da guida ai processi artificiali. Il concetto di «prestazione essenziale», a sua volta, conferma «come già accennato» l'impossibilità di una replicazione completa del modello, a favore invece

della riproduzione della sua caratteristica primaria ed essenziale a un ben preciso *livello di osservazione*.

La realtà, infatti, è talmente ricca nella varietà delle sue dimensioni atomiche e molecolari, fisiche e chimiche, microscopiche e macrostrutturali, da rendere impossibile la *ricreazione* integrale di un ente dato in natura ma da consentire al massimo la riproduzione di una sua funzione, una parte, una struttura, un carattere, scelti a un livello ontologico ben determinato. Nessuno, per esempio, si sentirebbe più sicuro viaggiando su un aereo la cui fusoliera fosse ricoperta di penne di uccello. Ciò che l'aereo imita è la funzione del volo e la forma aerodinamica a esso necessaria, non la struttura fisica in ogni sua componente.

L'umano dentro il mondo

Conoscenza e vita sono il frutto dell'interazione del corpo con l'intero ambiente naturale, tecnologico, culturale e sociale in cui la mente è immersa. L'esistenza e il pensare consistono in un tutto nel quale convivono e si scambiano continue informazioni:

- le leggi fisiche
- la struttura chimico-molecolare
- i processi biologici
- l'identità psichica
- le relazioni sociali
- i paradigmi e le visioni del mondo culturali.

Separare uno di questi elementi da tutti gli altri, come fa il pensiero formale-computazionale, significa distillare un'Intelligenza Artificiale priva di relazioni con il corpo, con la natura e con gli altri, significa produrre qualcosa di assai lontano dalla concreta, quotidiana, operativa, biologica e culturale intelligenza umana. La conoscenza implicita e profonda che è propria del corpo non è, ovviamente, programmabile in una mente artificiale che sia separata dallo spessore profondo e dall'esperienza integrale dell'essere nel mondo. Il sostrato in cui nascono i processi cerebrali è costituito dal livello neuronico, sul quale si eleva il livello simbolico e semantico della mente.

La differenza tra qualsiasi mente artificiale finora possibile e pensabile e la mente umana è netta e strutturale. Una differenza che concerne soprattutto tre questioni: l'autocoscienza, l'essere nel mondo, la corporeità. Le menti artificiali sono programmate in modo da svolgere compiti (semplici o complessi che siano) in maniera ripetitiva e cieca, senza alcuna consapevolezza del contenuto del compito stesso. La sintassi è tutto, la semantica è assente, la pragmatica è puramente strumentale e operativa. Se le menti artificiali saranno in grado di pensare, dovranno anzitutto acquisire la capacità di analizzare la propria semantica, di *conoscersi* insomma e di modificare i propri contenuti a partire da tale consapevolezza.

I significati che consentono a una mente di apprendere, svilupparsi e crescere non sono mai autarchici, chiusi in se stessi, forma pura e dominio sintattico ma sono immersi nell'esperienza di relazione, nell'attrito con i corpi e nella possibilità e necessità di affrontare la complessità delle forme e della materia tramite scarti apparentemente ingiustificati, mediante l'intuizione che per conseguire degli obiettivi la via più breve spesso non è la più diretta, che è necessario comprendere, tener conto, confrontarsi con la *Lebenswelt*,

con il complesso mondo dei vissuti intenzionali, del senso comune, dei significati che scaturiscono dal riempire i segni di un senso che si accumula nel tempo sia individuale sia sociale, nel sentimento che l'io ha di esistere e nello stratificarsi collettivo della storia. *Comprendere* è cosa assai diversa dal *calcolare*, anche quando il calcolare si spinge verso velocità e potenze ai limiti dell'immaginazione. Una mente artificiale può tentare di emulare l'attività dei neuroni ma affinché si dia pensiero è necessaria la comprensione vitale dei simboli, dell'esistenza come tessuto integrato di sintassi, semantica, pragmatica, trascendenza del vissuto rispetto alla forma.

Parlare, ascoltare, comprendere, implica la padronanza pressoché perfetta non soltanto della struttura grammaticale, sintattica e semantica della lingua ma anche la capacità di inserire ogni parola in un più ampio contesto che le dia significato, che elimini la intrinseca ambiguità presente in moltissime delle espressioni più comuni della lingua viva: «Ho visto un film con Scarlett Johansonn» per noi umani ha un significato unico ed evidente, per un software può significare anche il resoconto sintetico di una serata in compagnia della bella attrice.

Gli umani non si limitano a comunicare tramite le parole, gli umani pensano dentro il linguaggio. Ogni forma di riduzionismo, tesa a spiegare la mente o con la sola struttura fisico-chimico-elettrica del cervello o con processi computazionali di pura comunicazione sintattica, rimane quindi ben al di sotto dei processi insieme biologici e logici che alla mente danno vita e che spiegano perché una *faccia* non è ancora un *volto* e delle gocce d'acqua salata non sono ancora una lacrima.

I significati scaturiscono, in realtà, dall'immersione della mente nello spaziotempo ed è per questa ragione che l'ostacolo maggiore che frena i progetti dell'I.A. è costituito dalla mancanza di un *corpo*, inteso non come assemblaggio di pezzi o semplice percezione di suoni, colori, forme ma come esperienza totale e integrata del *continuum* spazio-temporale nel quale il corpo cosciente vive e si muove. Esistere significa *Esserci*. L'esistenza consapevole, qualunque aspetto assuma, non è possibile come semplice formalizzazione di enunciati ma è flusso nel tempo di strutture che si immergono nel mondo e *per questo* lo comprendono, una comprensione che non è soltanto calcolo, percezione e giudizio ma è anche autoconsapevolezza della complessità di questo insieme.

Il corpo come protesi politica

La fisicità umana è intrinsecamente *protesica*. Le antiche e recenti forme di protesi motorie (martelli, forbici, automobili, aerei e analoghi strumenti), percettive (occhiali, microscopi, telescopi e altro) e intellettive (scrittura, abaco, regolo calcolatore, computer) confluiscono in quelle vere e proprie *protesi sincretiche* che sono i *robot* industriali, dall'esperienza dei quali numerosi laboratori e centri di ricerca tentano di far evolvere nuove generazioni di *robot intelligenti*. Si tratta di un obiettivo difficile, di lunga durata e forse anche logicamente contraddittorio. Un robot dotato di intelligenza, e quindi di autonomia, cesserebbe infatti di essere una protesi per diventare *altro*: strumento, specie, evoluzione dell'umano in dimensioni non più soltanto organiche.

Le prime e decisive macchine cibernetiche siamo in realtà noi stessi. Lo siamo da sempre, poiché per sopravvivere abbiamo avuto sin dall'inizio bisogno di contaminarci con elementi posti al di fuori dei nostri corpi naturali. Lo siamo sempre più nel tempo delle

tecnologie informatiche dominanti, senza le quali la vita sociale e individuale smetterebbe immediatamente di funzionare facendo piombare gli organismi collettivi nel caos. È quindi vero che all'inizio del ventunesimo secolo, «in questo nostro tempo mitico, siamo tutti chimere, ibridi teorizzati e fabbricati di macchina e organismo: in breve, siamo tutti dei cyborg. Il cyborg è la nostra ontologia, ci dà la nostra politica»[9].

Conoscenza e coscienza sono sempre *embodied*, incorporate, vissute, concrete. Esse emergono dall'azione di un corpo nello spaziotempo, ed è per questo che uno dei limiti del virtuale consiste nell'illusione di andare altrove senza in realtà mai muoversi, in una imitazione del divino (ubiquo, istantaneo, onnipresente e onnivedente) che rischia di diventarne la parodia. Il corpo è una dimensione assai più complessa del semplice organismo obsoleto del quale molti sognano il superamento. Il corpo è una struttura/funzione che va oltre i confini topologici dell'epidermide e si allarga all'ambiente, alla socialità, al tempo. L'essere umano è protesico per essenza, anche perché non ci siamo mai accontentati del nostro bagaglio organico naturale; la specie ha incessantemente modificato se stessa e gli ambienti in cui vive, al punto da non saperci più nemmeno immaginare privi dell'insieme variegato e pervasivo delle nostre protesi tecnologiche. La protesi oggi più potente è costituita dalle macchine per pensare, da quei calcolatori senza i quali ci ritroveremmo immediatamente sull'orlo del collasso e nella impossibilità di creare, seguire, controllare e dirigere l'infosfera, l'enorme flusso di informazioni in cui abbiamo già trasformato le nostre esistenze e quelle dell'ambiente nel quale siamo immersi.

La dipendenza della specie umana dalle decisioni assunte autonomamente dai computer è già molto grande e rischia di configurare uno scenario politicamente assai pericoloso: la creazione di un'élite formata dalle macchine e dai loro ingegneri-creatori-servi, élite in grado di esercitare un controllo sempre più grande su delle masse sempre più superflue, al fine di stabilire un dominio inevitabilmente economico-politico supportato dai computer diventati essi stessi delle vere e proprie armi. Sta qui sta uno dei rischi politici più gravi dell'evoluzione delle macchine e dei software. Si tratterebbe infatti di élite alla lettera *disumane*, alle quali si piegherebbero inevitabilmente i loro gestori umani, incapaci di seguirne e tantomeno controllarne la complessità e la potenza. Proprio perché gli anarchici esistono allo scopo di salvaguardare la libertà da ogni tentativo di distruggerla, è a questo rischio che dobbiamo porre tutta la nostra attenzione, poiché qui il livello del controllo sta già diventando non soltanto totale ma anche invisibile.

Tanto più che di fronte al complesso nodo sociale, metafisico e antropologico costituito dal convergere di ingegneria genetica, nanotecnologie e robotica, nessuna restrizione legislativa o appello soltanto morale potranno fermare ricerca teorica e tecnologia applicata. Foucault ha mostrato con argomenti convincenti come diritto ed etica rimangano sempre subordinate al flusso della ricerca, quando essa è spinta e finanziata da forti interessi sociali ed economici. Si tratta quindi di un nodo che va *pensato* prima di essere semplicemente *vietato*. È questo lo scopo non soltanto del mio saggio ma dell'intero numero che *Libertaria* ha dedicato al confronto con l'alterità. Poiché, lo sappiamo bene, il potere non è un fatto soltanto di consapevolezza e di volontà ma anche e soprattutto di condizioni oggettive e di struttura.

Se è vero che l'umanità contemporanea sembra correre verso l'obiettivo di una computazione integrale della dimensione vivente e delle strutture sociali, è anche perché sia la modernità liberale sia quella comunista hanno coltivato il sogno prometeico del dominio

assoluto sulla natura, che diventa inevitabilmente dominio integrale sulla natura anche umana. A partire da qui, le riflessioni che seguono vorrebbero costituire un tentativo di comprensione delle nuove e attuali forme di tale dominio.

Imperialismo virtuale

I rischi del solipsismo digitale sono evidenti. Gran parte delle "persone" con le quali dialoghiamo tramite posta elettronica non l'abbiamo mai incontrata nel mondo fisico. Questi nostri corrispondenti sono "solo" un insieme di bit, di simboli. La loro umanità è un'inferenza per capire la quale è necessario porsi a di là di ogni contrapposizione tra 'apocalittici' e 'integrati', attingendo invece a dispositivi concettuali che di tali processi rivelino con chiarezza significati, origini e sviluppi. Internet è infatti tante e diverse cose: «Uno sviluppo del capitalismo globale, una tecnologia innovatrice, un nuovo panottico di sorveglianza, una possibilità di controllo a distanza dei lavoratori, una produzione di identità virtuali, un'opportunità per mille operazioni di hackeraggio benefiche e malefiche, una possibilità di velocizzare e ampliare le nostre comunicazioni orizzontali e tante, tantissime altre cose ancora»[10].

Il primo dato è dunque che il Web costituisce certamente un'innovazione ma non è una rivoluzione, essendo la Rete «l'espressione estrema dell'espansione capitalistica, la più pervasiva, non l'irruzione di istituzioni che ne modificano i presupposti» (91). Internet è il più recente dei miti anche alienanti generati dal modo di produzione capitalistico, ponendosi la Rete in continuità con la società dei consumi e con la società dello spettacolo.

Dalla rete militare-accademica Arpanet (1969) alle piattaforme più recenti (Google 1998, Facebook 2004, Twitter 2006, WhatsApp 2009), Capitalismo e Rete condividono almeno tre elementi: la struttura gerarchica costituita da «una nuova oligarchia economica esperta nell'esercizio del potere digitale»[9]; l'orizzonte planetario – il metacontinente virtuale fatto di connessioni digitali globali –; l'intenzione totalizzante di occupare tutto il territorio del *tempo* e dell'*immaginario*.

Un dispositivo analitico fondamentale è pertanto la *colonizzazione dell'immaginario*. Le antiche forme di colonizzazione culturale (le Crociate e in generale l'attività di proselitismo della Chiesa papista) e territoriale (l'imperialismo europeo) conquistavano, depredavano e sfruttavano ma non riuscivano a raggiungere il loro obiettivo più ambizioso: entrare nei corpimente degli assoggettati e determinarne l'interpretazione del mondo e della vita. È questo, invece, ciò di cui sono capaci le istituzioni e le aziende che hanno dato vita al più invisibile e pervasivo sistema di controllo delle persone, delle loro scelte, delle intenzioni, dei comportamenti: «La materia più preziosa al mondo non è il petrolio, né l'oro e neppure l'energia. No, più prezioso di ogni altra cosa, come aveva già intuito il Papato ai tempi delle prime Crociate, è l'anima degli umani, il loro immaginario. L'impero virtuale non è che la storia recente di questa appropriazione, di una nuova e più insidiosa strategia di colonizzazione dell'immaginario» (16); si tratta della «schiavitù mentale» della quale parla Noam Chomsky, «la schiavitù di cui sono vittime gli entusiastici abitanti dell'impero» (68).

Essa è parte di sei principali fenomeni di controllo psicosociale: «L'iperconnessione, la schiavitù mentale, l'app-dipendenza, l'alienazione della memoria, il furto dell'oblio, e il deterioramento della sensibilità relazionale» (10).

Si tratta di fenomeni tutti interrelati tra di loro. L'iperconnessione è una coazione al contatto virtuale che diminuisce drasticamente (e a volte annulla) i legami in presenza. È esperienza comune e diffusa vedere delle persone *insieme* ma *distanti*. Distanti perché mentre sono in compagnia del soggetto A sono in contatto virtuale con il soggetto B – e viceversa – oppure sono immerse nell'utilizzo dei loro reciproci cellulari. Non bisogna quindi confondere tra di loro i *legami sociali* e le *connessioni virtuali*: «Mentre i legami in presenza si generano, si consolidano e si sciolgono attraverso parole e messaggi non verbali che i corpi si scambiano reciprocamente, le connessioni elettroniche si affidano alle immagini morte, ai filmati, ai simboli e alla scrittura, vale a dire ai tipici sistemi di segni ai quali, da sempre, ricorrono i linguaggi dell'assenza» (63-64). Obiettare che la dimensione simbolica e la distanza hanno sempre caratterizzato i legami sociali non tiene conto del fatto che quello che sta avvenendo è altro, è un vero e proprio mutamento antropologico fatto di «parole finte, contatti virtuali spacciati per legami amicali, maschere intercambiabili e ologrammi in marcia nelle piazze vuote» (99), tra le cui conseguenze si staglia una progressiva difficoltà ad affrontare relazioni dirette, a comprendere la potenza materica del mondo naturale, a interagire in maniera profonda ed equilibrata con i corpi che siamo. L'avatar, il nome nella Rete, l'alias virtuale, sono infatti tutte forme di disincarnazione, di deterritorializzazione, di annullamento della corporeità, vale a dire dello spaziotempo fisico nel quale ci costituiamo e che siamo.

Nel mondo virtuale tutto sembra in movimento ma già la metafora stessa del «navigare» rimanendo in realtà immobili davanti a uno schermo mostra che si tratta di un moto apparente. Le pagine e i *format* delle più diffuse piattaforme virtuali – come facebook – sono uguali per tutti e rimangono sempre identiche a se stesse, pur se riempite di contenuti effimeri, la cui stessa identità consiste nel dover al più presto dileguare per lasciare spazio ad altro, destinato anch'esso a una veloce sostituzione. La paradossale staticità di queste immagini consuma e dissolve il dinamismo dell'immaginazione, reclusa e immiserita in schemi già dati, stabiliti dagli ingegneri informatici che costruiscono le «gabbie», gli schemi grafici dei social network. In essi tutto è familiare e miserabile, allo stesso modo del cibo conosciuto e sempre uguale che viene servito nei McDonald's di tutto il pianeta.

Nulla di questo tempo statico «vale a dire di questo tempo *finto*» viene dimenticato dai server nei quali si deposita la scrittura e la vita degli umani in Internet. Se «per ogni agire ci vuole oblio»[11], l'accumulo inobliabile delle memorie nella Rete rischia di paralizzare il nuovo, il suo immaginario, il suo avvento.

> Affidando i nostri ricordi alle implacabili memorie esterne, queste memorie ricorderanno di noi anche quello che noi non ricordiamo più o di cui ci siamo liberati. Figlie del pensiero quantitativo esse ignorano l'arte sottile e benefica dello scarto e dell'abbandono: esse ricorderanno per sempre anche quanto noi non vorremmo più ricordare. Ricorderanno nonostante noi e la nostra volontà, e saranno soltanto esse, infine, a costruire, giudicare e decidere quale debba essere il significato dei nostri trascorsi dimenticati.
>
> Va detto ancora che la memoria senza oblio è anche una memoria senza storia, una memoria 'morta', rigida come un cadavere e patologicamente dissociata. È una memoria 'cattiva' che genera malessere. Tutto ciò che essa conserva 'dorme' fino a che l'oligarchia non ritenga di doverlo risvegliare per una sua qualsiasi ragione; dimora in un obitorio dell'impero in attesa di essere un giorno oscenamente scrutata da algoritmi curiosi in cerca di sempre nuove e imprevedibili associazioni[12].

La memoria non è soltanto conservazione del passato e dell'accaduto ma è anche condizione del nuovo e dell'inedito. Il declino della memoria attraverso strumenti che la sostituiscono in ogni occasione e circostanza – gli strumenti offerti dalla Rete – rischia di impoverire l'immaginazione e rendere pallido il futuro.

Quali le ragioni, quali le cause e gli obiettivi di tutto questo? Si tratta di spinte e scopi di natura ancora una volta politica ed economica. Ma qual è e come si genera il meccanismo di arricchimento – enorme – di società che offrono servizi in apparente gratuità? Come fanno google, facebook, twitter, a generare i propri astronomici profitti se non fanno pagare nulla agli utilizzatori dei loro servizi?

Si tratta di una raffinata forma di valorizzazione del Capitale, nella quale il lavoro volontario e non retribuito diventa addirittura inconsapevole ed efficacemente mascherato con la formula della *gratuità* dei social network; i soggetti che producono valore sono oggetto di offerte commerciali che essi stessi hanno contribuito a creare. Possiamo dunque

> raffigurarci l'utilizzatore della piattaforma come un lavoratore-consumatore che opera volontariamente per un'azienda produttiva senza percepire alcun salario; che produce con il suo lavoro valore, ma lo fa gratuitamente, volontariamente, e nella maggior parte dei casi senza esserne neppure consapevole; e che, infine, riceve nei suoi strumenti digitali inviti mirati all'acquisto di prodotti ai quali in qualche modo si è interessato (un volo, un libro, un tablet, un'auto, un appartamento). Ricordando che il popolo irretito nell'impero virtuale raggiunge attualmente circa tre miliardi di persone non stupisce che il gruzzolo finale raggiunga cifre astronomiche. (36)

Tutto questo rappresenta anche e soprattutto una radicale esperienza di controllo collettivo, attuato con la fattiva collaborazione del corpo sociale stesso, il quale costruisce da sé la propria schedatura mediante la miriade di fotografie («libro delle facce»), immagini, riferimenti anagrafici, nomi, tag, contrassegni dei quali i singoli riempiono le proprie pagine e con esse la Rete.

La carota è il «mi piace» da ottenere e moltiplicare. «Un 'tweet' qui e un 'mi piace' là. Un messaggino e uno scambio di fotografie. Esorcismi contro la solitudine, ma anche angoscianti domande. […] Il numero e non la qualità. Questo è lo specchio di qualunque Narciso virtuale. […] Nell'ordine di realtà virtuale a cui Narciso si consegna, la sua gloria e il suo destino dipendono dall'aritmetica» (70); il bastone è l'insignificanza della quale si viene minacciati se non ci si sottopone a tali riti. Di più: è l'inesistenza stessa, che dal piano di un'ontologia materica è passata a quello di un'ontologia digitale che sta a fondamento dell'impero virtuale.

Vengono in questo modo confermate le intuizioni heideggeriane sulla natura non neutrale della tecnica, sul suo costituire l'espressione di una struttura ontologica che si incarna certamente in opere e manufatti ma non è a essi riducibile; vengono confermate le tesi sul pericolo che la tecnica rappresenta quando il suo sviluppo è lasciato a se stesso o, per meglio dire, agli interessi politici che lo muovono.

Per quanto difficile appaia e sia, è comunque possibile affrancarsi da tale pensiero unico del «contesto digitale» che «cancella dal pianeta gli immaginari stessi del cambiamento e della discontinuità. Come se il modo di produzione capitalistico e le istituzioni dei suoi poteri tentacolari non fossero più neppure discutibili» (9). Esistono soggetti e comunità che operano affinché le chiavi d'accesso alla Rete siano aperte e non proprietarie, affinché gli scambi restino riservati e sicuri, invece che controllati e trafugati. Internet è certamente

un elemento fondamentale delle interazioni sociali e del dominio politico contemporaneo ma il mondo non è ancora racchiudibile nella Rete.

Pensare le tecnologie come qualcosa di neutro significa dunque non comprendere la loro natura. Pensare la tecnica come un evento soltanto tecnico vuol dire non pensare il presente e la storia. Lo mostrano anche i videogiochi. Sì, i *passatempi* che dalle vecchie – piccole o ingombranti – console hardware degli anni Settanta sono transitati al software che riempie e attraversa qualunque cellulare. Questi passatempi costituiscono in realtà una metamorfosi e un'epifania del mito.

«*Centauri digitali*: entità ibride uomo/macchina, come quelle invocate dai Futuristi»[13], i videogiochi e i nuovi media incarnano ed esprimono fenomeni e dinamiche che riguardano l'identità del soggetto, il biopotere che lo determina, la libertà e il tempo.

In essi la soggettività è insieme intensificata e dissolta, intensificata anche perché dissolta. Il Singolo diventa playformer, diventa dunque personaggio, protagonista e guida degli eventi. L'elaborazione della soggettività attraverso il *metamedium* produce però una bulimia di immagini autoprodotte che si spiega anche alla luce di un dubbio radicale. Il *selfie* documenta infatti l'incertezza sulla propria esistenza, che ha bisogno di una smentita iconica e relazionale.

Videogiochi, social network, nuovi media non sono dunque 'passatempi'; per milioni di persone *sono il tempo* stesso. O almeno tendono a diventarlo senza lasciar nulla fuori di sé. Il tempo la cui gestione, il cui dominio, costituisce uno dei nuclei di ogni potere e della biopolitica. Social network, strumenti informatici, cellulari, costituiscono il campo d'azione e lo strumento di un controllo pervasivo il cui fine è coincidere con il soggetto e con il suo tempo di vita.

Come il mito costituisce l'orizzonte e il nucleo di ogni cultura arcaica, così il reincantamento del mondo operato dagli apparati tecnologici contemporanei ripropone un'epica della vita che coincide senza residui con il caos dei suoi contenuti, con la reinvenzione ripetitiva delle sue forme.

L'*epico caotico* diventa manifestazione della visibilità totale che si esprime in miliardi di immagini che i *prosumer* creano e pubblicano sulla Rete, nel profluvio di *selfie*, nello sconfinato numero di messaggi e testi che hanno sempre al centro un Io evidentemente pornografico, nel significato che Baudrillard ha dato a questo termine: «Pornografia è far vedere quanto non si *poteva* vedere. Pornografia sarebbe cioè l'illimitato svelamento, il *far luce* illuministico, la modernità»[14].

Una modernità ipertecnologica e *proprio per questo* profondamente reincantata e mitologica. Una modernità che sta dappertutto e da nessuna parte, una modernità sempre connessa e sempre solitaria. È la modernità del Soggetto servile e disperante, che si crede libero e appagato ed è invece facilmente preda di una Rete che diventa metafora di Dio: «Onnipresenza, onniscienza e onnipotenza sono probabilmente i tre tratti distintivi di qualsiasi divinità. Irraggiungibili nel mondo reale, possono quindi concretizzarsi al di là del monitor, dentro la Grande Rete»[15]. Dio vede tutto. Nulla gli sfugge. Di fronte a una divinità onnisciente siamo tutti trasparenti. La *trasparenza* teologica e quella roussoviana si coniugano nel potere che pervade di sé oggi le vite di miliardi di umani, per lo più felici di essere oggetto di un tale sguardo. Un potere che titilla le esigenze narcisistiche di ciascuno ma in cambio chiede l'anima. L'anima? Sì. L'anima è lo spazio dei pensieri più intimi, dei desideri, delle azioni che nascondiamo a tutti, delle aspirazioni, degli squilibri, della chiarezza e dell'indicibile. Anche questo i Social Network mettono in mostra. In essi

«tutti sanno o possono sapere tutto di tutti» ed è gesto di grande ingenuità non capire «che quando si utilizza internet siamo sempre e comunque in un luogo pubblico»[16]. Lo spazio del potere e del controllo si estende, si moltiplica, si dissemina. L'impegno libertario e le sue lotte devono quindi estendersi, moltiplicarsi, disseminarsi negli spazi sia fisici sia virtuali dell'infosfera.

I pericoli per la libertà diventano infatti enormi. Già nel presente è grande e profondo il controllo dei pensieri, dei sentimenti, delle concezioni del mondo. La televisione ha il potere di *penetrare* nei neuroni e determinarne i contenuti. Il motivo sta nella vitale attenzione che la nostra specie ha dovuto sviluppare nei confronti di tutto ciò che appare *in movimento*. Le immagini *in movimento* che scorrono su uno schermo catturano un'intenzione antica, necessaria in passato e anche adesso alla sopravvivenza, ma ormai indispensabile soprattutto ai governi per trasmettere la loro interpretazione degli eventi e per giustificare quindi la loro autorità. Che cosa accadrà quando il controllo diventerà (come sta già divenendo) pervasivo, intimo e interiore, mediante elettrodi o altri strumenti tecnologici impiantati dentro il cervello? Non si tratta e non si tratterà soltanto di *controllo* ma anche della differenza nel *potenziamento* della abilità cognitive, comunicative, decisionali, politiche. Una differenza tra i soggetti che determinerà nette discriminazioni sociali, economiche e culturali tra chi potrà potenziarsi e chi invece non potrà farlo.

Per tentare di comprendere meglio possibilità e rischi impliciti in questo scenario, è ora opportuno ricordare la differenza che intercorre tra entità come i *robot*, gli *androidi* e i *cyborg*.

Robot, androidi, cyborg

Robot, androidi e cyborg costituiscono infatti strutture diverse e non confondibili. I robot esistono da decenni e lavorano instancabilmente in contesti molto diversi. Essi sono il puro artificio di una operatività limitata a obiettivi anche assai complessi ma specifici. I robot che già esistono possono essere assai potenti ma sono totalmente privi di adattabilità omeostatica e di coscienza. Gli androidi, al contrario, rappresentato il futuribile di robot antropomorfici e consapevoli, anche se privi di elementi organici. Il cyborg costituisce il presente e la stessa storia dell'umanità, poiché è la fusione tra un organismo biologico e una macchina o una funzione che modifica la struttura di base dei corpi. Un individuo vaccinato, ad esempio, è anch'esso in qualche modo un cyborg poiché il suo organismo è stato in questo modo riprogrammato allo scopo di difendersi da vari tipi di infezione; chiunque si unisca provvisoriamente o definitivamente a una macchina è un cyborg, dall'automobilista con le mani sul volante e i piedi sui freni al malato di cuore dotato di pacemaker, dal ciclista a chi fa uso di lenti a contatto, di auricolari, di telefoni cellulari[17].

L'umanità contemporanea è un'entità nomade, che si muove tra diverse dimensioni dell'essere e del conoscere, che sposta di continuo i confini tra l'umano, il naturale e l'artificiale. È una soggettività che *diviene* assai più di quanto non *sia*, che ha abbandonato la centralità vitruviana a favore di una dislocazione diffusa, che può essere sia frammentaria e caotica sia reticolare e ordinata.

Coniato nel 1960 da Clynes e Kline per indicare un uomo migliorato e potenziato al punto da riuscire a sopravvivere in un ambiente non terrestre, il termine *cyborg* è diven-

tato uno strumento di comprensione di ciò che caratterizza l'umano da sempre ma che oggi mette in discussione i paradigmi più consolidati, le differenze di sesso, classe, etnia e persino di specie mediante un'*accelerazione* di quel processo *ibridativo* che è un dato costitutivo dell'umanità. L'ambiguità di tale figura è pertanto propria della sua natura, come evidenzia assai bene Katherine Hayles: «If my nightmare is a culture inhabited by posthumans who regard their bodies as fashion accessories rather than the ground of being, my dream is a version of the posthuman that embraces the possibilities of information technologies without being seduced by fantasies of unlimited power and disembodied immortality, that recognizes and celebrates finitude as a condition of human being, and that understands human life is embedded in a material world of great complexity, one on which we depend for our continued survival»[18].

L'oltre dell'umano sarà, perché l'umano è da sempre questo andare. Ma non sarà nelle forme filogenetiche di una contraddittoria vita senza corpo né in quelle politiche di un'apocalisse senza luce. Lo sarà, piuttosto, nella inclusione delle differenze, a partire da quella differenza che l'umano stesso è rispetto alle morte cose. L'osso utilizzato dalla scimmia e poi scagliato fra le stelle a diventare astronave che solca gli spazi –celebre scena di *2001. A Space Odyssey* – è forse la rappresentazione più chiara della *arcaicità* filogenetica e insieme storica delle protesi, della loro natura consustanziale rispetto a quella del corpo, dell'essere fin dall'inizio la corporeità umana un insieme inseparabile di *natura*, *cultura* e *tecnica*.

La dimensione naturale fa del corpo un organismo che si pone in continuità con la struttura atomica, molecolare, biologica della Terra, delle piante, degli altri animali. Come essi, il corpo umano è sottomesso alle leggi fisiche di gravitazione, impenetrabilità, unicità spaziale; è sottoposto alle leggi chimiche dello scambio energetico e termico, alla regola universale dell'entropia; è soggetto alle leggi biologiche del metabolismo, della crescita, maturazione e decadenza, è ostaggio sin dall'inizio della morte.

Come cultura, il corpo è segnato dai simboli cosmici e politici, dai tatuaggi che riproducono le forze degli altri animali e degli dèi, dagli abiti che lo coprono, difendono, modellano e immergono nei gusti estetici e nei modi di fare quotidiani di un'epoca, un popolo, una società. Come cultura, il corpo è desiderato in sembianze anche estetiche e non soltanto sessuali e riproduttive; diventa modello per le forme nello spazio, per i colori sulle tele, per le narrazioni letterarie. Come cultura, il corpo è esibito nelle piccole e grandi occasioni sociali e nelle forme rituali collettive (la *ola* degli stadi, il ballo nelle discoteche, il corpo dell'attore nei teatri). Come cultura, il corpo è agglutinato nelle masse che manifestano, scioperano, scandiscono slogan a una voce che sembra sola ma che in realtà è il frutto del convergere di esclamazioni innumerevoli. Come cultura, il corpo è sacralizzato nei totem, nei crocifissi, nei corpi paramentati a festa dei sacerdoti. Come cultura, il corpo inventa le forme che percepisce nello spazio e le loro regolarità; elabora i colori (veri e propri significati virtuali del nostro cervello) e in generale le immagini che danno spessore e profondità alla nostra percezione. Come cultura, il corpo è guardato (e non soltanto percepito), è ammirato, compianto, commentato, imitato, segnato dai giudizi degli altri corpi. Come cultura, il corpo *parla* e il suo dire, il suono fisico capace di esprimere il processo immateriale del pensare, incide a fondo, produce eventi, sconvolge luoghi, trasforma le esistenze, plasma la storia. Come cultura, persino i prodotti organici del corpo (saliva, lacrime, sudore) sono irriducibili alla dimensione soltanto biologica e indicano, invece, un intero mondo di emozioni e di significati.

Come tecnica, il corpo è forza-lavoro; macchina per costruire templi e piramidi, per produrre grano e per allevare altri corpi non umani; è cadavere dissezionato; è movimento di conquista negli oceani; è strumento formidabile di morte (morte che dà, morte che riceve) in battaglia. Come tecnica, è rivestito di camici bianchi e diventa parte di un progetto di ricerca. Come tecnica, è invaso da occhiali, arti sostitutivi, *pacemaker*, sistemi di amplificazione dei suoni, caschi per guidare, auricolari per telefoni, guanti e tute interattive, strumenti volti alla 'realtà aumentata'.

Nel ventunesimo secolo e forse sempre più nel tempo che verrà, il corpo come natura, cultura, tecnica è *Cybercorpo*, è mente che si estende al moltiplicarsi delle protesi che la mente ha costruito. I dispositivi di là da venire saranno figli, discendenza, frutto della identità naturale, culturale, tecnica dell'umano.

L'Altro siamo noi

La corporeità è il modo umano di abitare il mondo. Stare alla scuola del corpo significa imparare la finitudine ma anche la centralità della vita. Si tratta di riconoscere e finalmente accettare senza riserve la corporalità integrale dell'essere che siamo, una «tradizione biologica che va trádita e non tradita»[19], la vita della mente essendo prima di tutto *vita*. È a partire dalla fatticità concreta del corporeo immerso in un mondo di relazioni personali, sociali, politiche, che diventa possibile, per l'umano nel tempo della cibernetica, un «*trascendere restando*» che ha il suo centro nella conservazione attiva dell'identità, del continuare a riconoscersi come umani per gli umani, nonostante ogni possibile mutamento che la bionica e le Intelligenze Artificiali permettono e favoriscono. La finitudine che siamo va accolta consapevolmente come limite, certo, ma anche come possibilità e soprattutto come condizione stessa della specie. La perdita di questa consapevolezza sta conducendo l'umanità ad abbracciare il paradigma di un'evoluzione senza corpo, un modello in realtà del tutto astratto proprio perché non tiene conto dell'ancoraggio biologico di ogni nostra conquista e conoscenza. Bisogna, quindi, «*mantenersi divenendo in ciò che si è*». La sostanza temporale dell'umano non può cessare di trasformarsi purché, però, tale trasformazione mantenga la riconoscibilità dell'umano a se stesso.

Se l'indicazione hölderliniana rimane sempre plausibile –là dove cresce il pericolo si dà anche ciò che può salvarci da esso – non si tratta di abbandonarsi a forme semplicemente reattive o, all'inverso, all'apologia entusiastica del presente e del futuro. Si tratta di capire, e comprendendo fare, che saperi come la biopolitica, l'ingegneria genetica, le nanotecnologie, la robotica, affondano il loro statuto nella centralità del corpo, che essi possono tentare di rendere più resistente agli attacchi e più capace di prestazioni ma che non possono in alcun modo sostituire o ricreare. Si tratterebbe di una dismisura da cui questi stessi saperi verrebbero cancellati, poiché l'umanità può ancora modificarsi ed evolversi solo a partire da sé, a partire dal corpo così come esso è da sempre: *bìos* contingente della immortale *Zoé*.

Non c'è quindi da temere e non c'è neppure da esultare. La crisi dell'identità antropologica che sta emergendo dal contatto con le macchine che noi stessi abbiamo costruito, permetterà una conoscenza assai più profonda delle strutture che ci costituiscono, della inseparabilità fra la mente che formalizza i dati dell'esperienza e l'esperienza esistenziale e quotidiana. Ci auguriamo che il contatto con questa *alterità*, che da noi è nata, apra la

nostra identità a una contaminazione che può distruggere noi e le nostre libertà (il rischio c'è ed è assai prossimo) ma può anche renderla acutamente consapevole dei limiti che ci formano e della necessità di accettarli, farli nostri, salvaguardarli. Perché è proprio questo limite e il tentativo ogni volta rinnovato di oltrepassarlo che costituisce – da sempre – la nostra identità di umani.

L'Intelligenza Artificiale si potrà realizzare non *contro* o *senza* ma *dentro* il corpo, non nello svuotarlo ma nell'abitarlo. Un corpo che sia quindi intessuto non soltanto di tecnologia ma sia pervaso dei significati che esso stesso trae dalla propria struttura agente nel mondo. La corporeità non è soltanto organica ma è anche simbolica, intessuta di significati. La centralità del corporeo fa sì che nonostante tutte le speranze, i timori, le utopie che intendono *uploadare* la mente in corpi migliori di quelli che noi siamo, la finitudine consapevole di se stessa rimane il tratto costitutivo della specie che pensa.

L'umano è una macchina naturale che si articola in tre espressioni principali. Siamo macchine del desiderio, macchine semantiche, macchine temporali. Il *desiderio* ci pervade in ogni momento e nelle forme più diverse. Dalla brama verso gli oggetti alle ambizioni sociali, dalla conquista dei corpi altrui al possesso del loro tempo, dall'aspirazione a vivere ancora alla passione del vivere nella pienezza delle nostre soddisfazioni, il desiderio costituisce il motore sempre acceso della vita che pulsa e non si arresta mai. Essere corpo e vivere nel desiderio sono la medesima espressione della *Zoé* che ci impregna al di là del *bìos* delle nostre vite individuali, delle nostre specifiche volontà, della particolare modalità in cui il flusso di aspirazioni che siamo si colloca in un luogo e in un istante particolari.

Lo spazio del simbolico è l'ambito nel quale l'umano esplica le proprie esigenze più fonde, le speranze assolute, le forme delle culture e delle comunità, la potenza dei sentimenti, l'edificazione delle arti e delle filosofie, la sfera del senso. Un umano è una *macchina semantica* perché non vive di solo pane e per riuscire letteralmente a muoversi, agire, prendere la costante serie di decisioni che intesse la vita, ha bisogno di trovare un significato (un qualsiasi significato) al tempo che noi stessi siamo e che le cose da sole non hanno. Non esiste, infatti, una realtà prima esterna, una materia di per sé significante, un'oggettività indipendentemente dalla mente. Il flusso di percezioni sensoriali che ci investe è reso possibile dall'immediata donazione di significato che l'insieme del nostro corpo, della memoria e degli apprendimenti dà al nostro esistere spazio-temporale. I significati non stanno negli enti, nei processi e negli eventi. Essi abitano nella mente che da questo fluire di enti, processi ed eventi è costituita. L'incessante scambio simbolico in cui la vita consiste comprende in sé anche la morte, soprattutto la morte, e solo in questa *comprensione* le può dare un significato né soltanto biologico né malinconicamente disperante né economicamente in perdita ma colmo della pienezza del dono che ogni *presente* è, anche quello della fine.

L'umanità nei suoi singoli e nell'intero della specie è una *macchina temporale*. Il tempo dell'esserci umano è assai diverso sia da quello oggettivo della natura e indagato dalla fisica sia dalla percezione soggettiva della durata che declina il trascorrere degli attimi come pura percezione dell'attesa. Il tempo dell'esserci è temporalità, vale a dire struttura volta al futuro come apertura che dà senso all'attimo e come possibilità sempre presente del morire. Quest'ultimo non è un evento soltanto biologico ma è ciò che intessendo di sé fin dall'inizio la vita umana la rende intrinsecamente finita. Il senso del tempo è quindi per l'uomo la propria radicale finitudine. Il ritrarsi, impaurito o infastidito, dalla finitudine colloca gli umani nel ripetuto e sempre fallito tentativo di esorcizzare il proprio declino

nelle forme della banalità quotidiana, nella ripetizione dei gesti meccanici della vita, nella dismisura del potere accumulato come se dalla sua crescita materiale potesse derivarne per il soggetto una qualche forma di garanzia dalla furia del dissolvimento.

Una prospettiva libertaria è invece sempre radicata nella consapevolezza del limite umano. Nessuna macchina può far crescere davvero la nostra libertà poiché essere liberi è una condizione politica e non tecnologica. Nessun software può aumentare la nostra autonomia poiché essere autonomi è una condizione prima di tutto esistenziale e solo successivamente pragmatica. Macchine e programmi rappresentano un'alterità e una differenza che ci appartiene e che in quanto tale non va *respinta* – si tratterebbe di una ennesima e sterile forma di luddismo – ma non va neppure *accolta* come strumento di liberazione individuale e collettiva. Va invece *pensata* nella sua complessità, nelle sue potenzialità e nei suoi pericoli, entrambi molto grandi. Proprio perché non hanno padroni nelle aziende, nelle università, nei centri di ricerca, gli anarchici sono forse gli unici a poter fare propria questa alterità senza farsene dominare.

1. Roberto Marchesini, *Post-human. Verso nuovi modelli di esistenza*, Bollati Boringhieri, Torino, 2002, p. 515.
2. Eugenio Mazzarella, *Vie d'uscita. L'identità umana come programma stazionario metafisico*, il melangolo, Genova 2004, p. 11.
3. Maria Teresa Catena, in Aa. Vv., *Artefatti. Dal postumano all'umanologia*, a cura di Maria Teresa Catena, Mimesis, Milano 2012, p. 13.
4. Philip K. Dick, *Mutazioni*, trad. di Gianni Pannofino, Feltrinelli, Milano 1997, p. 224.
5. Roberto Marchesini, *Alterità. L'identità come relazione*, STEM Mucchi Editore, Modena 2016, p. 55.
6. Ivi, p. 78.
7. Hans-Georg Gadamer, *Verità e metodo* (*Wahrheit und Methode*, 1960), trad. di Gianni Vattimo, Bompiani, Milano 1983, pp. 510-511.
8. Massimo Negrotti, *Artificiale. La riproduzione della natura e le sue leggi*, Laterza, Roma-Bari 2000, p. 12.
9. Donna J. Haraway, *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo* (*Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, 1991), trad. e cura di Liana Borghi, Feltrinelli, Milano 1995, pp. 40-41.
10. Renato Curcio, *L'impero virtuale. Colonizzazione dell'immaginario e controllo sociale*, Sensibili alle foglie, Roma 2015, p. 8. I riferimenti alle pagine delle successive citazioni da questo libro sono indicati nel testo tra parentesi.
11. Friedrich W. Nietzsche, *Sull'utilità e il danno della storia per la vita*, trad. di Sossio Giametta, in «Opere» III/1, Adelphi, Milano 1976, § 1, p. 264.
12. Renato Curcio, *L'impero virtuale*, cit., p. 77.
13. Giuseppe Frazzetto, *Epico caotico. Videogiochi e altre mitologie tecnologiche*, Fausto Lupetti Editore, Bologna-Milano 2014, p. 101.
14. Ivi, p. 191.
15. Alessandro Curioni, *Come pesci nella Rete. Guida per non essere le sardine di Internet*, Mimesis, Milano 2016, p. 25.
16. Ivi, pp. 18 e 37.
17. Ho più ampiamente affrontato questi temi in *La mente temporale. Corpo Mondo Artificio*, Roma, Carocci 2009, da cui riprendo alcune analisi.
18. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago & London, The University of Chicago Press 1999, p. 5.
19. Eugenio Mazzarella, *Vie d'uscita*, cit., p. 143; le citazioni successive sono tratte dalle pp. 119 e 19.