

Valerio Specchio

# In ostaggio del virtuale

*Sulle tracce di Baudrillard*

Federico II University Press



fedOA Press





Valerio Specchio

# In ostaggio del virtuale

*Sulle tracce di Baudrillard*

Federico II University Press



fedOA Press

In ostaggio del virtuale : sulle tracce di Baudrillard / Valerio Specchio. – Napoli : FedOAPress, 2023. – 118 p. ; 21 cm.

Accesso alla versione elettronica:

<http://www.fedoabooks.unina.it>

ISBN: 978-88-6887-168-0

DOI: 10.6093/978-88-6887-168-0

Volume pubblicato con un Fondo di Ricerca Dipartimentale 2023, Dipartimento di Studi Umanistici – Università degli Studi di Napoli Federico II

© 2023 FedOAPress – Federico II University Press

Università degli Studi di Napoli Federico II  
Centro di Ateneo per le Biblioteche “Roberto Pettorino”

Piazza Bellini 59-60

80138 Napoli, Italy

<http://www.fedoapress.unina.it/>

Published in Italy

Prima edizione: aprile 2023

Gli E-Book di FedOAPress sono pubblicati con licenza

Creative Commons Attribution 4.0 International

## *Indice*

Nota introduttiva <i>di Gianluca Giannini</i>	7
Premessa	13
Genealogia della simulazione	19
Economia del dono e manicheismo	39
Immersione nello schermo	55
Decomposizione dell'immaginario	69
L'11 settembre o il suicidio della gemellarità	87
Incappucciati nel terrore	105
Bibliografia	113



## *Nota introduttiva*

In un recente acuto intervento dedicato a *Simulacri e immanenza*, è stato rilevato che «Jean Baudrillard è considerato da tutti il pensatore della sparizione della realtà: simulazione, iperrealtà, realtà virtuale. Nel corso di tutta la sua opera si è impegnato in un esercizio – sociologico e letterario – di descrizione dell'evidenza invadente della simulazione. Del resto, poiché la sua teoria dell'iperrealtà derivava da un'analisi della pittura neo-figurativa iperrealista che rovesciava i termini del rapporto tra la simulazione pittorica messa in opera da questa e la realtà riprodotta dal medium fotografico – vale a dire, del rapporto tra due immagini che si rimandano l'un l'altra nella vertigine della somiglianza – si potrebbe anche affermare che l'opera baudrillardiana non sia stata altro che un' *ékphrasis* della simulazione»<sup>1</sup>.

Del resto, si potrebbe aggiungere, è lo stesso Baudrillard a suggerirlo, in qualche modo a tutto tondo segnatamente al tracciante significativo della sua riflessione: «non mi resta, dunque, che parlare in termini di simulazione»<sup>2</sup>.

Pur tuttavia, e come è ovvio, non è possibile *prosciugare* l'ampiezza e la profondità di un iter pluridirezionale come quello di Baudrillard, articolatosi in più di un quarantennio, in una formula che, per quanto all'apparenza felice, oltre a essere riduttiva può risultare anche sviante.

<sup>1</sup> E. Schirò, *Simulacri e immanenza. Speculare Baudrillard*, in «Lo Sguardo – rivista di filosofia», n. 23, 2017 (I) – *Reinventare il reale. Jean Baudrillard (2007-2017)*, pp. 113-125, in particolar modo p. 113.

<sup>2</sup> J. Baudrillard, *Mots de passe*, Pauvert, Parigi 2000, p. 7.

Baudrillard è stato tante cose e, evidentemente, questo non ha potuto che avere influenze e dunque ricadere, in un circuito senza soluzione di continuità, sulla sua produzione filosoficamente rilevante.

Certamente Baudrillard non ha avuto alcuna intenzione di costruire un *sistema*, pur tuttavia si può considerare, con Ernst Bloch, che nessun autentico pensatore «può in genere concepire i suoi propri pensieri altrimenti che in forma topograficamente già determinata»<sup>3</sup>. Ovvero nessun tipo di riflessione, se non quelle assolutamente estemporanee e occasionali, anche quelle apparentemente più asistematiche, può sfuggire un'intelaiatura e una configurazione a tal punto disorganizzate da compromettere, realmente, l'intima sua necessità di una cornice di riferimento. Persino quando esse non sono graniticamente prestabilite bensì cercate e poi trovate lungo l'articolarsi dell'avventura esistenziale e di pensiero del loro autore, ovvero nel suo stesso *farsi* meditativo. Un *farsi* meditativo che, tra le altre cose, non solo non s'è astratto dal suo tempo storico bensì, oltre a misurarvisi, analizzandone gli svolgimenti e i rivolgimenti in maniera singolare per il tramite di interpretazioni originalissime quando, finanche, condizionandolo in snodi e crocevia decisivi.

In questo, indefettibilmente, la prima vera matura consapevolezza di Valerio Specchio. Come infatti ha da subito ben specificato in questa pregevole monografia dedicata al filosofo-sociologo-politologo di Reims, è compito difficile *rintracciare* Jean Baudrillard, «e non solo per la trasversalità delle questioni poste [...] bensì per la filigrana che attraversa ogni suo scritto, recante un messaggio

<sup>3</sup> Ernst Bloch, *Subjekt-Objekt. Erläuterungen zu Hegel*, Berlin, 1951, trad. it. *Soggetto-Objetto. Commento a Hegel*, Bologna, Il Mulino, 1975, p. 481.

ben preciso: *immune* a qualsiasi manovra di *realificazione e realizzazione*»<sup>4</sup>.

Baudrillard è stato davvero «personaggio sconfinato, extra-territoriale, inguaribile antiaccademico, provocatore della cultura occidentale e dell'opinione pubblica [...]. Maestro dell'implosione e della catastrofe, materialmente insolubile in un miscuglio preconfezionato di filosofi», per certi versi, autentico «*outsider*, non solo da un punto di vista teorico-disciplinare, ma soprattutto per l'ambigua ricezione che si propaga ancor oggi»<sup>5</sup>.

Ciò a dire della impossibilità a costruire un lavoro *monografico*, tradizionalmente inteso, che possa restituire in pieno l'ampiezza e la complessità di Baudrillard.

Cionondimeno, il merito del presente lavoro è quello di operare in chiave ricostruttivo/decostruttivo/interpretativa su alcuni dei concetti chiave elaborati e proposti dal pensatore di Reims. Basta già dare una scorsa ai titoli dei sei agili capitoli concepiti da Specchio per rendersene immediatamente conto: si passa appunto dalla simulazione (*Genealogia della simulazione*) al dono (*Economia del dono e manicheismo*), dall'*Immersione nello schermo* all'immaginario (*Decomposizione dell'immaginario*), solo per averne un primo assaggio. E già perché poi *L'11 settembre o il suicidio della gemellarità* e *Incappucciati nel terrore*, oltre a restituire questa specifica chiave, rinventano anche un punto di caduta interpretativo originale.

*In ostaggio del virtuale. Sulle tracce di Baudrillard* di Valerio Specchio, nel suo sapiente rifuggire la sterile impresa enciclopedica, è lavoro su Baudrillard perché dentro e attraverso Baudrillard. Un dentro e un attraverso che, evidentemente, non può che configurarsi,

<sup>4</sup> *Infra*, p. 13.

<sup>5</sup> *Infra*, pp. 13-14.

anche, quale genuina impresa filosofica, ovvero critico approccio del proprio tempo con il pensiero.

Difatti, in un'epoca come quella attuale in cui la principale forma di riconoscimento sembrerebbe demandata allo schermo a cristalli liquidi, in cui il processo di identificazione e autoidentificazione rinviene una sua matrice ontico-ontologica nell'*onlife*, le riflessioni di Jean Baudrillard offrono davvero strumenti interpretativi quanto mai utili per tentare di comprendere. Per provare a immergersi, criticamente e consapevolmente, nella neo-esistenza dell'individuo schermato.

E già perché secondo il Baudrillard di Valerio Specchio, la simulazione, in quanto ritrascrizione degli enti in un flusso di dati, è assimilabile ad una sorta di *potlatch informatico*, un *cortocircuito rituale*, alimentato dal consumo di *bits* quale ultima garanzia di esistenza e persistenza. Tale pratica avvolge infatti ormai l'intera società levigando fino a consumarla ogni possibilità di *contatto*, facendo sorgere l'*user* come canale di trasmissione di un significante privo di significato: il codice digitale.

Ed è qui, a partire da ciò che la superficie dello schermo, esponendo una sorta d'*indigestione* ontologica tra l'individuo e la sua proiezione digitale, rinviene la propria radice – che è *metaverso* – nell'intersezione tra il versante metafisico e il versante politico.

Lo schermo-società, l'*onlife* quale unica possibilità d'essere è allora salvifica forma di scomparsa che riconfigura un mondo in cui le antiche ombre della realtà si fanno spettri più reali del reale. *Iperreali*.

Certo, quello del pensatore di Reims, un «*dono fatale* per qualsiasi pensiero che tenti di comprendere la *nuova realtà* del mondo simulato», giacché pone implacabilmente «sotto scacco il concetto stesso di *contemporaneità*, aprendo una porta su una nuova condizione d'esistenza». Una nuova condizione dell'umano che ha

«trovato nel virtuale il suo campo di propagazione, o forse, la sua genesi»<sup>6</sup>.

E pur tuttavia in questo e a partire da questo, in ultima istanza, ovvero da questa commistione tra virtuale e reale, che viene a porsi l'urgenza (etica) di un pensiero che possa farsi messaggero della resistenza di una singolarità inafferrabile.

Come voleva Baudrillard che più che *pensatore della sparizione della realtà* può costituire volano per risintonizzare l'umano su nuove frequenze.

*Gianluca Giannini*

<sup>6</sup> *Infra*, p. 112.



## Premessa

Come rintracciare Jean Baudrillard? Compito difficile. E non solo per la trasversalità delle questioni poste dal filosofo di Reims, in quattro decenni, bensì, per la filigrana che attraversa ogni suo scritto, recante un messaggio ben preciso: *immune* a qualsiasi manovra di *realificazione e realizzazione*... «Non mi resta, dunque, che parlare in termini di simulazione»<sup>7</sup>.

Personaggio sconfinato, extra-territoriale, inguaribile antiaccademico, provocatore della cultura occidentale e dell'opinione pubblica, per alcuni un *impostore*<sup>8</sup>. Maestro dell'implosione e della catastrofe, materialmente insolubile in un miscuglio preconfezionato di filosofi (se non da un punto di vista pubblicitario) come da lui stesso dichiarato riguardo al successo raggiunto oltreoceano: «Credo sia stata l'etichetta "post-moderno", che raggruppava in modo assai arbitrario Derrida, Lyotard, Deleuze, Lacan, Virilio e me, a permettere la conquista di una certa America [...]. Sono stato indicato come il "re della post-modernità" quando ignoro cosa fosse la post-modernità»<sup>9</sup>.

Vero e proprio *outsider*, non solo da un punto di vista teorico-disciplinare, ma soprattutto per l'ambigua ricezione che si propaga an-

<sup>7</sup> J. Baudrillard, *Mots de passe*, Pauvert, Parigi 2000, p. 7 (trad. mia).

<sup>8</sup> A. Sokale - J. Bricmont, *Intellectual Impostures. Postmodern philosopher's abuse of science*, Profile Books, London 1998.

<sup>9</sup> S. Latouche, *Baudrillard o la sovversione attraverso l'ironia*, Jaka Book, Milano 2016, p. 65.

cor oggi, rendendo estremamente delicata la questione dell'enigma *Baudrillard*<sup>10</sup> e la sua effettiva comprensione.

Il seguente lavoro proverà a delineare alcuni dei concetti chiave proposti dal filosofo francese, tentando di non cadere in una lineare, progressivo-conclusiva, ricostruzione del suo pensiero. Tale manovra sarebbe impossibilitata dalla materia stessa che risponderebbe con un *ghigno sovversivo*: «è paradossale fare una panoramica retrospettiva di un'opera che non ha mai voluto essere prospettica»<sup>11</sup>.

Ecco una prima chiave di lettura: un'opera senza *prospettiva*, o meglio, senza una finalit -termine-chiusura: «non so se si tratti ancora della questione della fine-termine. In ogni caso, tale parola   fuorviante, perch  non siamo pi  cos  sicuri che esista qualcosa come la linearit »<sup>12</sup>.

Le riflessioni baudrillardiane, disseminate nella *circolarit * di una *bibliografia* in continua sovrapposizione e sfasatura, *restituirebbero* una *strategia fatale* in cui lo stesso Baudrillard sarebbe avvinghiato. Una sorta di *loop* meditativo in continuo riavviamento e riavvolgimento.

Non a caso, *la pens e radicale* invocato da Baudrillard «deve farsi simulazione, se si parla di simulazione, e adottare la stessa strategia del suo oggetto. Se parla di seduzione, deve farsi seduttrice, e adottare gli stessi stratagemmi. Se non aspira pi  al discorso della verit , deve prendere la forma di un mondo da cui la verit  si   ritirata. Diventa allora il suo stesso oggetto»<sup>13</sup>.

Il presente lavoro verr  guidato da un'*illusione*. Rapportarsi al filosofo francese come ad una forma di *glitch*, una discontinuit  di

<sup>10</sup> Id., *Quel che resta di Baudrillard. Un'eredit  senza eredi*, Bollati Boringhieri, Torino 2021, p. 216.

<sup>11</sup> J. Baudrillard, *Mots de passe*, cit., p. 7 (trad. mia).

<sup>12</sup> Id., *Forget Foucault*, Semiotext(e), Los Angeles 2007, p. 71 (trad. mia).

<sup>13</sup> Id., *L'altro visto da s *, Costa&Nolan, Genova 1987, p. 74.

superficie, un errore *inscritto* nella programmazione. In altre parole, Baudrillard come *referente* di un'inedita condizione antropologica: l'*individuo schermato* nel virtuale, in una dimensione esistenziale in cui «non si possono più utilizzare le categorie del reale»<sup>14</sup>.

Le pagine a seguire non intendono in alcun modo proporsi come esaustive rispetto le questioni prese in esame. L'autore chiede venia per la scarsa chiarezza espressiva e la manchevole agilità del testo, porgendo i propri limiti alla pazienza del lettore. Tale dichiarazione d'incapacità non intende in alcun modo negare le responsabilità dell'autore circa le carenze e i difetti del lavoro.

L'unico obiettivo auspicabile consisterebbe nel *mancare* la posta in gioco del *glitch Baudrillard* per attraversare una contemporaneità che, in un processo di *rarefazione*, sembrerebbe riconoscersi in uno dei temi più cari al filosofo francese, lo *scompare*:

Morire non è niente, bisogna saper scomparire. Morire dipende dal caso biologico, e non è un affare. Sparire dipende da una necessità più grande. Non dobbiamo lasciare alla biologia il dominio sulla nostra scomparsa. Scompare è passare ad uno stato enigmatico che non è né la vita né la morte. Lo sanno fare alcuni animali, e i selvaggi, che si sottraggono agli occhi dei loro simili<sup>15</sup>.

<sup>14</sup> Id., *Cyberfilosofia*, Mimesis, Milano 2010, p. 42.

<sup>15</sup> Id., *Cool Memories. Diari 1980-1990*, Sugarco Edizioni, Milano 1991, p. 29.



that. there that's not  
me i go where i plea-  
se i walk through wal-  
ls **radiohead** float down  
the liffeey i'm not here  
this isn't happening  
i'm not here i'm not  
here in a little while  
i'll be gone the mo-  
ment's already pas-  
sed yeah, it's gone  
and i'm *how to disappear completely* n o t  
h e r e . this  
isn't happening i'm  
not here i'm not here  
strobe lights and  
blown speakers . fi-  
reworks and hurrica-  
nes i'm not here this  
isn't happening i'm  
not here i'm not here



## *Genealogia della simulazione*

In Heaven  
Everthing is fine  
In Heaven  
Everthing is fine  
In Heaven  
Everything is fine  
You've got your good things  
And I've got mine  
DAVID LYNCH, *Eraserhead*

Simulazione, quindi, in quanto *scomparsa*. Ma scomparsa di chi?

Per attraversare il *glitch* Baudrillard non resta che partire dal nucleo operativo delle sue analisi, l'*object*: «fin dall'inizio ho scelto questa *angolazione* perché volevo rompere con la problematica del soggetto. La questione dell'oggetto rappresentava l'alternativa a quella problematica, ed è rimasta *l'orizzonte* della mia riflessione»<sup>1</sup>.

In Baudrillard l'oggetto è tanto un'*angolazione speculativa* per comprendere la condizione umana, tanto un *orizzonte teorico*, d'insurrezione, contro il soggetto moderno:

abbiamo sempre vissuto dello splendore del soggetto, e della miseria dell'oggetto. È il soggetto che fa la storia, è lui che totalizza il mondo. Soggetto individuale o soggetto collettivo, soggetto della coscienza o soggetto dell'inconscio, l'ideale di tutta la metafisica è quella di un mondo-soggetto, l'og-

<sup>1</sup> J. Baudrillard, *Mots de passe*, cit. p. 11 (corsivo mio).

getto non è che una peripezia sulla via regale della soggettività. Il destino d'oggetto, per quanto ne so, non fu rivendicato da nessuno<sup>2</sup>.

Per il filosofo francese, l'oggetto, al pari del *pensiero*, non si esaurirebbe mai in ciò che è, bensì, *manifesterebbe* un tessuto di *relazioni*. In tal senso, sembrerebbe possibile inquadrare Baudrillard come filosofo dell'oggetto, o meglio, come pensatore dell'*alterità*:

La filosofia del soggetto si fonda sull'idea del Progresso, come valore universale. L'internazionalizzazione di un qualsiasi valore è la premessa della sua *sparizione*. Tutte le idee, tutte le culture diventano universali prima di scomparire. Lo stesso vale per quella nozione equivoca che è l'individuo. Ora, l'individuo dei nostri tempi, quello delle telecomunicazioni, della rete, delle protesi, del culto della performance, ecc. è un neo-individuo. Viene dopo l'individuo alienato del sistema produttivo, e sogna solo l'appropriazione tecnica di sé. Questo nuovo individuo, clonato, metastatico, interattivo non è più alienato, è identico a sé stesso – non differisce più da sé, ed è quindi indifferente a sé stesso [...]. Per me il "soggetto" è "l'oggetto". È lui il vero specchio dell'alterità<sup>3</sup>.

Tale «ossessione per l'oggetto»<sup>4</sup>, pur presentandosi a partire da studi afferenti alla sociologia, non può esser compresa se non a partire da un piano metafisico, così come confessato da Baudrillard a Sylvère Lotringer: «Il mio punto di vista è completamente metafisico. Se proprio dovessi rispondere, sono un metafisico, forse un moralista, ma certamente non un sociologo. L'unico "lavoro sociologico" che posso reclamare è il mio sforzo di mettere fine al sociale, al concetto del sociale»<sup>5</sup>.

<sup>2</sup> Id., *Le strategie fatali*, Feltrinelli, Milano 2007, p. 126.

<sup>3</sup> S. Latouche, *Baudrillard o la sovversione attraverso l'ironia*, cit., p. 71 (corsivo mio).

<sup>4</sup> J. Baudrillard, *Fragments. Conversation with Francois L'Yvonnet*, Routledge, Oxon 2004, p. 3 (trad. mia).

<sup>5</sup> Id., *Forget Foucault*, cit., p. 78 (trad. mia).

Una prima trama di sviluppo del lavoro consisterebbe nel *supportare* il periodo di *gestazione* del *glitch* Baudrillard nel movimento del Sessantotto<sup>6</sup>. Il lascito critico-radicalo di quel periodo, tradotto su suolo francese tramite il motto *soyez réaliste, demandez l'impossible*, potrebbe esser ricavato dalle parole di Mario Perniola, filosofo molto vicino a Baudrillard e all'avanguardia situazionista<sup>7</sup>:

È nel corso degli anni Cinquanta e nella prima metà degli anni Sessanta che risultano evidenti le premesse per un profondo rivolgimento dei rapporti tra *reale* e *immaginario*. Tale rivolgimento, che è strettamente connesso alle conseguenze sociali e psicologiche dei mass media, dell'industria culturale, della nuova pubblicità, si manifesta in primo luogo con la *de-realizzazione* della società, per cui in tutti gli aspetti dell'attività sociale l'immagine sembra avere la meglio sulla realtà, al punto di dissolverla, in secondo luogo con la sua *culturalizzazione*, mediante la quale ovunque i significanti prevalgono sui significati, i referenti sui referenti, le *mediazioni* sull'immediato<sup>8</sup>.

Per Baudrillard, *le mot de passe* per accedere al rapporto tra il reale e l'immaginario, l'identità e l'alterità, il soggetto e l'oggetto, il segno e il simbolo, l'immanente e il trascendente, è il concetto di

<sup>6</sup> Lo stesso anno di pubblicazione della tesi di dottorato di Baudrillard, Id., *Il sistema degli oggetti*, Bompiani, Milano 2009.

<sup>7</sup> Baudrillard nel corso degli anni negò a più riprese la sua presunta appartenenza al movimento dei situazionisti, così come dichiarato nell'intervista contenuta in S. Latouche, *Baudrillard o la sovversione attraverso l'ironia*, cit., tuttavia, in uno dei suoi diari, Baudrillard sembrerebbe scrivere di sé: "Patafisico a vent'anni – situazionista a trenta – utopista a quaranta – trasversale a cinquanta – virale e metaleptico a sessanta" in J. Baudrillard, *Cool Memories II 1987-1990*, Duke University Press, Cambridge 1996, p. 83 (trad. mia).

<sup>8</sup> M. Perniola, *La società dei simulacri*, Mimesis, Sesto S.G. 2010, p. 12 (corsivo mio).

simulacro (probabilmente modulato a partire dalle riflessioni di uno dei suoi autori di riferimento, ovvero Pierre Klossowski<sup>9</sup>):

- La *contraffazione* è lo schema dominante dell'epoca "classica", dal Rinascimento alla rivoluzione industriale.
- La *produzione* è lo schema dominante dell'era industriale.
- La *simulazione* è lo schema dominante della fase attuale retta dal codice.

Il simulacro di primo ordine gioca sulla legge naturale del valore, quello di secondo ordine sulla legge mercantile del valore, quello di terzo ordine sulla legge strutturale del valore<sup>10</sup>.

Per introdurre una definizione di simulacro è possibile far riferimento alle parole di Dario Altobelli: «Il simulacro [in Baudrillard] *appare essere* ogni tipo di prodotto umano, dal più semplice utensile alla grande tecnologia e fino a includere le forme dell'attività economica, politica, ideologica, inteso come *segno* capace di rimandare a una specifica configurazione storico-sociale quale suo significato profondo»<sup>11</sup>. Difatti, per Baudrillard, «la cultura non è mai stata qualcosa di diverso: comunanza collettiva dei simulacri»<sup>12</sup>, ovvero, «giochi di segni, [che] implicano rapporti sociali e un potere sociale»<sup>13</sup>. Ed è su questo punto, nella *condivisione collettiva* di simulacri,

<sup>9</sup> P. Klossowski, *Simulacra. Il processo imitativo nell'arte*, Mimesis, Milano 2002. Tuttavia, ricondurre le influenze costitutive del concetto di simulacro baudrillardiano ad un unico autore risulterebbe ipotesi a dir poco azzardata, oltre che poco avveduta.

<sup>10</sup> J. Baudrillard, *Lo scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli, Milano 1979, p. 61.

<sup>11</sup> D. Altobelli, *Jean Baudrillard. Il male, l'utopia, il simulacro*, Mimesis, Milano 2020, p. 82 (corsivo mio).

<sup>12</sup> J. Baudrillard, *Le strategie fatali*, cit., p. 57.

<sup>13</sup> Id., *Lo scambio simbolico e la morte*, cit., p. 63.

in quanto canale di *riconoscimento* e strutturazione di *senso* del sociale, che il versante metafisico emerge a partire dall'oggetto come *tessuto di relazioni* e *alterità* costitutiva di ogni identità.

In un passaggio chiave de *L'échange symbolique et la mort*, Baudrillard colloca il principio di simulazione, ovvero il terzo ordine di simulacro, in una specifica metafisica, di ordine bio-informatico, la *metafisica del codice*: «Dopo la metafisica dell'essere delle apparenze, dopo quella dell'energia e della determinazione, quella dell'*indeterminismo* e del *codice*. Controllo cibernetico, generazione mediante i modelli, modulazione differenziale, retroazione, domanda/risposta ecc. [...] La digitalità è il suo principio metafisico (il Dio di Leibniz) e il DNA il suo profeta»<sup>14</sup>.

Il filosofo francese rinverrebbe la genesi della simulazione nel «passaggio dal primato della produzione a quello del consumo»<sup>15</sup>, più precisamente, nell'emancipazione dell'*oggetto-segno* a partire «dal moltiplicarsi degli oggetti, dei servizi, dei beni materiali» in «una sorta di mutazione fondamentale dell'ecologia della specie umana»<sup>16</sup>:

La società industriale conosce soltanto il *prodotto*, e non ancora l'*oggetto*. L'oggetto non incomincia veramente a esistere che con la sua liberazione formale come funzione/segno, e questa liberazione non avviene che con la mutazione di questa società in senso stretto industriale in quella che si potrebbe chiamare la nostra tecnocultura, con il passaggio da una società *metallurgica* a una società *semiurgica*: cioè quando comincia a porsi, al di là dello statuto del prodotto e della merce (al di là del mondo di produzione, di circolazione e di scambio economico), il problema della finalità di senso dell'oggetto,

<sup>14</sup> Ivi, p. 69 (corsivo mio).

<sup>15</sup> Id., *Mots de passe*, cit., p. 11 (traduzione e corsivo miei).

<sup>16</sup> Id., *La société de consommation. Ses mythes ses structures* (1974); tr. it. *La società dei consumi. I suoi miti e le sue strutture*, a cura di G. Gozzi e P. Stefani, Il Mulino, Bologna, 2010, p. 3.

del suo statuto di messaggio e di segno (del suo modo di significazione, di comunicazione e di scambio/segno)<sup>17</sup>.

Che tipo di valore hanno assunto gli *oggetti* nella società post-industriale? Rispondono ad un utilizzo funzionale, allo scambio economico di referenzialità-valore? Sono materia concreta soddisfacente *bisogni naturali* o segni-*fantasmi* alimentati e alimentanti un *vuoto incolmabile*?

Baudrillard fonda la sua teoria dell'oggetto, in quanto «valore di scambio segno»<sup>18</sup>, a partire da una strutturazione semiotica che trova in Roland Barthes<sup>19</sup> e De Saussure<sup>20</sup> i propri punti di riferimento. La struttura economico-politica della società, funzionando alla stregua di un linguaggio, si riconfigurerebbe a partire dall'oggetto-segno in quanto *significante*<sup>21</sup>: gli oggetti «costituiscono un sistema globale, arbitrario, coerente di segni, un sistema *culturale* che viene a sostituire un ordine sociale di valori e di sistemazione al mondo contingente dei bisogni e dei godimenti all'ordine naturale e biologico»<sup>22</sup>.

Il consumo nella società dell'opulenza, pertanto, consisterebbe in *un sistema di comunicazione* in cui gli oggetti-segno, in quanto

<sup>17</sup> Id., *Pour une critique de l'économie politique du signe* (1972); tr. it. *Per una critica dell'economia politica del segno*, a cura di P. Dalla Vigna, Mimesis, Milano 2010, p. 181.

<sup>18</sup> Ivi, p. 15.

<sup>19</sup> R. Barthes, *L'empire des signes* (1970); tr. it. *L'impero dei segni*, a cura di M. Vallora, Einaudi, Torino 1984.

<sup>20</sup> F. De Saussure, *Cours de linguistique générale* (1922); tr. it. *Corso di linguistica generale*, a cura di T. De Mauro, Laterza, Roma-Bari, 2005.

<sup>21</sup> L'eredità degli studi antropologici di Claude Levi-Strauss è evidente, ad esempio in C. Levi-Strauss, *Anthropologie structurale* (1964); tr. it. *Antropologia strutturale*, Il Saggiatore, Milano 2015.

<sup>22</sup> J. Baudrillard, *La società del consumo. I suoi miti e le sue strutture*, cit., p. 78.

*significanti* privi di significato, si rimanderebbero gli uni agli altri, senza soluzione di continuità, in una *ridondanza indifferente* assimilabile al *diktat arboreo-verticale* de «l'organismo, la significanza e la soggettivazione»<sup>23</sup> delineato da Deleuze e Guattari<sup>24</sup>: «Sarai organizzato, sarai un *organismo*, articolerai il tuo corpo, altrimenti non sarai altro che un depravato. Sarai *significante e significato*, interprete e interpretato, altrimenti non sarai altro che un deviante. Sarai un soggetto, e fissato come tale, *soggetto d'enunciazione ripiegato sopra un soggetto d'enunciato*, altrimenti non sarai altro che un vagabondo»<sup>25</sup>.

L'interscambiabilità codificante, totale e totalizzante degli oggetti, in quanto segni *autonomizzati* dalla referenzialità (testi fondamentale fin da *Il Sistema degli oggetti*), risulterebbe pietra angolare dell'intera produzione baudrillardiana: «il consumo è un sistema che assicura l'ordinamento dei segni e l'integrazione del gruppo: è dunque sia una *morale* (un sistema di valori ideologici) che un sistema di *comunicazione*, una struttura di *scambio*»<sup>26</sup>, poiché, «il consumo è il nostro linguaggio, il nostro codice, per cui l'intera società *comunica* e si parla»<sup>27</sup>.

Ed ecco che il *simulacro* andrebbe a posizionarsi come concetto ponte tra l'oggetto come *tessuto di relazioni* e il *consumo* come pratica di scambio-segni: «la forma merce si smaterializza, diviene

<sup>23</sup> G. Deleuze, F. Guattari, *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*, Orthotes, Napoli-Salerno 2017, p. 238.

<sup>24</sup> Sebbene per Baudrillard la filosofia dei *desideranti* (Lyotard, Deleuze, Guattari...) rimanga teoria *rivale*, almeno su questo punto sembrerebbe possibile un confronto positivo. Tuttavia, in Baudrillard, la *linearità verticale* del processo di soggettivazione sembrerebbe contorcersi in una *circolarità orizzontale* di de-soggettivazione.

<sup>25</sup> *Ibidem*.

<sup>26</sup> Id., *La società dei consumi. I suoi miti e le sue strutture*, cit., p.77. (corsivo mio)

<sup>27</sup> Ivi, p. 79.

simulacro, forma senza contenuto, e le merci finiscono per essere scambiate come significanti che hanno perso la referenzialità con l'oggettualità»<sup>28</sup>.

Assumendo quindi che, per il filosofo di Reims, lo statuto primario dell'oggetto non consisterebbe nella significazione del valore d'uso, rispondente alla ipotesi empirista<sup>29</sup>, né al valore di scambio economico mercantile, è possibile *scandagliare* la genealogia della simulazione per rinvenire la condivisione collettiva di simulacri come *ordine di significazione* nella: «logica nascosta che ordina questo fascio di relazioni, e in pari tempo il discorso metafisico che la occulta»<sup>30</sup>.

Nel primo ordine di simulacro, nell'arco temporale compreso tra Rinascimento e rivoluzione industriale, si assisterebbe al passaggio dall'epoca classica dei *segni sicuri e stabili* dell'ordine feudale all'ascesa della *contraffazione* della classe borghese: «fine del segno *obbligato*, regno del segno emancipato, in cui cominciano a poter giocare indifferentemente tutte le classi. La democrazia concorrenziale succede all'endogamia dei segni propria degli ordini statuari»<sup>31</sup>. In questa fase il *simulacro* si rifletterebbe nell'angelo di stucco: «lo stucco è la democrazia trionfale di tutti i segni artificiali, l'apoteosi del teatro e della moda, e che traduce la possibilità per la nuova classe di fare tutto, da quanto ha potuto spezzare l'esclusività dei segni»<sup>32</sup>.

L'ordine della contraffazione, attraverso una «metafisica della realtà e dell'apparenza»<sup>33</sup>, sancirebbe un superamento dell'esclusio-

<sup>28</sup> V. Codeluppi M.A. Polesana, *Baudrillard Ovunque*, Meltemi, Milano 2017, p. 99.

<sup>29</sup> J. Baudrillard, *Per una critica dell'economia politica del segno*, cit., p. 15.

<sup>30</sup> Ivi, p. 53.

<sup>31</sup> Id., *Lo scambio simbolico e la morte*, cit., p. 62.

<sup>32</sup> Ivi, p. 63.

<sup>33</sup> Ivi, p. 62.

ne e «interdizione»<sup>34</sup> dinastica *garantita* dalla trascendenza del Dio come macro-segno. Il *segno* moderno nascerebbe dal processo imitativo-rappresentativo del naturale: «è dunque nel Rinascimento che nasce il falso, assieme al naturale»<sup>35</sup>. Nel simulacro di primo ordine, pertanto, sarebbe ancora possibile far corrispondere un simulacro-segno ad uno statuto reale/naturale. Se da un lato vi sarebbe ancora *rappresentazione e analogia*, dall'altro si aprirebbe alla *messa in scena del doppio*. In qualche modo, una prima *frattura* interna al simulacro nel rimando tra segno e realtà.

Nel secondo ordine di simulacro, difatti, a partire dalla rivoluzione industriale, la distinzione tra natura-realtà e simulacro verrebbe sostituita dall'*equivalenza* tra macchina e uomo. Il simulacro industriale segnerebbe il passaggio dallo stadio rappresentativo allo stadio meccanico. All'angelo di stucco seguirebbe il *robot* che «non interroga più le apparenze, [poiché] la sua sola verità è l'efficacia meccanica»<sup>36</sup>.

Il robot, in quanto «realtà senza immagine»<sup>37</sup>, al di fuori di ogni *rappresentazione*, troverebbe il proprio statuto ontologico e la propria garanzia d'esistenza nella riproduzione in *serie*, al pari del produttore nella catena di montaggio del sistema capitalistico. A partire dal secondo ordine di simulacro, la preminenza del *simulacro collettivo* sul riconoscimento ontologico dei membri della società incomincia ad esporre l'*alterità* fondativa: l'identità può esser trovata e riconosciuta solo nell'espropriazione di sé, nell'*alienazione*.

L'*equivalenza macchinica* non permetterebbe più la *riflessione* della trascendenza, bensì, inchioderebbe ogni segno nell'immanenza

<sup>34</sup> Ivi, p. 61.

<sup>35</sup> Ivi, p. 62.

<sup>36</sup> Ivi, p. 65.

<sup>37</sup> *Ibidem*.

del valore mercantile, del denaro, come valore equivalente e *assoluto* dell'interscambiabilità di ogni valore.

Tale interscambiabilità si fonderebbe sull'abbandono di qualsiasi questione circa l'origine, nella neutralizzazione di ogni *singolarità*: «nella serie gli oggetti diventano simulacri indefiniti gli uni degli altri e, con gli oggetti, gli uomini che li producono. Solo l'estinzione della referenza originale permette la legge generalizzata delle equivalenze, cioè *la possibilità stessa della produzione*»<sup>38</sup>.

Nel terzo ordine di simulacro, quello della simulazione nella società del consumo, la legge mercantile del valore verrebbe inglobata dalla *legge strutturale del valore*, ovvero, dalla modulazione del valore a partire da modelli pre-cifrati. Le forme «non sono più meccanicamente riprodotte ma *concepite a partire dalla loro stessa riproducibilità*, diffrazione a partire da un nocciolo centrale chiamato modello»<sup>39</sup>. Il modello è il «significante di riferimento, che è come una *finalità anteriore*»<sup>40</sup>.

La metafisica del codice, strutturante il terzo ordine di simulacro, troverebbe nel DNA il suo *profeta*: la commutazione dei termini, attraverso l'informazione e il segno digitale, permetterebbe il controllo cibernetico secondo *opposizioni binarie*. La totalità degli enti incomincerebbe ad essere tradotta in codice binario, in pacchetto informativo. La differenza essenziale tra secondo e terzo ordine di simulacro starebbe nel fatto che il simulacro industriale risulterebbe ancora *operatore*, mentre il simulacro digitale diverrebbe «configurazione operativa»<sup>41</sup>.

Attraverso la trilogia dei simulacri Baudrillard sembrerebbe restituire l'*object* in quanto *alterità* fondativa di ogni identità. Nella

<sup>38</sup> Ivi, p. 66.

<sup>39</sup> Ivi, pp. 67-68.

<sup>40</sup> Ivi, p. 68.

<sup>41</sup> Ivi, p. 69.

successione degli ordini di simulacro, difatti, il *soggetto* non sarebbe altro che riflesso, equivalenza e codice del simulacro collettivo. Ogni identità, compresa la macro-identità società, sembrerebbe potersi strutturare *esclusivamente* in relazione e a partire dalla significazione-simulacro che la precede. Tutto ciò troverebbe nella simulazione, nella pratica del consumo di codici digitali, il proprio apogeo: «nel messaggio centrato sul codice, il significante diviene il suo proprio significato»<sup>42</sup>.

Alla trilogia dei simulacri si affianca una trilogia del valore da cui sarà possibile ricavare il punto di saldatura tra la questione del *valore-segno* e la genesi della *simulazione*:

Avevo invocato una trilogia del valore. Uno stadio naturale del valore d'uso, uno stadio mercantile del valore di scambio, uno stadio strutturale del valore-segno. Una legge naturale, una legge mercantile, una legge strutturale del valore [...]. Al primo corrispondeva un referente naturale, e il valore si sviluppava con riferimento ad un uso naturale del mondo. Al secondo corrispondeva un equivalente generale, e il valore si sviluppava con riferimento a una logica della mercanzia. Al terzo corrisponde un codice e il valore vi si dispiega con riferimento a un insieme di modelli<sup>43</sup>.

Tale trilogia del valore manifesterebbe il susseguirsi e implementarsi dei tre ordini simulacri corrispondenti ai tre tipi di ordine/legge/valore: «ogni fase del valore integra nel suo dispositivo quello precedente come referenza fantasma, referenza fantoccio, referenza di simulazione. Una rivoluzione separa ciascun ordine da quello successivo»<sup>44</sup>.

<sup>42</sup> J. Baudrillard, *Il sogno della merce. Antologia di scritti sulla pubblicità*, a cura di V. Codeluppi, Lupetti, Milano 2011, p. 103.

<sup>43</sup> Id., *La trasparenza del male. Saggio sui fenomeni estremi*, SugarcoEdizioni, Milano 2018., p. 11.

<sup>44</sup> Id., *Lo scambio simbolico e la morte*, cit., p. 13.

Ogni ordine di simulacro, fondata e fondante un valore, avrebbe una propria *logica di significazione*. Al valore d'uso corrisponderebbe la logica funzionale delle *operazioni pratiche*, al valore di scambio mercantile corrisponderebbe una logica economica dell'*equivalenza*, al valore-segno corrisponderebbe una logica della *differenza*.

In questo senso, è possibile chiarire che la posizione di Baudrillard circa lo *statuto primo* dell'oggetto come tessuto di relazioni tenda ad una decostruzione economico-politica delle forme di società moderne.

Il primo ordine di simulacro, rispondendo a delle *leggi naturali*, distinte, fisse circa la rappresentazione della realtà (e, quindi, della gerarchizzazione sociale) aprirebbe un primo varco per la mobilitazione dei segni attraverso la contraffazione, il falso, l'apparenza come qualità scardinante la verità-origine. In tal senso, la borghesia troverebbe la propria origine in un movimento di sdoppiamento, emulazione e falsificazione/*messa a morte* dell'ordine dinastico-feudale.

Il secondo ordine di simulacro, non avendo più a che fare con la *sostanza* del reale, *apprenderebbe* e attraverserebbe il primo ordine nella proliferazione delle *tensioni di forze* del sistema produttivo, nell'inarrestabile conflitto-movimento interno, immanente, auto-alimentato dei segni. La perdita di *trascendenza* realizzata con la *decapitazione* della garanzia dinastico-feudale provocherebbe il contorcersi del corpo sociale nella materialità della rivoluzione costante di segni.

Ed è nel passaggio tra secondo e terzo ordine di simulacro che Baudrillard sembrerebbe intravedere una *rivoluzione definitiva*, ne la *société de consommation*, come apogeo del processo di *de-realizzazione* e *scomparsa* del sociale: «Il sistema industriale, avendo socializzato le masse come forza-lavoro, doveva andare più lontano per realizzarsi e socializzarle (cioè controllare) come forza-consumo»<sup>45</sup>.

<sup>45</sup> Id., *La società dei consumi. I suoi miti e le sue strutture*, cit., p. 81.

Il terzo ordine di simulacro, difatti, assorbendo l'*antiquato* mondo produttivo, farebbe emergere un nuovo tipo di valore: il *valore strutturale* quale segno della «rivoluzione che ha messo fine all'economia "classica" del valore, una rivoluzione del valore stesso che, al di là della sua forma mercantile, lo porta alla sua forma radicale»<sup>46</sup>.

La simulazione, quindi, inglobando la rappresentazione, fagociterebbe ogni *mediazione* sociale, consumando ogni soggetto storico e soggettività nella riproduzione di un'*alterità* indifferente come neo-forma di riconoscimento sociale: il codice digitale.

Ecco cosa intendeva Baudrillard con il suo *sforzo teorico* di mettere fine al concetto del sociale. La società simulata si fonderebbe sull'istantaneità immanente dell'ente con sé stesso, nell'estirpazione di ogni trascendenza, dialettica, rivoluzione dal *segno-dato*.

Nella simulazione, l'oggetto è *medium* immediato, cortocircuito della relazione: «imprigionato e manipolato dai soggetti individuali in qualità di segno, cioè in quanto differenza codificata. Ed è proprio questo l'oggetto di consumo, che costituisce sempre una relazione sociale abolita, reificata, "significata" entro un codice»<sup>47</sup>.

In tal senso è possibile riportare la definizione di *codice* suggerita da Richard G. Smith:

la rete/griglia o il nucleo generativo dal quale la significazione sociale è prodotta o simulata. Il *medium* del codice è il *segno astratto*; strappato dalle relazioni simboliche, svuotato di tutta l'ambivalenza e intensità, il segno diventa "*a dead unit of information*". Il codice può assimilare ogni significato, idea, emozione o gesto critico riproducendolo come segno astratto o "*code position*" all'interno di un campo, in continua espansione, di opzioni e pos-

<sup>46</sup> Id., *Lo scambio simbolico e la morte*, cit., p. 17.

<sup>47</sup> Id., *Per una critica dell'economia politica del segno*, cit., pp. 55-56.

sibilità. Tutti i segni sono, *al livello fondamentale del medium*, equivalenti o commutabili<sup>48</sup>.

Il terzo ordine di simulacro, in quanto codificazione digitale della totalità delle relazioni sociali, risponderebbe quindi a:

Un controllo sociale mediante la previsione, la simulazione, l'anticipazione programmatrice, la mutazione indeterminata, ma governata dal codice. Invece d'un processo finalizzato secondo il suo sviluppo ideale, si ha a che fare con una generazione da parte del *modello*. Invece di una profezia, si ha diritto a una "iscrizione". Non c'è una differenza radicale tra le due. Solo mutano, e bisogna dirlo, si perfezionano fantasticamente, gli schemi di controllo. Da una società capitalistica produttivistica a un ordine neo-capitalistico cibernetico: questa è la mutazione alla quale la teorizzazione biologica del codice presta le sue armi. Questa mutazione non ha nulla di "indeterminato": è la conclusione di tutta una storia in cui, successivamente, Dio, l'Uomo, il Progresso, la Storia, stessa muovono a vantaggio del codice, in cui la trascendenza muore a vantaggio dell'immanenza, dove quest'ultima corrisponde ad una fase ben più avanzata nella manipolazione vertiginosa del rapporto sociale<sup>49</sup>.

Ed è su questo punto che la *teoria radicale* di Baudrillard tenterebbe un superamento della *teoria critica* di stampo materialista, denunciando l'anacronismo della dialettica hegeliano-marxista poiché ancora aderente (e per certi versi *accondiscendente*) al secondo ordine di simulacro:

L'operatività cibernetica, il codice genetico, l'ordine aleatorio delle mutazioni, il principio di indeterminazione, ecc.: tutto questo succede a una scienza deterministica, oggettivistica, a una visione dialettica della storia e della conoscenza. La stessa teoria critica, e la rivoluzione, fanno parte dei simulacri

<sup>48</sup> R. J. Smith, *The Baudrillard Dictionary*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2010, p. 34. (trad. e corsivo mio)

<sup>49</sup> J. Baudrillard, *Lo scambio simbolico e la morte*, cit., pp. 71-72.

di secondo ordine, come tutti i processi determinati. L'insediamento dei simulacri di terzo ordine spazza via tutto questo, e contro di essi non serve a nulla voler risuscitare la dialettica, le contraddizioni "oggettive", ecc.: è una regressione politica senza speranza<sup>50</sup>.

Il filosofo francese, quindi, indicherebbe la conclusione (o meglio, il rifluire) della società determinata nella *società* codificata, ovvero, ontologicamente fondata sulla *ridondanza dell'indeterminazione*, del significante in quanto *pura forma* di decodificazione: «Baudrillard sembrerebbe suggerire, paradossalmente, che la determinazione è, al contempo, totale e totalmente indeterminata; mentre il sistema consiste nei suoi modelli e codici, che determinano tutte le azioni e possibilità, è impossibile determinare, in un modello causale, quale codice sta determinando quell'azione in un determinato momento»<sup>51</sup>.

La decodificazione digitale sembrerebbe *colta* in una biforcazione: tanto da una prospettiva di consumo-comunicazione semiotica: «pochi oggetti sono al giorno d'oggi offerti *sol*i, senza un *contesto* di oggetti che li ponga in risalto. La relazione del consumatore con l'oggetto è modificata: egli non si riferisce più a quell'oggetto nella sua utilità specifica, ma ad un insieme di oggetti nella loro *significazione totale*»<sup>52</sup>; tanto da una *ristrutturazione valoriale* perenne di inter-scambio processato: «al limite d'uno sterminio sempre più spinto delle referenze e delle finalità, una perdita delle somiglianze e delle designazioni, si trova il segno digitale e programmatico, il cui "valore" è puramente *tattico*, all'intersezione di altri segnali (corpuscoli

<sup>50</sup> Ivi, p. 13.

<sup>51</sup> D. Kellner, *Jean Baudrillard. From Marxism to Postmodernism and Beyond*, Stanford University Press, California, 1989, p. 83. (trad. mia)

<sup>52</sup> J. Baudrillard, *La società dei consumi. I suoi miti e le sue strutture*, cit., p. 5. (corsivo mio)

d'informazione/test), e la cui struttura è quella d'un codice micro-molecolare di comando e di controllo»<sup>53</sup>.

In altre parole, il principio di simulazione risulterebbe *riconfigurazione terminale* di ogni significato-materiale in un significante-digitale. Al crescere della determinatezza di significazione e strutturazione *sociale* aumenterebbe l'indeterminatezza delle relazioni all'interno della società.

Secondo Baudrillard, nella simulazione, ogni *significato* deve *corrispondere al significante*, ogni ente deve corrispondere al codice: tutto ciò che non rientra nella *digitalizzazione*, *semplicemente, non è*. In questo senso, il sistema degli oggetti-segno, di cui il consumatore farebbe parte, risulterebbe canale tautologico di *annichilimento*: «nel messaggio centrato sul codice, il significante diviene il suo proprio significato, vi è confusione circolare dei due a favore del significante, abolizione del significato e *tautologia del significante*. Proprio là risiede ciò che definisce il consumo»<sup>54</sup>.

Ed è su questo punto che riemerge la posizione occupata dall'*object* nella logica della simulazione rispetto a quel soggetto-consumatore, esecutore della *trasmissione* del codice. Soggetto non più *produttore del reale*, bensì, *subiectus*, letteralmente assoggettato-gettato al di sotto, o meglio sul fondo, nella posizione di *Bestand*<sup>55</sup>.

Ogni sfera del sociale troverebbe la propria *indeterminazione originaria* nel codice, in quanto *significazione totale* del privo di significato: «tutto questo, ne De Saussure ne Marx, lo presentavano: essi sono ancora nell'età dell'oro d'una dialettica del segno e del reale,

<sup>53</sup> Id., *Lo scambio simbolico e la morte*, cit., p. 69.

<sup>54</sup> Id., *Il sogno della merce. Antologia di scritti sulla pubblicità*, cit., p. 103.

<sup>55</sup> M. Heidegger, *Saggi e discorsi*, a cura di G. Vattimo, Ugo Mursia Editore, Milano 2007, p. 12.

che è allo stesso tempo il periodo “classico” del capitale e dal valore. La determinazione è morta. L'indeterminazione è *sovvrana*<sup>56</sup>.

Il soggetto occidentale, quindi, riversato nell'oggetto codificato, risulterebbe *terminale informatico*, canale di trasmissione e *circuito* d'evanescenza nella simulazione: «è ben possibile, purtroppo, che noi stessi, in quanto specie, facciamo ormai parte, ad esempio sotto forma di clonazione, di informatizzazione e di reti, di questa sopravvivenza artificiale, di questo perpetuo prolungarsi di qualcosa che è sparito ma che non finisce di scomparire»<sup>57</sup>.

Non è un caso che Baudrillard individui nella «divinità binaria»<sup>58</sup> leibniziana il principio della metafisica del codice, in quanto, «il matematico Leibniz vedeva addirittura nell'eleganza mistica del sistema binario di zero e uno l'*immagine della creazione*. Secondo lui, infatti, l'unità dell'Essere Supremo che agisce nel nulla mediante funzione binaria sarebbe stata sufficiente a far sgorgare dal nulla tutti gli esseri»<sup>59</sup>.

Riprendendo l'iscrizione posta dal filosofo-matematico di Lipsia, padre teorico degli odierni computer, sulla medaglia da lui concepita dedicata al duca Rodolfo Augusto, l'*Imago Creationis*, è possibile cogliere la *specificità* della metafisica del codice: “*Omnibus ex nihilo ducendis sufficit unum*”, per trarre tutte le cose dal nulla basta l'Uno.

Nell'era della simulazione, della comunicazione mass-mediatica senza soluzione di continuità, della codificazione della società nel suo oggetto-segno, della trasfigurazione del soggetto in un omo-ego computazionale, ogni significato, ogni realtà, ogni verità, ogni ente,

<sup>56</sup> J. Baudrillard, *Lo scambio simbolico e la morte*, cit., p. 18 (corsivo mio)

<sup>57</sup> Id., *Perché non è già tutto scomparso?*, Castelveccchi, Roma 2013, p. 17.

<sup>58</sup> Id., *Lo scambio simbolico e la morte*, cit., p. 71.

<sup>59</sup> M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 1967, p. 116 (corsivo mio).

il *Tutto*, non è altro che lo *zero* necessario all'*Uno*, il codice: «la verità dei media di massa è dunque la seguente: essi hanno per unica funzione quella di neutralizzare il carattere vissuto, unico, fattuale del mondo, per sostituirvi un universo multiplo di media omogenei gli uni agli altri, i quali si significano e si rinviano l'un l'altro. Al limite, essi divengono il contenuto reciproco gli uni degli altri – ed è là il “messaggio” totalitario di una società dei consumi»<sup>60</sup>.

Ecco allora che il principio di simulazione aprirebbe alla scomparsa nell'*indefinito*, in una commistione ontologica inedita del consumatore con i propri simulacri: «la Grande Sparizione, quindi, non è più semplicemente quella della trasmutazione virtuale delle cose, in cui la realtà rimanda a se stessa all'infinito, ma quella della divisione all'infinito del soggetto, di una polverizzazione a catena della coscienza in tutti gli interstizi della realtà»<sup>61</sup>.

Ed è in quest'ottica che andrebbe inquadrata la *vendetta dell'oggetto* in quanto *alterità fondativa* di ogni relazione: «l'oggetto è ciò che è scomparso all'orizzonte del soggetto, ed è dal fondo di questa sparizione che esso avvolge il soggetto nella sua strategia fatale. È allora il soggetto che scompare all'orizzonte dell'oggetto»<sup>62</sup> poiché «gli oggetti/segni nella loro idealità si equivalgono e possono moltiplicarsi all'infinito: *devono farlo* per riempire ogni istante una realtà assente. Il consumo è irreprensibile perché si fonda su una *mancanza*»<sup>63</sup>.

Il fenomeno manifesto di tale scomparsa/mancanza si realizzerebbe nel quarto stadio del valore concepito da Baudrillard in *La trasparenza du Mal*: il valore *frattale* o *virale*. Il valore-strutturale,

<sup>60</sup> J. Baudrillard, *Il sogno della merce. Antologia di scritti sulla pubblicità*, cit., p. 102.

<sup>61</sup> Id., *Perché non è già tutto scomparso?*, cit., pp. 19-20.

<sup>62</sup> Id., *Le strategie fatali*, cit., p. 129.

<sup>63</sup> Id., *Il sistema degli oggetti*, cit., p. 255.

come legge del terzo ordine di simulacro, arriverebbe a decomporsi, divenendo pura onda di trasmissione informatica. Perdita definitiva di referenzialità tra la strutturazione di senso-valore e il riconoscimento collettivo.

*Dissolvimento* del valore stesso in quanto *indeterminazione sistemica*: «al quarto stadio, lo stadio frattale, o anche stadio virale o stadio irradiato del valore, non vi è più alcun riferimento, il valore irradia in tutte le direzioni, in tutti gli interstizi, senza riferimento ad alcunché, per pura contiguità. A questo stadio, lo stadio frattale, non c'è più equivalenza, né naturale né generale, non c'è più legge del valore in senso proprio, non resta altro che una specie di *epidemia del valore*, di metastasi generale del valore, di proliferazione e dispersione aleatoria»<sup>64</sup>.

<sup>64</sup> Id., *La trasparenza del Male. Saggio sui fenomeni estremi*, cit., p. 11.



## *Economia del dono e manicheismo*

«Et eritis sicut Dei...»  
*Non ci tengo minimamente, caro  
Serpente*  
«Bonum malumque scientes...»  
*Preferirei sapere altro*  
PAUL VALÉRY, *Cattivi Pensieri*

Il consumo, in quanto *riconfigurazione* semiotica della società, troverebbe il proprio fine in sé stesso. La società simulata si realizzerebbe a partire dalla riproduzione tautologica di un significante privo di significato: il codice digitale. L'intera società non sarebbe altro che campo di *rete-trasmissione* per la computazione informatica. Nella simulazione si assisterebbe allo scambio *universale* degli enti sotto forma di codice: non vi sarebbe più distinzione tra soggetto e oggetto, produttore e prodotto, consumatore e consumato.

Tutto ciò, per Baudrillard, manifesterebbe la scomparsa del sociale (in quanto strutturazione di oggetti-segno) nel quarto stadio del valore, il valore *frattale-virale*, nella perdita di ogni referenza di senso, in un'*epidemia* del valore: «il valore irradia in tutte le direzioni, in tutti gli interstizi, senza riferimento ad alcunché, per pura contiguità»<sup>1</sup>.

Al massimo grado di codificazione ontologica degli enti corrisponderebbe il massimo grado di indeterminazione sistemica delle

<sup>1</sup> Id., *La trasparenza del Male. Saggio sui fenomeni estremi*, cit., p. 11.

relazioni: «il movimento glorioso della modernità non ha portato a una trasmutazione di tutti i valori, come abbiamo sognato, ma a una dispersione e involuzione del valore, il cui risultato è per noi una confusione totale»<sup>2</sup>. Da dove deriverebbe tale *indeterminazione*?

In Baudrillard la relazione con l'*object* comporta sempre un'estraneità, un'irriducibilità, una reversibilità. Su questo punto, sul tentativo di tematizzare l'*alterità* dell'oggetto in quanto *singularità* indecodificabile, portatrice di una *frattura* nella mediazione comunicativa, trova forma il concetto di *échange impossible*: «contro questa assunzione verso lo scambio generalizzato, questo movimento di convergenza verso l'Unico e l'Universale, la forma duale, la divergenza senza appello. Contro tutto ciò che si sforza di riconciliare i termini antagonisti: mantenere lo *scambio impossibile*, giocare dell'impossibilità stessa di questo scambio, giocare di questa tensione e di questa forma duale, alla quale niente sfugge, ma alla quale tutto si oppone. Questa dualità ci governa in ogni modo»<sup>3</sup>.

Per comprendere l'*indeterminazione sistemica* della simulazione, lo *scambio impossibile*, bisognerebbe quindi attraversare due versanti intersecati del pensiero baudrillardiano.

Il primo versante, facente capo al concetto di scambio simbolico, troverebbe la propria genesi nell'*economia del dono*. Il secondo, rispondendo al retroterra gnostico-manicheo del filosofo di Reims, sarebbe incentrato sul principio del Male.

I due versanti *rifluirebbero* l'uno nell'altro attraverso le categorie della *dualità* e della *reversibilità*, consegnando l'*alterità* dell'oggetto come dono irriscattabile, causa ed effetto, inizio e fine dell'*indeterminazione* circolare della simulazione.

<sup>2</sup> Ivi, p. 16.

<sup>3</sup> Id., *Lo scambio impossibile*, Asterios Editore, Trieste 2000, p. 87 (corsivo mio).

Il versante gnostico-manicheo, come riportato da Serge Latouche, affonderebbe le proprie radici in un tratto biografico del filosofo di Reims: «Baudrillard sposa una teologia negativa non lontana dalla tradizione gnostica. La reversione d'altronde non è estranea alla sua visione manichea [...]. L'adesione al manicheismo forse va collegata al suo attaccamento al paese cataro, dove possedeva una casa di campagna [...] Sono i Manichei e i Catari che hanno difeso l'idea di una coesistenza antagonistica di due principi cosmici uguali ed eterni, il bene e il male, al tempo stesso inseparabili e inconciliabili»<sup>4</sup>.

Nella *teologia negativa* baudrillardiana, il codice disgiuntivo del valore, fondante la trilogia dei tre ordini di simulacri, è al contempo: *realizzazione* del Bene, dell'universo positivo-semiotico, tecnologico, digitale e *apertura* alla proliferazione del Male in quanto *alterità originaria*, irriducibilità ontologica e singolarità dell'indeterminazione/simulazione: «il Bene e il Male sono reversibili. Non solo non si oppongono, ma si possono scambiare l'uno nell'altro, e la loro distinzione al limite non ha senso»<sup>5</sup>.

Per delimitare provvisoriamente il concetto di male si potrebbe far riferimento alle parole di Plotino: «si potrebbe pure giungere ad una nozione del male, press'a poco così: dismisura contro misura, illimitazione contro limite, *informe come principio informante*, perpetua indigenza contro autosufficienza; *perenne indeterminato, giammai stabile, soggetto ad ogni influenza, insaziabile*»<sup>6</sup>.

In quest'ottica è possibile affermare che l'indeterminazione sistemica della società simulata corrisponderebbe alla *trasparenza* del

<sup>4</sup> S. Latouche, *Quel che resta di Baudrillard. Un'eredità senza eredi*, cit., pp. 164-167.

<sup>5</sup> J. Baudrillard, *La trasparenza del Male. Saggio sui fenomeni estremi*, cit., p. 101.

<sup>6</sup> Plotino, *Enneadi. Volume I*, Bibliopolis, Bari 1947, pp. 115-116 (corsivo mio).

Male. Al massimo grado di *unificazione identitaria* ci sarebbe una reversione nell'indistinto, caotico, amorfo originario:

I filosofi non chiedono mai: Perché il Male invece del Bene? È che, non più dei teologi, non credono alla realtà del Male. O meglio non credono alla dualità del Bene e del Male. Non pongono il Male che per assorbirlo in una riconciliazione finale, in una sintesi dialettica. Il Male è sempre irreale, sempre al soldo del Bene – è in fondo allegorico. Nella prospettiva manichea, invece, il Male ha il proprio destino, non procedendo che da sé stesso, eternamente enigmatico. Da lui sorgono il mondo e la materia e ogni cosa creata. È il Bene che ha il ruolo di allegoria in un mondo dominato dall'istanza categorica del Male [...]. Perché il Male che spinge il Bene (l'accumulazione delle forze positive) all'eccesso e alla deregolamentazione, ed è la proliferazione del Bene che libera il peggio. Attraverso tutte le nostre tecniche di realizzazione incondizionata del Bene si profila il Male assoluto<sup>7</sup>.

Per Baudrillard, quindi, l'indeterminazione sistemica del principio simulazione andrebbe compresa a partire dalla coesistenza antagonistica di due principi cosmici irconciliabili, il Bene e il Male.

Il Male, la *singularità* irriducibile al codice, comporterebbe la reversione dell'identità nell'alterità, un'inversione della polarizzazione ontologica: «non è morale, [bensì] è un principio di squilibrio e di vertigine, un principio di complessità e di estraneità, un principio di seduzione, di incompatibilità, di antagonismo, di irriducibilità. Non è un principio di morte, è un *principio vitale di sconnessione*»<sup>8</sup>, la cui energia deriva dalla «non-unificazione delle cose – essendo il bene definito come l'unificazione delle cose in un mondo totalizzato»<sup>9</sup>.

<sup>7</sup> Id., *Lo scambio impossibile*, cit., pp. 98-99.

<sup>8</sup> Id., *La trasparenza del Male. Saggio sui fenomeni estremi*, cit., pp. 117-118.

<sup>9</sup> Id., *Le mots de passe*, cit., p. 40 (traduzione mia).

L'«*approccio tecnico al Bene*»<sup>10</sup>, viceversa, consistendo nel «realizzare tecnicamente l'equivalente del Regno di Dio, vale a dire l'immanenza di un mondo tutto positivo (e non la trascendenza di un mondo ideale)»<sup>11</sup> si situerebbe «nel controsenso totale della filosofia occidentale, quella dei Lumi, circa il rapporto del Bene e del Male. Noi crediamo ingenuamente che il progresso del Bene, la sua crescita in potenza in tutti gli ambiti (scienze, tecniche, democrazia, diritti dell'uomo), corrisponda a una disfatta del Male. Nessuno sembra aver capito che *il Bene e il Male crescono in potenza contemporaneamente, e secondo lo stesso movimento*»<sup>12</sup>.

All'aumentare della *definizione ontologica* dell'oggetto-segno corrisponderebbe un movimento dissolutivo nel *principe d'incertitude*: «l'oggetto non è più quello che era. Si sottrae in tutti i campi. Non appare più che sotto forma di tracce effimere sugli schermi di virtualizzazione. Al termine della loro sperimentazione, le scienze più avanzate non possono che constatare la sua scomparsa»<sup>13</sup>.

Ecco allora che la dualità dell'*object*, nella propria irriducibilità, farebbe da eco alla tradizione gnostica: «è possibile considerare come *leitmotiv* della gnosi la concezione della materia come principio *attivo* avente la sua esistenza eterna autonoma»<sup>14</sup>, poiché, «mente il Bene presuppone la complicità dialettica con il Male, il Male si fonda su sé stesso, in piena incompatibilità. È lui dunque il padrone del gioco ed è il principio del Male, il regno dell'eterno antagonismo, che trionfa»<sup>15</sup>.

<sup>10</sup> Id., *Le pacte de lucidité ou l'intelligence du Mal*, Galilée, Paris, 2004, p. 137 (trad. e corsivo mio).

<sup>11</sup> Id., *Lo scambio impossibile*, cit., p. 24.

<sup>12</sup> Id., *Lo spirito del terrorismo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2002, p. 19.

<sup>13</sup> Id., *Lo scambio impossibile. Saggio sui fenomeni estremi*, cit., p. 33.

<sup>14</sup> G. Bataille, *Documents*, Edizioni Dedalo, Bari 2009, p. 98.

<sup>15</sup> J. Baudrillard, *La trasparenza del Male. Saggio sui fenomeni estremi*, cit., p. 151.

Il principio di simulazione, pertanto, pur fondandosi sulla neutralizzazione del vuoto, dell'assenza, del negativo, dell'indeterminazione, ovvero, del *Male*, non può far altro che farlo rifluire attraverso le sue stesse «macchine ontologiche»<sup>16</sup>: «qualunque struttura che scacci, espella, esorcizzi i propri elementi negativi corre il rischio di una catastrofe per reversione totale [...]. Tutto ciò che espurga da sé la parte maledetta segna la propria morte. Questo è il teorema della parte maledetta. L'energia della parte maledetta, la violenza della parte maledetta, è quella del principio del Male»<sup>17</sup>.

Baudrillard eredita il teorema della *part maudite* da Georges Bataille. Tale teorema, attraverso il concetto di *dépense*, porrebbe in contatto la simulazione, in quanto pratica di *consumo* e *riconoscimento* digitale, con la trasparenza del Male, nella reversibilità e dissoluzione ontologica degli enti:

L'attività umana non è interamente riducibile a processi di produzione e conservazione, e il consumo dev'essere diviso in due parti distinte. La prima, riducibile, è rappresentata dall'uso del minimo necessario, agli individui di una data società, per la conservazione della vita e per la continuazione dell'attività produttiva: si tratta dunque della condizione fondamentale di quest'ultima. La seconda è rappresentata dalle spese cosiddette improduttive: il lusso, i lutti, le guerre, i culti, la costruzione di monumenti sontuari, i giochi, gli spettacoli, le arti, l'attività sessuale perversa (cioè deviata dalla finalità genitale) rappresentano altrettante attività che, almeno nelle condizioni primitive, hanno il loro fine in sé stesse. Orbene, è necessario riservare il nome di *dépense* a queste forme improduttive<sup>18</sup>.

<sup>16</sup> G. Bataille, *Documents*, cit., p. 103.

<sup>17</sup> J. Baudrillard, *La trasparenza del Male. Saggio sui fenomeni estremi*, cit., p. 117.

<sup>18</sup> G. Bataille, *La parte maledetta preceduto da La nazione di dépense*, Bollati Boringhieri, Torino 1992, pp. 6-14.

Per il filosofo di Billon l'economia classica, fondata sul principio dell'utile e della produttività, farebbe parte di un *movimento di energia* più ampio che risponderebbe al «principio di una “economia generale” in cui il “dispendio” (il “consumo”) delle ricchezze è, in rapporto alla produzione, l'oggetto primo»<sup>19</sup>. Il «movimento dell'energia» che *percorre la Terra* sarebbe un movimento di «energia eccedente»<sup>20</sup>. Per Bataille, ogni movimento di accumulazione troverebbe nel consumo improduttivo il proprio *destino*. In un certo senso, ogni identità e determinazione non sarebbe altro che una *sfocatura parziale* dell'alterità e indeterminazione originaria a cui, prima o poi, dovrà *corrispondere*.

La pratica del *dispendio*, quindi, sembrerebbe *costretta e accompagnata* da un principio di *pressione* energetico cosmico che rivelerebbe la *maledizione* di un'eccedenza, di un sovrappiù, non scambiabile o riscattabile: «a partire dal punto di vista particolare, i problemi sono in primo luogo posti dall'insufficienza delle risorse. Se si parte dal punto di vista generale, sono invece posti in primo luogo dal loro eccesso»<sup>21</sup>.

Ecco allora che «una maledizione pesa evidentemente sulla vita umana, nella misura in cui non ha la forza di arrestare un movimento vertiginoso»<sup>22</sup>, «un movimento di dilapidazione che ci anima, anzi che siamo»<sup>23</sup>. Sotto questo punto di vista, il dispendio improduttivo, in quanto *maledizione*, risulterebbe non solo il «fine ultimo dell'attività economica»<sup>24</sup> ma dell'intero divenire cosmico.

<sup>19</sup> Ivi, p. 25.

<sup>20</sup> Ivi, p. 26.

<sup>21</sup> Ivi, p. 51.

<sup>22</sup> Ivi, p. 52.

<sup>23</sup> Ivi, p. 50.

<sup>24</sup> Ivi, p. 14.

Tale movimento *negativo*, questa eccedenza non scambiabile, proposta da Bataille si rifletterebbe nella *vendetta dell'oggetto* baudrillardiano. Nella simulazione, l'oggetto si farebbe in *mediatore* dello scambio impossibile, ovvero, dell'indeterminazione sistemica alimentante e alimentata dal consumo digitale riconfigurante un modello di esistenza «*viziata alla sorgente*»<sup>25</sup>.

Secondo tale ottica, l'oggetto, come inizio e fine del *ciclo* della simulazione, «rimarrebbe in-consumato. [poiché] L'oggetto è, certamente, mediatore, ma allo stesso tempo, per la sua immediatezza e immanenza, frantuma la mediazione [...]. Forse ha la sua origine nella "parte maledetta" di cui parla Bataille, che non sarà mai risolta e riscattata. Non c'è Redenzione dell'oggetto. Da qualche parte c'è un "residuo-scarto" che il soggetto non può afferrare e che pensa di poter sopraffare con sovrabbondanza, accumulazione, per finire col porre sempre più ostacoli nel modo di relazionarsi ad esso»<sup>26</sup>.

In questo senso, «il nulla della pura *dépense*» batailliana si rifletterebbe nella *continuità del Niente* dello scambio impossibile baudrillardiano: «il negativo, il male, la parte maledetta sono presenti dappertutto, fra le righe di tutti gli scambi. È questa stessa continuità del Niente che fonda la possibilità del Grande Gioco dello Scambio»<sup>27</sup>.

Ecco allora che la simulazione, in quanto significante privo di significato, si rivelerebbe come messaggero del *niente* a fondamento del divenire. Un *loop* di auto-consumo informatico come neo-forma di riconoscimento ontologico che, seppur incentrato sulla positività identitaria del codice digitale, porterebbe alla *reversione* nell'indeterminazione sistemica.

<sup>25</sup> E. M. Cioran, *Il funesto demiurgo*, Adelphi, Milano 1986, p. 11.

<sup>26</sup> J. Baudrillard, *Mots de passe*, cit., 5 (traduzione mia).

<sup>27</sup> Id., *Lo scambio impossibile*, cit., p. 19.

Ed è su questo punto che entra in gioco il concetto di scambio simbolico:

Sono abbastanza convinto che non c'è mai stata nessuna economia nel senso razionale scientifico in cui la concepiamo, *lo scambio simbolico è sempre stato la base radicale delle cose*, ed è a quel livello che le cose si decidono. Possiamo scegliere di guardare a questo scambio simbolico come qualcosa che abbiamo perso, interessandoci ai potlatch nelle società primitive, trattandolo come concetto antropologico, ritenendo che, per quanto ci riguarda, siamo senza dubbio in una società del mercato, in una società governata dal valore... Ma è davvero così? Forse facciamo tutti parte di un immenso potlatch<sup>28</sup>.

Attraverso lo *scambio simbolico* Baudrillard inquadrerebbe la simulazione come forma di *potlatch*, in un movimento di abrasione e consumo dell'identità nell'alterità. Il filosofo di Reims rinverrebbe tali ipotesi a partire dagli studi di Marcel Mauss sulle *società del dono*. In particolar modo, studi inerenti le tribù dei nativi americani «dell'Alaska: Tlingit e Haida; e della Columbia britannica, principalmente Haida, Tsimshian e Kwakiutl»<sup>29</sup>.

Secondo Mauss, in tali società, si avrebbe a che fare con «fenomeni sociali "totali"», in cui, «trovano espressione, a un tempo e di colpo, ogni specie di istituzioni: religiose, giuridiche e morali – queste ultime politiche e familiari allo stesso tempo –, nonché economiche, con le forme particolari della produzione e del consumo, o piuttosto della prestazione e della distribuzione che esse presuppongono»<sup>30</sup>.

In particolar modo, il *potlatch* consisterebbe in un insieme di cerimonie rituali, praticate in specifiche situazioni e avvenimen-

<sup>28</sup> Ivi, pp. 17-18 (corsivo mio).

<sup>29</sup> M. Mauss, *Saggio sul dono. Forma e motivo dello scambio nelle società arcaiche*, Einaudi, Torino 2002, p. 41.

<sup>30</sup> Ivi, p. 5.

ti, col fine di re-istituire o riconfigurare l'ordine sociale secondo il «principio di rivalità e dell'antagonismo»<sup>31</sup>: «lo statuto politico degli individui, nelle confraternite e nei clan, i ranghi di ogni specie si ottengono con la “guerra di proprietà”, allo stesso modo che per mezzo della guerra, o grazie alla fortuna, o per eredità o con l'alleanza e il matrimonio»<sup>32</sup>.

In questo senso, *potlatch* significherebbe «essenzialmente “nutrire”, “consumare”»<sup>33</sup>, letteralmente *posto dove ci si sazia* e in cui «bisogna dare tutto ciò che si possiede senza conservare niente»<sup>34</sup> per «annientare” il rivale»<sup>35</sup>: «si arriva fino alla battaglia, fino alla messa a morte dei capi e dei nobili che così si affrontano. Si giunge, d'altra parte, fino alla distruzione puramente suntuaria delle ricchezze accumulate, per oscurare il capo rivale e, nello stesso tempo, associato (d'ordinario, nonno, suocero o genero)»<sup>36</sup>, «si uccidono schiavi, si bruciano oli preziosi, si buttano oggetti di rame in mare, si appicca il fuoco a case principesche, non solo per dare manifestazione di potenza, di ricchezza e di disinteresse, ma anche per sacrificare agli spiriti e agli dei, confusi in realtà con le loro incarnazioni viventi, i portatori dei loro titoli, i loro alleati iniziati»<sup>37</sup>.

All'obbligo di donare consegue un imperativo dirimente, «l'obbligo di ricambiare degnamente»<sup>38</sup> per non avere «*la faccia marcia*»<sup>39</sup>, ovvero, «perdere il prestigio». Ciò che si perde al «gioco dei doni,

<sup>31</sup> Ivi, p. 9.

<sup>32</sup> Ivi, p. 45.

<sup>33</sup> Ivi, p. 9.

<sup>34</sup> Ivi, p. 45.

<sup>35</sup> Ivi, p. 46.

<sup>36</sup> Ivi, p. 9.

<sup>37</sup> Ivi, p. 20.

<sup>38</sup> Ivi, p. 52.

<sup>39</sup> Ivi, p. 48.

così come in guerra o per colpa rituale, è la “faccia”, la maschera di danza, il diritto di incarnare uno spirito, di portare un blasone, un totem, [ciò che si perde] è la *persona*»<sup>40</sup>.

A questo punto è possibile chiedersi: sia mai che lo scambio impossibile di cui parla Baudrillard, ovvero l'indeterminazione sistemica della società digitale, consista in una forma di *dono* che non può trovar contro-dono possibile? Cosa verrebbe consumato all'interno della simulazione-potlatch?

Il mondo ci è dato. Ora ciò che è dato, bisogna poterlo rendere. Un tempo si poteva rendere grazie o rispondere al dono con il sacrificio. Ormai non abbiamo più nessuno a cui rendere grazie. E se non possiamo più dare niente in cambio del mondo, esso è inaccettabile. *Occorrerà dunque liquidare il mondo che ci è stato dato. Distruggerlo sostituendogli un mondo artificiale, completo di tutti i pezzi, per il quale non avremo un conto da rendere a nessuno.* Da qui deriva la gigantesca impresa tecnica di eliminazione del mondo naturale in tutte le sue forme. *Tutto ciò che è naturale verrà negato da cima a fondo in virtù di questa regola simbolica del contro-dono e dello scambio impossibile*<sup>41</sup>.

Baudrillard, quindi, utilizzerebbe il concetto di scambio simbolico per porsi a lato, tanto dell'eredità cartesiana di riappacificazione tra essere e *cogito* dell'universo reale-geometrico e produttivo, tanto del compimento/rovesciamento dialettico della filosofia della storia per affermare «il principio del Male», secondo cui, «l'universo non è dialettico – è votato agli estremi, non all'equilibrio. All'antagonismo radicale, non alla riconciliazione, né alla sintesi», in quanto, «lo scaltro genio dell'oggetto» e la sua «strategia trionfante su quella del soggetto»<sup>42</sup> sono espressione di una irriducibilità ontologica, di una

<sup>40</sup> *Ibidem.*

<sup>41</sup> Id., *Lo scambio impossibile. Saggio sui fenomeni estremi*, cit., pp. 24-25.

<sup>42</sup> J. Baudrillard, *Le strategie fatali*, cit., p. 9.

*resistenza* dei fenomeni al pensiero in quanto forma di valorizzazione-comprensione: «per definizione, non c'è soluzione al livello dello scambio simbolico. C'è una regola, un gioco, in cui si è catturati all'interno della dualità, alterità, senza possibilità di riconciliazione [...]. In altre parole, non siamo più nella dialettica, ovvero il terzo termine, ma siamo nel confronto duale»<sup>43</sup>.

A partire dalla disintegrazione della simulazione nel quarto stadio del valore frattale-virale, l'*eccesso* di valore-segno, d'informazione (che è al contempo mancanza, vuoto, *medium* privo di contenuto) non può essere più scambiato, ma solo riconfigurato in quanto matrice ontologica.

L'identità del codice digitale sarebbe un *dono* non contraccambiabile, una *consegna* di una parte maledetta irriscattabile, che farebbe *perdere la faccia* al soggetto-consumatore.

In qualche modo, il consumo digitale corrisponderebbe ad un *aggiornamento* di «quel basilare concetto morale di colpa ha preso origine dal concetto materiale di *debito* [...]. Il sentimento della colpa, della nostra personale obbligazione»<sup>44</sup>.

In tal senso, l'*indeterminazione* sistemica della simulazione, il cortocircuito ontologico del digitale, sarebbe manifestazione dell'*alterità* dell'*object* e della sua reversibilità. Il consumo del codice informatico, seppur garante di una positività identitaria, manifesterebbe una *circularità* d'annichilimento di ogni valore, un'equivalenza definita della neutralizzazione nella ridondanza di un significante privo di significate, l'identità digitale: «l'essere interattivo non è nato da

<sup>43</sup> P. Hegarty, *Jean Baudrillard. Live Theory*, Continuum, London 2004, p. 148 (traduzione mia).

<sup>44</sup> F. Nietzsche, *Genealogia della morale. Uno scritto polemico*, Adelphi, Milano 2018, pp. 51-58.

una nuova forma dello scambio, ma da una scomparsa del sociale e dell'alterità»<sup>45</sup>.

Il terzo ordine di simulacro aprirebbe le porte a un movimento di reversione in cui, la polarizzazione ontologica del codice, si rovescerebbe in *dispersione* nell'alterità assoluta<sup>46</sup>.

La digitalizzazione risulterebbe, al contempo, porta d'ingresso ed *esclusione* ontologica dell'ente codificato. Ecco in cosa consisterebbe la trasparenza del *Male*, l'indeterminazione duale trasparirebbe della polarizzazione identitaria del sistema binario, nella tautologia dell'Uno che non riuscirebbe più a *distinguersi* dallo Zero: «ciò che non si scambia con niente prolifera in modo delirante. I sistemi più strutturati non possono che deregolamentarsi per reversione di questo Niente che li ossessiona. E questo non al termine di qualche catastrofe futura, è qui è ora, è già adesso che tutto l'edificio del valore si scambia con Niente»<sup>47</sup>.

<sup>45</sup> J. Baudrillard, *La trasparenza del Male. Saggio sui fenomeni estremi*, cit., p. 137.

<sup>46</sup> Su questo punto, il lascito teorico del concetto marxiano di rivoluzione rimane presente. Tuttavia, in Baudrillard, la rivoluzione non si *presenterebbe* attraverso le coordinate del soggetto storico, come un evento unico ed escatologico, bensì si riproporrebbe *eternamente* nell'incessante *reversibilità* degli eventi tra la determinazione del codice e l'indeterminazione della simulazione.

<sup>47</sup> Id., *Lo scambio impossibile*, cit., p. 18.



**Il tambureggiare divenne più forte, la notte si fece più scura.**

**E mentre le ombre si allungavano e la luce dileguava dal cielo, il cristallo cominciò a splendere.**

**Perdette dapprima la propria trasparenza, e si soffuse in una luminescenza pallida e lattea.**

**Fantasmî allettanti, mal definiti, si muovevano sulla sua superficie e nella profondità.**

**Si fusero in fasci di luce e d'ombra, poi formarono disegni intersecati, raggiati, che incominciarono adagio a ruotare.**

**Sempre e sempre più rapide girarono le ruote di luce, e il pulsare dei tamburi accelerò con esse.**

**Ormai del tutto ipnotizzati, gli uomini-scimmia potevano soltanto fissare, con le mascelle pendule, quello stupefacente sfoggio pirotecnico.**

**A questo punto le turbinanti ruote di luce incominciarono a fondersi e i raggi si unirono formando fasci luminosi che adagio indietreggiarono in lontananza, ruotando intanto sui loro assi.**

**Si divisero a coppie, e la conseguente serie di linee incominciò a**

*ARTHUR C. CLARKE, 2001: Odissea nello spazio*

**oscillare, una linea sull'altra, diagonalmente, mutando adagio gli angoli di intersezione. Forme geometriche fantastiche, fuggevoli, apparivano e scomparivano baluginanti, mentre le splendenti griglie si intrecciavano e si districavano; e gli uomini-scimmia stettero a guardare, prigionieri ipnotizzati del cristallo luminoso.**

**Non avrebbero mai potuto supporre che le loro menti venivano sondate, i loro corpi disegnati, le loro reazioni studiate, le loro capacità potenziali valutate.**



## *Immersione nello schermo*

Lo schermo televisivo, ormai, è il vero unico occhio dell'uomo. Ne consegue che lo schermo televisivo fa ormai parte della struttura fisica del cervello umano. Ne consegue che quello che appare sul nostro schermo televisivo emerge come una cruda esperienza per noi che guardiamo. Ne consegue che la televisione è la realtà e che la realtà è meno della televisione.

DAVID CRONENBERG, *Videodrome*

La *trasparenza* del Male si manifesterebbe nella reversibilità di ogni identità nell'alterità, di ogni ente determinato nell'indeterminazione sistemica. *L'universale*, di cui la simulazione si farebbe portatrice, non avrebbe un vero e proprio statuto ontologico, bensì, lo *donerebbe* ad ogni ente codificato: «il principio di simulazione rimane l'equivalente del principio del Male»<sup>1</sup>.

Sotto questo punto di vista, la codificazione digitale, in quanto consumo computazionale di ogni *relazione e possibilità*, sembrerebbe assimilabile ad una forma di *potlatch*.

Al massimo grado d'integrazione identitaria, secondo il principio del Bene, corrisponderebbe una disintegrazione, secondo il principio del Male: «perché la dualità non può essere cancellata né liquidata –

<sup>1</sup> J. Baudrillard, *Il crimine perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, Raffaello Cortina Editore, Milano 1996, p. 52.

è la regola del gioco, la regola di una sorta di patto inviolabile, che suggella la reversibilità delle cose»<sup>2</sup>.

L'unico modo di esser ancor *presenti e riconosciuti* nell'era della simulazione consisterebbe nell'*autoconsumo* informatico, ovvero, il proiettarsi nello «schermo (e con ciò intendo certamente anche le reti, i circuiti, i nastri perforati, i nastri magnetici, i modelli di simulazione, tutti i dispositivi di registrazione e di controllo, tutte le superfici d'iscrizione)»<sup>3</sup>.

Il riconoscimento collettivo della società simulata, pertanto, *passerebbe* per lo schermo, per la mutuale codificazione nello *scambio* di informazioni e dati.

In questo senso, il *potlatch* informatico esporrebbe, sulla superficie dello schermo/società, una sorta di rituale collettivo, un *canale* di riconoscimento eseguito tramite il consumo dell'eccedenza non più *scambiabile*, l'*iperrealtà* del codice digitale:

È con il crollo della realtà nell'iperrealismo, nella reduplicazione minuziosa del reale, di preferenza a partire da un altro medium riproduttivo – pubblicità, foto, ecc. – di medium in medium il reale si volatilizza, diventa allegoria della morte, ma si rafforza con la sua stessa distruzione, diventa il reale per il reale, feticismo dell'oggetto perduto – non più oggetto di rappresentazione, ma estasi di negazione e della propria *sterminazione rituale*: iperreale<sup>4</sup>.

L'interconnessione digitale, come canale di riconoscimento e *rito schermante*, farebbe coincidere il compimento con l'evanescenza, il reale con il virtuale, il determinato con l'indeterminato: «il virtuale è ciò che *sostituisce* il reale, ne è la soluzione finale nella misura in

<sup>2</sup> Id., *Perché non è già tutto scomparso?*, cit., p. 46.

<sup>3</sup> Id., *Le strategie fatali*, cit., p. 94.

<sup>4</sup> Id., *Lo scambio simbolico e la morte*, cit., pp. 85-87.

cui, allo stesso tempo, realizza il mondo nella sua realtà definitiva e ne *segna* la dissoluzione»<sup>5</sup>.

Per Baudrillard, il reale sarebbe la prima *forma* di *simulacro* moderno: «realizzare un “mondo reale” significa *produrlo*, e il reale non è mai stato che una *forma* di simulazione. Certamente si può fare in modo che esista un effetto del reale, un effetto della verità, un effetto dell’oggettività ma, in sé, il reale non esiste»<sup>6</sup>.

La simulazione, pertanto, si posizionerebbe come punto d’avvio e punto di chiusura di un ciclo, di un *loop*, che solo retrospettivamente può esser scandito secondo una successione temporale ma che, in qualche modo, *sarebbe sempre stato* nel paradosso di un’ontologia *negativa*:

il mondo reale incomincia a esistere, in epoca moderna, con la decisione di trasformarlo, cosa che avviene attraverso la scienza, lo sguardo analitico sul mondo e il dispiegamento della tecnologia – ossia, secondo Hannah Arendt, con l’invenzione di un punto d’Archimede esterno al mondo (a partire dal telescopio di Galileo e dalla scoperta del calcolo matematico) mediante il quale il mondo naturale è tenuto definitivamente a distanza. È il momento in cui l’uomo, mentre si accinge ad analizzarlo e trasformarlo, prende congedo dal mondo, conferendogli la forza della realtà. Quindi si può dire che, paradossalmente, il mondo reale inizia a scomparire nello stesso momento in cui inizia a esistere<sup>7</sup>.

Il processo di *digitalizzazione*, quindi, non sarebbe altro che apogeo del movimento di astrazione degli enti in un’interscambiabilità universale di codici informatici, nell’esacerbazione del reale nell’iperreale quale compimento dell’*universale*. Tale ipertrofia identitaria, dal punto di vista *particolare*, comporterebbe la mutuale *irrico-*

<sup>5</sup> Id., *Mots de passe*, cit., p. 46 (traduzione mia).

<sup>6</sup> Ivi, p. 45 (traduzione mia).

<sup>7</sup> Id., *Perché non è già tutto scomparso?*, cit., p. 9.

*noscibilità* degli oggetti-segno a partire dal fulcro *mediatico* di tale scomparsa, il soggetto-consumatore schermato: «il sogno dell'identità finisce nell'indifferenza»<sup>8</sup>.

Ciò spiegherebbe perché per Baudrillard il soggetto è l'oggetto: «dietro ogni schermo della televisione e del calcolatore, in ogni operazione tecnica con cui si confronta ogni giorno, l'individuo viene analizzato a sua volta, funzione per funzione, testato, sperimentato, frammentato, molestato, intimato a rispondere – soggetto frattale ormai votato alla disseminazione nelle reti, a rischi della mortificazione dello *sguardo*, del *corpo*, del *reale*»<sup>9</sup>.

Lo schermo, pertanto, assumerebbe la funzione di *interfaccia* del *dato* digitalizzato, dell'individuo schermato, che sembrerebbe obbligato a contro-donarsi nel virtuale per essere ancora presente.

La *consegna* dell'individuo digitale farebbe parte de *le crime parfait du réel*, ovvero, della materializzazione del «nostro fantasma neghentropico di una informazione totale. Che tutta la materia diventi informazione»<sup>10</sup>.

La *scrittura automatica del mondo* realizzerebbe l'«equivalenza finale di tutte le cose»<sup>11</sup>, la «*realizzazione incondizionata del mondo attraverso l'attualizzazione di tutti i dati, mediante la trasformazione di tutti i nostri atti e di tutti gli eventi in pura informazione*. Insomma: la soluzione finale, la risoluzione anticipata del mondo tramite la clonazione della realtà e lo sterminio del reale con il suo doppio»<sup>12</sup>.

Il virtuale, quindi, attraverso il *medium* dello schermo, consegnerebbe il *raddoppiamento* del reale, la *part maudite*, l'eccedenza non

<sup>8</sup> Id., *Le pacte de lucidité ou l'intelligence du Mal*, cit., p. 52 (trad. mia).

<sup>9</sup> Id., *Lo scambio impossibile*, cit., pp. 59-60 (corsivo mio).

<sup>10</sup> Id., *Lo scambio impossibile*, cit., p. 105.

<sup>11</sup> Ivi, p. 25.

<sup>12</sup> Id., *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, cit., p. 31 (corsivo mio).

scambiabile e *restituibile*, l'identità digitale: «vivevamo nell'immaginario dello specchio, dello sdoppiamento e della scena, dell'alterità e dell'alienazione. Viviamo oggi in quello dello schermo, dell'interfaccia e del raddoppio, della contiguità e del sistema reticolare. Tutte le nostre macchine sono schermi, e l'interattività degli uomini è diventata quella degli schermi»<sup>13</sup>.

In quest'ottica, il virtuale sarebbe ciò che *precede* il reale secondo la regola dello scambio simbolico, una sorta di *debito ontologico* incolmabile. Lo schermo sociale *donerebbe la neo-realtà* del virtuale e *obbligerebbe* al mutuale consumo informatico per *essere* ancora *riconosciuti e presenti*: «è il virtuale che totalizza il reale assorbendo ogni alternativa immaginaria. L'individuo diventa infine identico a sé stesso, la promessa dell'io è stata realizzata [...]. Questo individuo indivisibile è l'utopia realizzata del soggetto: il soggetto perfetto, il soggetto senza l'altro. Senza alterità interiore, è condannato a un'identità senza fine»<sup>14</sup>.

In altre parole, riprendendo l'espressione maussiana, chiunque non si proietti nello schermo avrebbe la «*la faccia marcia*»<sup>15</sup>, non sarebbe riconosciuto dalla società simulata, ovvero, dalla codificazione universale come nuova testimonianza ontologica.

Questa *riconoscenza*, per Baudrillard, *poggia* sulla neutralizzazione del soggetto-consumatore, mandante e ricevitore dell'evanescenza: «è il virtuale che *ci pensa*: non serve più un soggetto del pensiero, un soggetto dell'azione, tutto *accade* attraverso mediazioni tecnologiche»<sup>16</sup>, «ogni esistenza è telepresente a sé stessa. Tutti abbiamo inghiottito il nostro ricevitore, il che produce intensi effetti di disturbo

<sup>13</sup> Id., *La trasparenza del Male. Saggio sui fenomeni estremi*, cit., p. 62 (corsivo mio).

<sup>14</sup> Id., *Lo scambio impossibile*, cit., pp. 61-62.

<sup>15</sup> M. Mauss, *Il saggio sul dono. Forma e motivo dello scambio nelle società arcaiche*, cit., p. 48.

<sup>16</sup> J. Baudrillard, *Mots de passe*, cit., p. 46 (traduzione mia).

dovuti all'eccessiva prossimità della vita e del suo doppio, dovuti al collasso del tempo e della distanza»<sup>17</sup>.

L'iperrealtà baudrillardiana, su questo punto, sembrerebbe fare da eco all'*apeiron* di Anassimandro, «l'indeterminato»<sup>18</sup>, in cui il destino de «le cose che sono»<sup>19</sup> consisterebbe nel confluire e rifluire nell'indistinto originario, nel «codice di scomparsa automatica del mondo»<sup>20</sup>: «la realtà è un processo in via di completamento, per assorbimento, nell'informazione e nel virtuale, fatale ad ogni dimensione, tramite l'omicidio che è alla base della pacificazione della vita e della consumazione entusiasta di questa banalità allucinogena. Ritorno al limbo, a quella zona crepuscolare dove tutto si conclude tramite la sua stessa realizzazione»<sup>21</sup>.

Tutto ciò che passa per lo schermo del virtuale, per la computazione *universale*, sancirebbe il *ritorno al limbo*: «il vuoto iniziale, che si definisce come uno spazio senza particelle reali. Non il nulla, ma un oceano di particelle virtuali, che gli conferiscono un'energia propria, un'energia potenziale, che non è niente, ma può trasformarsi in tutto ciò che è»<sup>22</sup>.

Nella pluridimensionalità virtuale, «*la telemorfosi è totale*»<sup>23</sup>: «il computer è piuttosto una protesi. Ho con lui un rapporto tattile e inter-sensoriale. Divengo io stesso un ectoplasma dello schermo»<sup>24</sup>.

<sup>17</sup> Id., *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, cit., p. 32.

<sup>18</sup> F. Nietzsche, *I filosofi preplatonici*, a cura di P. Di Giovanni, Laterza, Roma-Bari, 2005, p.39.

<sup>19</sup> G. Colli, *La sapienza greca. Vol. II*, Adelphi, Milano 1978, p. 155

<sup>20</sup> J. Baudrillard, *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, cit., p. 32.

<sup>21</sup> Id., *Patafisica e arte del vedere*, a cura di A. Bertoli, Giunti, Firenze 2006, pp. 54-55.

<sup>22</sup> Id., *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, cit., p. 66.

<sup>23</sup> Id., *Patafisica e arte del vedere*, cit., p. 54.

<sup>24</sup> Id., *Le Pacte de lucidité ou l'intelligence du Mal*, cit., p. 69 (trad. mia).

La svolta antropologica comportata dall'ibridazione tra *users* e schermo, soggetto e oggetto, identità e alterità, reale e virtuale, può esser colta a partire dalle parole di Marshall McLuhan secondo cui *il medium è il messaggio*: «in una cultura come la nostra, abituata da tempo a frazionare e dividere ogni cosa al fine di controllarla, è forse sconcertante sentirsi ricordare che, per quanto riguarda le conseguenze pratiche, *il medium è il messaggio*. Che in altre parole le conseguenze individuali e sociali di ogni medium, cioè di ogni *estensione di noi stessi*, derivano dalle nuove proporzioni introdotte nelle nostre questioni personali da ognuna di tali estensioni o da ogni nuova tecnologia»<sup>25</sup>.

L'interattività digitale della *telemorfosi* si realizzerebbe come neo-forma di riconoscimento ed *estensione* antropologica, un'estensione *alimentata e fondata* dal flusso di dati.

Ciò per dire che, lo schermo-rete virtuale è il messaggio: «ciò significa che l'autentico messaggio che trasmettono i media tv e radio, quello che è decifrato e "consumato" inconsciamente e profondamente, non è il contenuto manifesto dei suoni e delle immagini, ma lo schema costrittivo, connesso all'essenza tecnica stessa di questi media, di disarticolazione del reale in segni successivi ed equivalenti»<sup>26</sup>.

Attraverso la «circularità dello *screening*»<sup>27</sup>, quindi, ciò che viene teletrasmesso dallo schermo sarebbe «quanto è ristrutturato dalla forma/segno, articolato in modelli, retto da un codice»<sup>28</sup>.

<sup>25</sup> M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, cit., pp. 29-41 (corsivo mio).

<sup>26</sup> J. Baudrillard, *Il sogno della merce. Antologia di scritti sulla pubblicità*, cit., p. 101.

<sup>27</sup> R. J. Lane, *Jean Baudrillard*, Routledge, London 2000, p. 42 (trad. mia).

<sup>28</sup> J. Baudrillard, *Per una critica dell'economia politica del segno*, cit., p. 171.

In tal senso, la digitalizzazione, in quanto *re-volvere* del segno-codice d'astrazione, tradirebbe la *clonazione* identitaria dell'*individuo* schermato che, troverebbe la propria *consistenza*, esclusivamente nel *riconoscersi* nel proprio doppio virtuale: «una perfetta molecola operativa che è abbandonata ai suoi dispositivi e condannata a rispondere solo per sé stessa. Senza destino, avrà un mero sviluppo precodificato e si riprodurrà, tautologicamente, all'infinito. Questa "clonazione", nel senso più ampio del termine, è parte del delitto perfetto»<sup>29</sup>.

Secondo questo punto di vista, riprendendo le parole di Yuval Noah Harari in merito alla *religione dei dati*, è possibile affermare che: «da una prospettiva datista, possiamo interpretare l'intera specie umana come un unico sistema di elaborazione dati, con gli individui che assolvono la funzione di chip»<sup>30</sup>. Il datismo, attraverso le sue due «discipline madri: l'informatica e la biologia»<sup>31</sup>, sostiene che «l'universo consiste di flussi di dati e che il valore di ciascun fenomeno o entità è determinato dal suo contributo all'elaborazione di dati»<sup>32</sup>.

Su questo versante le riflessioni dello storico israeliano supporterebbero la tesi del *codice di scomparsa* indicato da Baudrillard: «se l'umanità è in effetti un unico sistema di elaborazione dati, qual è il suo risultato? I datisti direbbero che il suo risultato sarà la creazione di un sistema nuovo e ancora più efficiente di elaborazione dati, chiamato "Internet-di-Tutte-le-Cose". Quando la missione sarà compiuta, *Homo sapiens* svanirà»<sup>33</sup>.

<sup>29</sup> Id., *Mots de passe*, cit., pp. 64-66 (traduzione mia).

<sup>30</sup> Y. N. Harari, *Homo Deus. Breve storia del futuro*, Bompiani, Milano 2018, p. 449.

<sup>31</sup> Ivi, p. 450.

<sup>32</sup> Ivi, p. 449.

<sup>33</sup> Ivi, p. 465.

Se quindi, a partire dalla proiezione iperreale, *Homo sapiens* risulta «algoritmo obsoleto»<sup>34</sup> cosa emergerebbe dallo schermo del virtuale? Cosa andrebbe *consumato* in questa forma di potlatch digitale? Quale sarebbe la *superfice* per la ridondanza del codice di simulazione?

In un certo senso, il rituale dello schermo necessiterebbe un sacrificio. La scomparsa del *reale* troverebbe nel *corpo biologico* la propria *funzione ideologica*, un «oggetto di salvezza. Esso si è letteralmente sostituito all'anima in quanto funzione morale e ideologica»<sup>35</sup>.

Nella simulazione, il corpo *determinato particolare* risulterebbe dispositivo d'accesso e sacrificio per la *sublimazione* nell'universale: «il nostro corpo, appare ormai come superfluo nella sua estensione, nella sua molteplicità e nella complessità dei suoi organi, dei suoi tessuti, delle sue funzioni, dato che oggi tutto si concentra nel cervello e nella formula genetica che da soli riassumono la definizione operativa dell'essere»<sup>36</sup>.

A partire dalla metafisica del codice, pertanto, la *definizione operativa* dell'essere consisterebbe nella «definizione operativa in termini di codice genetico (DNA) e di una definizione cerebrale (il codice informativo e i miliardi di neuroni)»<sup>37</sup> in vista di una *manipolazione dell'essere futuro*: «avremo un essere umano corretto, rettificato. Sarà da subito ciò che sarebbe dovuto essere idealmente, non diventerà mai ciò che è. Non sarà neppure più alienato, in quanto pre-esistenzialmente modificato, in meglio o peggio. Non correrà neppure più il rischio di incontrare la propria alterità, perché sarà stato subito divorato dal suo modello»<sup>38</sup>.

<sup>34</sup> Ivi, p. 466.

<sup>35</sup> J. Baudrillard, *La società dei consumi. I suoi miti e le sue strutture*, cit., p. 149

<sup>36</sup> Id., *L'altro visto da sé*, Costa&Nolan, Genova 1987, p. 11.

<sup>37</sup> Ivi, p. 30

<sup>38</sup> Id., *Le pacte de lucidité ou l'intelligence du Mal*, cit., pp. 22-23 (traduzione mia).

Ecco allora che nel *rituale* della telemorfosi, lo schermo in quanto *medium* verrebbe attraversato e attraverserebbe il corpo, in un'ibridazione senza soluzione di continuità. Reciproco *rimando* in una *nuova forma* di corporeità, in un'inedita *scansione* spazio-temporale.

Aderendo alle riflessioni di Marshall McLuhan<sup>39</sup>, difatti, è possibile interpretare la *rete virtuale* come estensione del sistema nervoso umano, ciò che Baudrillard chiama *la diaspora mentale delle reti*<sup>40</sup>:

*inserendo con i media elettrici i nostri corpi fisici nei nostri sistemi nervosi estesi, istituiamo una dinamica mediante la quale tutte le tecnologie precedenti, che sono soltanto estensioni delle mani, dei piedi, dei denti e dei controlli termici del corpo – tutte queste estensioni, comprese le città – saranno tradotte in sistemi d'informazione.* La tecnologia elettromagnetica richiede dall'uomo una docilità profonda e la quiete della meditazione, come s'addice a un organismo che ha ora il cervello fuori del cranio e i nervi fuori della pelle. L'uomo deve servire la sua tecnologia elettrica con la stessa fedeltà del servomeccanismo con la quale serviva la sua canoa, la sua tipografia e tutte le altre estensioni dei suoi organi fisici. Ma con la differenza che le tecnologie precedenti erano parziali e frammentarie, *mentre quella elettrica è totale e compatta*<sup>41</sup>.

Lo schermo, come interfaccia virtuale, *totale e compatta*, esibirebbe «l'essere moderno chiuso in un loft personale, che non è più il suo universo fisico e mentale ma il suo universo tattile e digitale, quello del “corpo spettrale” di Turing, quello dell'uomo numerico preso nel dedalo delle reti, dell'uomo diventato la sua propria cavia (bianca)»<sup>42</sup>.

<sup>39</sup> Per approfondire il rapporto tra gli studi di McLuhan e Baudrillard si consiglia G. Genosko, *McLuhan and Baudrillard. The masters of implosion*, Taylor&Francis, London 1999.

<sup>40</sup> J. Baudrillard, *Le pacte de lucidité ou l'intelligence du Mal*, cit., p. 63 (trad. mia).

<sup>41</sup> M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, cit., p. 72 (corsivo mio).

<sup>42</sup> J. Baudrillard, *Patafisica e arte del vedere*, cit., p. 48.

Su questo versante, la *luminosità* delle protesi tecno-mediatiche del virtuale, come *neo-corporeità* collettiva, sembrerebbe confermare le parole del *De Luce* di Roberto Grossatesta: «la luce non è dunque una forma che consegue alla corporeità, ma è la stessa corporeità»<sup>43</sup>.

In un tale *riavvolgimento* ontologico tra soggetto-consumatore e *medium*, proiettato e proiettore, *user* e schermo, la *consegna* di dati informatici nel *loop* realizzerebbe una

simulazione interamente votata alla positività e alla fatticità, grazie all'installazione di una trasparenza definitiva. È un po' come l'uomo che ha perso la sua ombra: il fatto che è diventato trasparente alla luce che lo attraversa, oppure che è illuminato da tutte le parti, sovraesposto senza difese a tutte le fonti di luce. Veniamo così illuminati da ogni lato dalle tecniche, dalle immagini, dall'informazione, senza poter rifrangere questa luce, e siamo destinati a un'attività bianca, a una società bianca, allo sbiancamento dei corpi e del denaro, del cervello e della memoria, a una asepsi totale<sup>44</sup>.

Ecco allora che l'*informazione* del codice digitale andrebbe a collocarsi come garanzia ontologica degli enti schermati. I dati sarebbero la *luce* a fondamento della nuova corporeità dello schermo, una corporeità meta-individuale, reticolare, indeterminabile.

La simulazione, quindi, *porgerrebbe* la disintegrazione di quel corpo veicolo primo di rapporto con il mondo, che «abita lo spazio e il tempo»<sup>45</sup>, in un *soma* ibrido che verrebbe «tradotto, trasferito, trasformato dalle nuove piattaforme esperienziali e psicosomatiche dei linguaggi digitali, spintesi oltre il cinema e la televisione, sino a tocca la biosfera in cui l'uomo, la natura e l'artificio si incontrano.

<sup>43</sup> R. Grossatesta, *La luce*, Pisa University Press, Pisa 2011, p. 76.

<sup>44</sup> J. Baudrillard, *La trasparenza del Male. Saggio sui fenomeni estremi*, cit., p. 51.

<sup>45</sup> M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia della percezione*, Bompiani, Firenze 2019, p. 194.

*I linguaggi delle reti telematiche sono il mezzo espressivo di una corporeità radicalmente diversa da quelle delle identità collettive del tempo moderno, dai simulacri di cui si è nutrito, dalle politiche con cui ha dominato»<sup>46</sup>.*

Ciò per dire che, nell'era virtuale, il corpo si fa schermo, e lo schermo si fa corpo, *assemblamento e trasmissione di informazioni*, interfaccia comunicativa, *ultima* forma di riconoscimento: «ogni invenzione o tecnologia è un'estensione o un'autoamputazione del nostro corpo, che impone nuovi rapporti o nuovi equilibri tra gli altri organi e le altre estensioni del corpo»<sup>47</sup>.

L'individuo *reale* risulterebbe schermo di *proiezione* del suo doppio codificato, ripiegato sullo *scroll* in quanto superficie liscia per la visualizzazione, a sacrificio della tridimensionalità, in funzione della proiezione in *bit*: «il corpo non è più un luogo d'alterità ma d'identificazione»<sup>48</sup>.

Il digitale, quale luogo dell'ipertrofia identitaria, ritroverebbe nell'etimo *digitus* la corrispondenza tra il *numerare* e il *toccare*. L'individuo schermato, difatti, prenderebbe «*dimora nel numero, nell'ondeggiante, nel movimento, nel fuggitivo e nell'infinito*. [nell'] *Essere fuori di casa, e ciò nondimeno sentirsi ovunque nel proprio domicilio*»<sup>49</sup>. Tale contaminazione informatico-biologica, inorganico-organica, rappresenterebbe il più alto della metafisica occidentale nella «trasformazione della presenza di ciò che è presente»<sup>50</sup>.

<sup>46</sup> A. Abruzzese, *Lessico della comunicazione*, Booklet Milano, Roma 2003, pp. 60-61.

<sup>47</sup> M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, cit., p. 61 (corsivo mio).

<sup>48</sup> J. Baudrillard, *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, cit., p. 129.

<sup>49</sup> C. Baudelaire, *Il pittore della vita moderna*, Abscondita, Milano 2004, pp. 23-24.

<sup>50</sup> M. Heidegger, *Filosofia e cibernetica*, Ets Editrice, Pisa 1988, p. 40

La *presenza virtuale*, difatti, si realizzerebbe esclusivamente nell'«orizzonte artificiale» di uno schermo o di un monitor, capaci di visualizzare permanentemente la nuova preponderanza della prospettiva mediatica su quella immediata dello spazio. Il RILIEVO dell'evento «telepresente» da questo momento prende di fatto il sopravvento sulle tre dimensioni del volume degli oggetti o dei luoghi qui presenti»<sup>51</sup>. Nella simulazione, i corpi dei consumatori verrebbero riposti in una nuova mitologia, nello sfondo immutabile dello schermo sociale, alimentati dall'informazione e riconosciuti come dati.

<sup>51</sup> P. Virilio, *La bomba informatica*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2000, p. 13.



## *Decomposizione dell'immaginario*

Il mondo è un'illusione e il fine dell'arte consiste nel presentare l'illusione del mondo.

PAUL VIRILIO, *Estetica della sparizione*

Per Baudrillard, «*lo schermo non riflette nulla*»<sup>1</sup>: «l'immagine è ormai soltanto un operatore di visibilità – il medium di una visibilità integrale che fa da *pendant* alla Realtà Integrale, dove il divenire-reale si sdoppia in divenire-visibile ad ogni costo: tutto deve essere visto, tutto deve essere visibile, e l'immagine è per eccellenza il luogo di questa visibilità»<sup>2</sup>.

La visibilità dello schermo sociale *spezzerebbe* ogni relazione, analogia, trascendenza dal *dato* nel «coma immaginario dello schermo»<sup>3</sup>: «tutto il paradigma della sensibilità è cambiato. Questa tattilità non è il senso organico del toccare. Significa semplicemente la contiguità epidermica dell'occhio e dell'immagine, la fine della distanza estetica dello sguardo. Ci avviciniamo infinitamente alla superficie dello schermo, *i nostri occhi sono come disseminati nell'immagine*»<sup>4</sup>.

All'immersione nello schermo corrisponderebbe l'emersione dell'*immagine digitale* come unica testimonianza di persistenza e *rico-*

<sup>1</sup> J. Baudrillard, *Le pacte de lucidité ou l'intelligence du Mal*, cit., p. 65 (trad. mia).

<sup>2</sup> Ivi, p. 79 (trad. mia).

<sup>3</sup> Id., *La trasparenza del Male. Saggio sui fenomeni estremi*, cit., p. 63

<sup>4</sup> *Ibidem* (corsivo mio).

*noscimento*. Il virtuale *precederebbe* il reale nella continuità del *touch*. Tale nuova forma di *contatto* si fonderebbe sulla mutale dissoluzione tra segno e *referente*, messaggio e *medium*, immagine e schermo:

*Così è la simulazione, in quanto contrapposta alla rappresentazione*. Quest'ultima parte dal principio di equivalenza del segno e del reale (anche se è un'equivalenza utopistica, resta comunque un assioma fondamentale). La simulazione parte, al contrario, dall'utopia del principio di equivalenza, parte dalla negazione radicale del segno come valore, parte dal segno come reverzione e messa a morte di ogni referente. Mentre la rappresentazione tenta di assorbire la simulazione interpretandola come falsa rappresentazione, la simulazione avvolge tutto l'edificio della rappresentazione stessa come simulacro.

Queste sarebbero le fasi successive dell'immagine:

è il riflesso di una realtà profonda;  
maschera e snatura una realtà profonda;  
maschera l'assenza di realtà profonda;  
è priva di rapporto con qualsivoglia realtà: è il puro simulacro di sé<sup>5</sup>.

La tautologia del codice informatico, in quanto puro simulacro di sé, troverebbe il proprio *generatore* nell'individuo schermato ne «*l'estasi della comunicazione*»<sup>6</sup>, in continua *esposizione* come *immagine* dello schermo sociale.

La condizione *statico-mistica* del virtuale segnerebbe l'evanescenza di ogni valore-segno (tra cui l'individuo-immagine) nel *consumo-potlatch* digitale. L'estasi della comunicazione, in quanto cortocircuito autoalimentato, comporterebbe *l'abbandono* del corpo

<sup>5</sup> J. Baudrillard, *Simulacri e impostura. Bestie, Beaubourg, apparenze e altri oggetti*, PGreco Edizioni, Milano 2008, pp. 65-66.

<sup>6</sup> Id., *Il sogno della merce. Antologia di scritti sulla pubblicità*, cit., p. 53.

biologico e della coscienza (simulacro di secondo ordine) nell'immagine digitale (simulacro di terz'ordine).

L'*identità* autoriferita dell'immagine digitale materializzerebbe l'abolizione del rapporto tra coscienza e fenomeno, nella decomposizione dell'*immaginario* come possibilità di trasfigurazione.

All'interno dello schermo sociale, la *relazione* analogica non sarebbe più possibile poiché ogni ente, non più *mutualmente sfasato* nella relatività dello spazio-tempo, verrebbe ricondotto nella simultaneità dell'istantaneo. Nello schermo, pertanto, non vi sarebbe più possibilità di *rappresentazione*, comprensione, distanza critica, riflessione. Al pari della società stessa che, in tal senso, non sarebbe altro che un macro-*schermo* d'interfaccia tra consumatori digitali: «è la realtà sociale stessa che si fa schermo, che tende cioè a progressivamente a fondersi con i flussi e i contenuti mediatici»<sup>7</sup>.

Secondo questa lettura, la connessione virtuale, come *reticolo* sociale, risulterebbe *corpo-canale* meta-individuale, *loading* di interazione senza soluzione di continuità: «non si tratta più di una spaziazione nel gioco della forma, ma di una sostituzione automatica, in cui il mondo fa zapping su se stesso da un'immagine all'altra esattamente come l'individuo può dissolversi nella diaspora mentale delle reti, e giungere in tal modo a una spettralità definitiva»<sup>8</sup>.

L'estasi della comunicazione esporrebbe ogni individuo *nell'osceno*, ovvero, in «ciò che pone termine a ogni rappresentazione»<sup>9</sup>, nell'«abolizione della scena simbolica»<sup>10</sup>: «l'oscenità comincia quando non

<sup>7</sup> V. Codeluppi, *Jean Baudrillard. La seduzione del simbolico*, Feltrinelli, Milano 2020, p. 71.

<sup>8</sup> J. Baudrillard, *Perché non è già tutto scomparso?*, cit., p. 38.

<sup>9</sup> *Ibidem*.

<sup>10</sup> W. Merrin, *Baudrillard and the media. A critical introduction*, Polity, Cambridge, 2005, p. 39.

c'è più spettacolo, non c'è più scena, non c'è più teatro, non c'è più illusione, quando tutto diventa di una trasparenza e di una visibilità immediata, quando tutto è sottoposto alla luce cruda e inesorabile dell'informazione e della comunicazione. *Non siamo più nel dramma dell'alienazione, siamo nell'estasi della comunicazione.* È questa estasi è oscena. Osceno è tutto ciò che mette fine a qualsiasi sguardo»<sup>11</sup>.

Nell'interattività schermata del virtuale non vi sarebbe rapporto *dialogico* tra *sguardi*, bensì, ridondanza indifferente d'immagini, neutralizzazione del confronto nell'auto-promozione nichilistica del valore d'*esposizione*: «l'immagine è il *medium* per eccellenza di questa gigantesca pubblicità che si fa il mondo, che si fanno gli oggetti, costringendo la nostra immaginazione a cancellarsi»<sup>12</sup>.

La *telemorfosi* della società troverebbe il proprio circuito autoalimentato nel «bisogno di impossessarsi dell'oggetto da una distanza il più possibile ravvicinata nell'immagine, nell'effigie, nella riproduzione»<sup>13</sup>, ne «la prossimità assoluta della cosa vista, il nascondersi dello sguardo nella televisione – ipervisione in primissimo piano, dimensione senza spazio per indietreggiare, promiscuità totale dello sguardo con ciò che vede»<sup>14</sup>.

L'istantaneità digitale, come *dimensione senza spazio*, realizzerebbe il proprio reticolo nella *perdita-abbandono* dello stato di coscienza. *L'estasi* della comunicazione, in una sorta di *mantra* collettivo, sembrerebbe tradire una tensione, una ricerca di stasi, nel ritorno all'inorganico attraverso la *proiezione* nello schermo: «il progetto di ricostruire un universo omogeneo e uniforme – una sorta

<sup>11</sup> J. Baudrillard, *L'altro visto da sé*, cit., p. 13.

<sup>12</sup> Id., *La trasparenza del Male. Saggio sui fenomeni estremi*, cit., pp. 166-167.

<sup>13</sup> W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 2014, p.11.

<sup>14</sup> J. Baudrillard, *Le strategie fatali*, cit., p.67.

di *continuum* artificiale, questa volta – che si sviluppi all'interno di un mezzo tecnologico e meccanico, che permei di sé il nostro vasto apparato di informazione»<sup>15</sup>.

Su questo punto, risulterebbe opportuno chiarire il rapporto di Baudrillard con *la société du spectacle*<sup>16</sup>: «l'interattività dinamica che ci propongono ovunque come àncora di salvezza artificiale non eguaglierà mai neanche da lontano quella passiva che subiamo già – l'interpassività alla quale l'interattività non fa che dare il cambio attraverso tecniche di implicazione volontaria. *L'interattività è la fine dello spettacolo*. Tutto è cominciato con l'abolizione della scena e l'immersione dello spettatore nello spettacolo: Living Theatre»<sup>17</sup>.

Il concetto di *oscenità* proposto da Baudrillard verrebbe utilizzato come concetto di superamento della *visione* situazionista: «con l'iperrealtà ci si trova di fronte al collasso della società dello spettacolo e della società come drammaturgia»<sup>18</sup>. Attraverso i «*confessionali elettronici*»<sup>19</sup>, l'individuo virtuale consegnerebbe sé stesso *direttamente nello schermo*, nell'abolizione di ogni mediazione rappresentativa: «che tutto sia prodotto, che tutto si legga, che tutto raggiunge il reale, il visibile, la chiave dell'efficienza, che tutto si trascriva in rapporti di forza, in sistemi di concetti e in energia computabile, che tutto sia detto, accumulato, catalogato recensito»<sup>20</sup>:

<sup>15</sup> Id., *L'illusione dell'immortalità*, Armando Editore, Roma 2007, p. 23.

<sup>16</sup> G. Debord, *La società dello spettacolo*, Massari Editore, Milano 1997.

<sup>17</sup> J. Baudrillard, *Taccuini*, Theoria, Ancona-Milano, p. 93.

<sup>18</sup> M. Gane, *Jean Baudrillard. In radical Uncertainty*, Pluto Press, London 2000, p. 41 (trad. mia).

<sup>19</sup> Z. Bauman D. Lyon, *Liquid Surveillance. A conversation* (2013); tr. it. *Sesto potere. La sorveglianza nella modernità liquida*, a cura di M. Cupellaro, Laterza, Roma-Bari, 2015, pp. 15-16 (corsivo mio).

<sup>20</sup> J. Baudrillard, *De la séduction* (1980); tr. it. *Della seduzione*, a cura di P. Lalli, SE, Milano 1997, p. 44.

La virtualità è diversa dallo spettacolo, che lasciava ancora spazio a una coscienza critica e a una demistificazione. L'astrazione dello "spettacolo", anche nei situazionisti, non era mai irrimediabile. Infatti, non siamo più alienati, né sprossessati: siamo in possesso di tutta l'informazione. Non siamo più spettatori, ma attori della performance, e sempre più integrati nel suo svolgimento. Mentre potevamo affrontare l'irrealtà del mondo come spettacolo, siamo invece indifesi davanti all'estrema realtà di questo mondo, davanti a questa perfezione virtuale. Di fatto, siamo al di là di ogni disalienazione. È la nuova forma del *terrore*, rispetto a cui i tormenti dell'alienazione erano ben poca cosa<sup>21</sup>.

Il concetto di *spettacolo* debordiano, seppur aderente ad una lettura critico-dialettica<sup>22</sup>, trova diversi punti di contatto con l'iperrealtà proposta dal filosofo di Reims. Secondo il filosofo parigino, difatti, lo *spettacolo* sarebbe un «rapporto sociale tra persone, mediato dalle immagini»<sup>23</sup>, «una *Weltanschauung*»<sup>24</sup>, il «cuore dell'irrealismo della società reale»<sup>25</sup>, il «discorso ininterrotto che l'ordine presente tiene su sé stesso, il suo monologo elogiativo. È l'autoritratto del potere all'epoca della sua gestione totalitaria delle *condizioni d'esistenza*»<sup>26</sup>.

L'immersione nello schermo, quale nuova *condizione d'esistenza*, richiamerebbe il concetto di modernità *liquida* proposto da Zygmunt Bauman. Il progressivo *fluidificarsi* di ogni *frammento* del reale nel virtuale, erigerebbe lo schermo come *tempio del consumo*, in cui «*l'immagine diventa realtà*»<sup>27</sup>.

<sup>21</sup> Id, *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, cit., p. 33 (corsivo mio).

<sup>22</sup> Da cui Baudrillard si è sempre discostato poiché ancora incentrata sull'idea di soggetto.

<sup>23</sup> G. Debord, *La società dello spettacolo*, cit., p. 44.

<sup>24</sup> *Ibidem*.

<sup>25</sup> *Ibidem*.

<sup>26</sup> Ivi, p. 49 (corsivo mio).

<sup>27</sup> Z. Bauman, *Liquid Modernity* (2000); tr. it. *Modernità liquida*, a cura di M. Cupellaro, Laterza, Bari, 2011, p. 111.

La simulazione, pertanto, realizzerebbe «*il movimento autonomo del non-vivente*»<sup>28</sup> in una «parodia del divenire»<sup>29</sup> esposta nel movimento ininterrotto delle immagini. In tal senso, l'immagine proiettata su schermo precederebbe ogni *possibilità* d'immaginario altro da quello *dato* virtualmente.

In questo senso, sarebbe possibile interpretare i *mondi virtuali offerti* dallo schermo come una sorta di *eterotopia finale*<sup>30</sup>: «una sorta di contro-luoghi, specie di utopie effettivamente realizzate»<sup>31</sup>, «le eterotopie hanno sempre un sistema di chiusura che le isola nei confronti dello spazio circostante. In generale non si entra in un'eterotopia a piacimento: ci si entra o perché si è costretti (come nella prigione, evidentemente) o perché ci si è sottomessi a dei riti, a una purificazione [...]. L'eterotopia è un luogo aperto, ma che ha la proprietà di farvi restare fuori»<sup>32</sup>.

Il *tempio del consumo* digitale, quindi, lo schermo sociale, si proporrebbe come *non-luogo* e arena di *purificazione informatica* nella riconfigurazione identitaria del codice.

Per Baudrillard, tale identificazione iperreale segnerebbe la «fine della rappresentazione, dunque, fine dell'estetica, fine dell'immagine, anch'essa approdata alla virtualità superficiale degli schermi»<sup>33</sup>. Su questo punto, vi sarebbe un'intima correlazione tra l'estasi della comunicazione e la questione estetica: «se l'arte è sempre stata un'utopia, cioè qualcosa che sfugge alla realizzazione, oggi quest'utopia è pienamente realizzata: attraverso i media, l'in-

<sup>28</sup> G. Debord, *La società dello spettacolo*, cit., p. 43.

<sup>29</sup> J. Baudrillard., *Lo scambio impossibile*, cit., p. 86.

<sup>30</sup> M. Foucault, *Spazi Altri, I luoghi delle eterotopie*, Mimesis, Milano 2011.

<sup>31</sup> Ivi, p. 23.

<sup>32</sup> Id., *Utopie Eterotopie*, Cronopio, Napoli 2006, pp. 23-24.

<sup>33</sup> J. Baudrillard, *Il complotto dell'arte*, SE, Milano 2011, p. 24.

formatica, il video»<sup>34</sup>, «viviamo in un mondo di simulazione, in un mondo in cui la funzione più alta del segno è quello di *far sparire la realtà e mascherare in pari tempo questa sparizione. L'arte non fa altro che questo. I media, oggi, non fanno altro che questo. Perciò vanno incontro allo stesso destino*»<sup>35</sup>.

Posto che per Baudrillard «forma e valore si escludono reciprocamente»<sup>36</sup>, lo schermo estirperebbe ogni possibile *trasfigurazione* dell'immagine, ogni utopia dell'immaginario, ogni metamorfosi dei corpi nella certificazione identitaria del codice. La simulazione, in quanto *indifferenza* e interscambiabilità ontologica, materializzerebbe la reversione di ogni valore nella forma, e ogni forma nel valore. Tale «*l'esclusione interattiva*»<sup>37</sup> troverebbe compimento nell'immagine digitale, nel mutuale irricoscimento degli individui schermati, nell'abolizione definitiva di ogni *scambio* e relazione sociale.

Sotto questo punto di vista, lo sguardo, come *incontro-contatto* di forme, verrebbe cauterizzato dallo schermo: «andiamo sempre di più verso l'alta definizione, cioè verso la perfezione inutile dell'immagine. Che di conseguenza, a forza di prodursi in tempo reale, non è più un'immagine. Più si avvicina alla definizione assoluta, alla perfezione realistica dell'immagine, più si perde la sua forza di illusione»<sup>38</sup>.

Il concetto di *illusione* proposto da Baudrillard farebbe da eco al principio del Male quale «*fondamentale irrealtà del mondo*»<sup>39</sup>: «il mondo visto come illusione radicale è un problema che si è posto a

<sup>34</sup> Id., *La sparizione dell'arte*, Abscondita, Milano 2012, p. 46.

<sup>35</sup> Id., *Il complotto dell'arte*, cit., p. 22.

<sup>36</sup> Ivi, p. 69.

<sup>37</sup> Id., *Patafisica e arte del vedere*, cit., p. 35 (corsivo mio).

<sup>38</sup> Ivi, pp. 13-14.

<sup>39</sup> Id., *Le strategie fatali*, cit., p. 89. (corsivo mio)

tutte le grandi culture e che da esse è stato risolto con l'arte e la simbolizzazione. Quello che noi altri abbiamo inventato per sopportare questa sofferenza, è un reale simulato, un universo virtuale dove è espurgato tutto ciò che c'è di pericolo, negativo, che soppianta il reale, fino a diventare soluzione finale»<sup>40</sup>.

In tal senso, il filosofo francese inquadrerebbe la questione estetica da una prospettiva antropologica: «l'arte mi interessa solo in quanto oggetto, da un punto di vista antropologico; ossia l'oggetto prima che sia in qualche modo investito da un valore estetico, e ciò che ne è dopo»<sup>41</sup>.

L'arte, pertanto, andrebbe interpretata come *artefatto* di risposta all'*alterità* del mondo:

Il regno dell'arte e dell'estetica è quello di una gestione convenzionale dell'illusione, di una convenzione che neutralizza gli effetti deliranti dell'illusione, che neutralizza l'illusione in quanto fenomeno estremo. *L'estetica costituisce una sorta di sublimazione, di controllo da parte della forma dell'illusione radicale del mondo, che altrimenti ci annienterebbe.* Di questa illusione originaria del mondo, altre culture hanno accettato l'evidenza crudele, disponendone in base a un equilibrio artificiale. Noi, culture moderne, non crediamo più a questa illusione del mondo, ma alla sua realtà (il che costituisce ovviamente l'ultima delle illusioni), e abbiamo scelto di temperare gli effetti devastanti dell'illusione mediante quella forma coltivata, docile, del simulacro che è la forma estetica<sup>42</sup>.

La trilogia dei simulacri moderni, in questo senso, tradirebbe una *perdita* di «capacità di distaccarsi dal reale attraverso l'invenzione di forme, di opporgli un altro scenario»<sup>43</sup>. Lo schermo non

<sup>40</sup> Id., *Cyberfilosofia*, cit., pp. 43-44. (corsivo mio)

<sup>41</sup> Id., *Il complotto dell'arte*, cit., pp. 55-56.

<sup>42</sup> Ivi, p. 35 (corsivo mio).

<sup>43</sup> Ivi, pp. 22-23.

*rifletterebbe* nulla poiché neutralizzerebbe l'immaginario a partire dall'inoculazione ininterrotta di immagini identitarie.

Il tempio del consumo digitale, quindi, non darebbe possibilità di evasione se non nell'*identico*, ovvero, nell'immagine virtuale che *precede* il reale: «l'immagine non può più immaginare il reale perché essa stessa è il reale, non può più trascenderlo, trasfigurarli, sognarlo, perché ne è la realtà virtuale»<sup>44</sup>. Nell'inquadratura di questa *maledizione* schermante: «l'arte diventa iconoclastica. L'iconoclastia moderna non consiste più nel distruggere le immagini, ma nel fabbricare immagini, una profusione di immagini in cui non c'è niente da vedere. Sono, letteralmente, immagini che non lasciano traccia. Prive di conseguenze estetiche per essere esatti»<sup>45</sup>.

L'estasi della comunicazione, pertanto, come *spoliazione* del corpo cosciente, verrebbe *pagata* con la perdita di ogni illusione, intesa come possibilità di trasfigurazione dal dato digitale: «è questa forma radicale – nel senso che si tratta quasi di una scena primitiva del mondo e della coscienza – che stiamo perdendo a profitto del reale, dell'iper-reale, del visibile e dell'iper-visibile. In definitiva tutto deve fornire la prova della propria esistenza, niente deve più partecipare all'illusione. È questo sterminio dell'illusione che mi sembra costituire la vera catastrofe, dunque, molto più di quella del reale»<sup>46</sup>.

In Baudrillard, la proiezione virtuale permetterebbe di «chiudersi con la propria immagine, di vivere in promiscuità con essa come in una nicchia, in una complicità incestuosa con essa, con tutti gli effetti di trasparenza e di ritorno-immagine che sono quelli dello schermo totale, non avendo più con gli altri che rapporti da

<sup>44</sup> Ivi, p. 23.

<sup>45</sup> Ivi, p. 21.

<sup>46</sup> J. Baudrillard, *Patafisica e arte del vedere*, cit., p.22.

immagine a immagine»<sup>47</sup>. Nello schermo sociale, l'immagine sarebbe «*debitrice dell'esistenza*»<sup>48</sup>, un'esistenza «*sempre più uguale solo a sé stessa*»<sup>49</sup>.

L'oscenità iperreale comporterebbe una *complicità* dell'arte che, per realizzare il proprio movimento centrifugo, non può che *negarsi* conformandosi alla vacuità del mondo schermato, tradendo sé stessa per esibire un'incoerenza sistemica: «poiché il mondo intero è votato all'estetica operativa, l'arte è obbligata a sparire. Lo fa dunque coscienziosamente, da settant'anni, secondo tutte le regole del gioco: cerca, come tutte le forme che spariscono, di raddoppiarsi nella simulazione, ma presto sparirà completamente lasciando il posto all'immenso museo artificiale e alla pubblicità scatenata»<sup>50</sup>.

Ecco allora che il mutuale riconoscimento schermato, come operativa decodificazione di segni, manifesterebbe il fatto che: «l'arte è passata ovunque nella realtà. Si dice che l'arte si smaterializzi. È esattamente il contrario: l'arte oggi è passata ovunque nella realtà. È nei musei, nelle gallerie, ma altrettanto è nei detriti, sui muri, nelle strade, nella banalità di ogni cosa oggi sacralizzata senza altra forma di procedimento. *L'estetizzazione del mondo è totale*»<sup>51</sup>.

L'estasi della comunicazione, quindi, non sarebbe altro che proliferazione di un'estetica operativa, identitaria, tautologica e immanente, nell'autopromozione dell'immagine dell'individuo. L'arte come utopia, trascendenza e frattura del reale, si rovescerebbe in artificializzazione totalitaria, iperrealizzazione attraverso il *medium*

<sup>47</sup> Id., *Patafisica e arte del vedere*, a cura di A. Bertoli, Firenze, 2006, pp. 46-47.

<sup>48</sup> T. W. Adorno, *Teoria Estetica*, Einaudi, Torino 2009, p. 423 (corsivo mio).

<sup>49</sup> *Ibidem*.

<sup>50</sup> J. Baudrillard, *La sparizione dell'arte*, cit., p. 47.

<sup>51</sup> Ivi, p. 28.

dello schermo: «nella vita quotidiana abbiamo ormai questa “ready-madizzazione”, o questa transestetizzazione di tutto»<sup>52</sup>.

Secondo Baudrillard, «la maggior parte dell'arte contemporanea si dedica proprio a questo: ad appropriarsi della banalità, degli scarti, della mediocrità eleggendoli a valore e ideologia»<sup>53</sup> per «rivendicare la nullità, l'insignificanza, il non senso, mirare alla nullità essendo già nulla»<sup>54</sup>.

In tal senso, la profusione d'immagini all'interno dell'ordine della simulazione risulterebbe *forma* di dono da ricambiare secondo la regola dello scambio simbolico. L'arte, per trasmettere la *nullità* dell'esistenza schermata, si renderebbe complice in un gioco ironico, incamerando ed esponendo la nullità di tutto ciò che la circonda, *integrando* a sé ogni ente al pari della simulazione come garanzia universale.

In altre parole, l'arte tenderebbe a cortocircuitare il *valore* esponendolo come *forma vuota*, denunciandolo come *illusione originaria*. In tal senso, la scrittura automatica del mondo, la configurazione operativo-tecnologica del digitale, potrebbe esser interpretata come «un'arte della sparizione»<sup>55</sup>, un artefatto di risposta e adesione al principio del Male, all'irrealtà a fondamento del mondo. Ed è in quest'ottica che nell'ambito estetico sarebbe possibile ritrovare il *vuoto* a fondamento dello *scambio impossibile*, della parte maledetta, del feticcio, del valore nullo ed inestimabile: «quando il Nulla affiora nei segni, quando emerge nel cuore stesso del sistema dei segni, ecco che si produce l'effetto fondamentale dell'arte. È propriamente

<sup>52</sup> Id., *Il complotto dell'arte*, cit., p. 57.

<sup>53</sup> Ivi, p. 39.

<sup>54</sup> Ivi, p. 40.

<sup>55</sup> Id., *Perché non è già tutto scomparso?*, cit., pp. 7-8.

operazione poetica quella di far spuntare il Nulla dalla forza del segno – non già la banalità o l'indifferenza della realtà ma l'illusione radicale. Così, Warhol è veramente nullo nel senso che reintroduce il nulla nel cuore dell'immagine»<sup>56</sup>.

Per il filosofo francese, Andy Warhol sarebbe riuscito a realizzare l'irrealizzabile, manifestare la forza dell'illusione, del *Nulla*, nell'imperfezione della simulazione: «tutto quello che caratterizza la sua opera, l'avvento della banalità, la meccanicità del gesto, delle immagini, la sua iconolatria soprattutto..., tutto diventa in lui, un evento della piattezza. Altri, dopo di lui, hanno “simulato”, ma è stato lui il grande simulatore»<sup>57</sup>.

La figura di Warhol incarnerebbe «la genialità della merce, il genio maligno della merce [che] suscita una nuova genialità dell'arte – il genio della simulazione»<sup>58</sup> poiché «la simulazione, con lui è ancora dramma, ancora drammaturgia: qualcosa di drammatico fra due fasi, il passaggio all'immagine e l'equivalenza assoluta di tutte le immagini. Il suo principio, lui lo esprimeva così: “Sono una macchina, sono niente” [...]. “Sono niente e funziono”. “Sono operazione su tutti i piani, artistico, commerciale, pubblicitario...”. “Sono l'operazionalità stessa!”»<sup>59</sup>

La *decomposizione vitale* dell'arte e dell'immaginario, pertanto, troverebbe compimento nell'artista statunitense, veicolo-comunicatore dell'*astrazione*, del vuoto costitutivo del *reale*: «è per questo che l'arte, essendo diventata impercettibilmente solo un'idea, ha cominciato a lavorare sulle idee. Il porta-bottiglie di Duchamp è un'idea,

<sup>56</sup> Ivi, pp. 40-41.

<sup>57</sup> Ivi, p. 45.

<sup>58</sup> Id., *Il complotto dell'arte*, cit., p. 20.

<sup>59</sup> Ivi, pp. 45-46.

la scatola Campbell di Warhol è un'idea. Yves Klein che in una galleria vende aria contro un assegno in bianco è un'idea. Non significa più niente, ma comunque significa. Quello che oggi chiamiamo arte sembra testimoniare un vuoto irrimediabile»<sup>60</sup>.

Il *personaggio macchinico* Andy Warhol *consegnerebbe* l'azzerramento della distanza tra realtà e immagine, ponendo in scacco l'intero sistema del valore, riportandone il *vuoto fondativo*.

Le immagini serigrafiche warholiane manifesterebbero l'elevazione dell'oggetto-segno a segno puro, feticcio semiotico, valore assoluto di annichilimento e negazione: «l'oggetto assoluto è quello il cui valore è nullo, la qualità indifferente, ma che sfugge all'alienazione oggettiva in quanto si fa più oggetto dell'oggetto – il che gli conferisce una qualità fatale [...]. Siamo nella giungla degli oggetti-feticcio, e l'oggetto-feticcio, si sa, non ha alcun valore in sé, o meglio ha un tale valore che non può essere scambiato»<sup>61</sup>. L'abolizione di senso dell'oscenità esporrebbe l'evanescenza della rappresentazione, facendo riaffiorare l'illusione:

Warhol ci offre l'illusione pura della tecnica – *la tecnica come illusione radicale* –, di gran lunga superiore, oggi, a quella della pittura. In questo senso, persino una macchina può diventare famosa, e Warhol ha sempre aspirato solo a questa celebrità macchinale, senza conseguenze e che non lascia traccia. Celebrità fotogenica che rispecchia anch'essa *l'esigenza di ogni cosa, e oggi di ogni individuo, di essere vista, di essere plebiscitata allo sguardo*. E così fa Warhol: egli è solo l'agente dell'apparizione ironica delle cose. È solo il medium della gigantesca pubblicità che il mondo si fa attraverso la tecnica, attraverso le immagini, costringendo la nostra immaginazione a cancellarsi<sup>62</sup>.

<sup>60</sup> Ivi, p. 31.

<sup>61</sup> Id., *La sparizione dell'arte*, cit., pp. 16-17.

<sup>62</sup> Ivi, pp. 28-29. (corsivo mio)

La rivincita dell'arte, come dimensione utopica, nei confronti della realtà, ipertrofizzata nella simulazione, si tradurrebbe nel denunciare l'insignificanza del soggetto come attore di significazione, nella commistione tra artista e opera d'arte, in un rimando reciproco d'indifferenza valoriale.

Warhol, «è lui che è andato più lontano dell'annientamento del soggetto dell'arte, nel disinvestimento dell'atto creativo»<sup>63</sup>:

evidenza della macchina Warhol, di questa straordinaria macchina per filtrare il mondo nella sua evidenza materiale. Le immagini di Warhol non sono banali in quanto sarebbero riflesso di un mondo banale, ma in quanto *risultano dall'assenza di ogni pretesa di interpretarlo da parte del soggetto – risultano cioè della elevazione dell'immagine a pura figurazione, senza la minima trasfigurazione*. Non si tratta più di una trascendenza, è una esaltazione della potenza del segno che, perso ogni significato naturale, risplende nel vuoto con tutta la sua luce artificiale. Warhol è il primo che ci inizia al feticismo<sup>64</sup>.

Il feticismo delle immagini, come canale di disconoscimento ed esclusione interattiva dello schermo, confermerebbe l'immanenza asfissiante del sempre-uguale identitario come *forma senza valore*:

Quando Andy Warhol sostiene questa esigenza radicale di diventare una "macchina" assoluta, ancor più macchina della macchina, dato che mira alla riproduzione automatica, meccanica, di oggetti già macchinici, già fabbricati (che sia una scatola di zuppa o un volto di star), è sul filo diretto della merce assoluta di Baudelaire, non fa che eseguire fino alla perfezione la visione di Baudelaire che è allo stesso tempo il destino dell'arte moderna, anche quando se ne difende: *realizzare fino alla fine, cioè fino al disconoscimento di se stessa l'estasi negativa della rappresentazione*<sup>65</sup>.

<sup>63</sup> Ivi, pp. 45-46. (corsivo mio)

<sup>64</sup> Id., *Il complotto dell'arte*, cit., p. 30.

<sup>65</sup> Id., *La sparizione dell'arte*, cit., pp. 19-20.

L'estetizzazione totalitaria della vita, pertanto, realizzerebbe l'*anestetizzazione* della percezione a partire dallo schermo. Nel tempio dell'estasi digitale l'individuo sembrerebbe realizzare il proprio intimo desiderio, raggiungere l'abbandono di sé nella negazione di ogni rappresentazione: «in un mondo votato all'indifferenza, l'arte non può che enfatizzare questa indifferenza. Girare intorno al vuoto dell'immagine, all'oggetto che non è più tale»<sup>66</sup>, «l'immaginazione è morta per overdose di immagini [...]. Accade così qualcosa come un brutale raffreddamento sia dell'immaginazione sia della sensibilità»<sup>67</sup>.

L'individuo schermato, riconoscendo la propria stasi nella serigrafia warholiana, confesserebbe il proprio mito fondativo, abbandonandosi come immagine digitale, sollevata da qualsiasi gravosa referenzialità reale: «il mito greco di Narciso riguarda direttamente un determinato aspetto dell'esperienza umana, come dimostra la provenienza del nome stesso dal greco *narcosis*, che significa torpore. Il giovane Narciso scambiò la propria immagine riflessa nell'acqua per un'altra persona. *Questa estensione speculare di sé stesso attutì le sue percezioni sino a fare di lui il servomeccanismo della propria immagine estesa o ripetuta*»<sup>68</sup>.

<sup>66</sup> Ivi, pp. 17-19.

<sup>67</sup> Ivi, p. 23.

<sup>68</sup> M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, cit., p. 58.

# fear of flank planet

Sunlight coming through the haze  
no laps in the blind to let it inside

## the bed is unmade, some music still plays

TV, yeah, it's always on

### porcupine tree

the action is tame, the acting  
is lame explicitly dull, arousal  
annulled  
your mouth should be boarded up  
talking all day, with nothing to  
say  
your shallow proclamations, all  
misinformation  
my friend says he wants to die  
hes in a band, they sound like  
pearl jam

### my mother is a bitch

the clothes  
are all  
black, the  
music is  
crap

and shoplifting  
is getting so  
last year's thing  
you steal a gun to kill time

You're somewhere you're nowhere you don't care you catch the breeze  
you still the leaves so now where?

Xbox is a god to me

Dont try engaging me

the vaguest of shrugs, the prescription  
drugs you'll never find, a person inside  
my face is mogadon

### CURIOSITY, HAS GIVEN UP ON ME

I'm tuning out desires, the pills are on  
the rise

how can i be sure im here?  
the pills that i've been taking  
confuse me

I need to know that someone sees that  
There's nothing left, I simply am not  
here

### I'm through with pornography

In school I don't concentrate

and sex is kinda fun but just  
another one of all the empty  
ways of fusing up a day

HOW CAN I BE SURE  
I'M HERE?

the pills that i've been taking confuse me i need to know  
that someone sees that

There's nothing left, I simply am not here

A flicker on the screen, a movie actress screams

I'm basking in the shit, flowing out of it

i'm stoned in the mall again

Terminally bored, shuffling round the stores

bipolar disorder  
can't deal with the bo-  
redom

bipolar disorder can't  
deal with the boredom

You don't try to be liked

you don't mind you  
feel no sun



## *L'11 settembre o il suicidio della gemellarità*

Un'idea penosa: che la storia, a partire da un dato momento, non sia più stata reale. Senza accorgersene, l'umanità tutta intera avrebbe d'improvviso abbandonato la realtà; tutto ciò che accadde da quel momento in poi non sarebbe affatto reale; noi però, presumibilmente, non potremmo accorgercene. Nostro compito sarebbe ora di scoprire quel momento, e finché non ci fossimo riusciti, dovremmo restare nell'attuale distruzione.

ELIAS CANETTI, *La provincia dell'uomo*

L'immersione nello schermo, come *interfaccia* di riconoscimento, neutralizzerebbe ogni relazione sociale. Ogni individuo schermato, abbandonando la propria identità alla codificazione digitale, verrebbe *preceduto* dall'immagine virtuale, realizzando la mutale *indifferenza* a fondamento della simulazione.

Il *torpore* dell'immaginario, come possibilità di trasfigurazione dal *dato*, sarebbe causa ed effetto dell'indeterminazione sistemica all'interno dello schermo sociale: «si tratta in effetti di un universo tattile, non più visivo o discorsivo, e le persone sono coinvolte direttamente in un processo: manipolare/esser manipolato, ventilare/esser ventilato, circolare/far circolare, processo che non appartiene più all'ordine della rappresentazione, né della distanza, né della riflessione. Qualcosa che riguarda il *panico*, e un mondo del panico»<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> J. Baudrillard., *Simulacri e impostura. Bestie, Beaubourg, apparenze e altri oggetti*, cit., p. 39.

Per Baudrillard, la proiezione virtuale realizzerebbe il compimento dello «spazio euclideo della storia»<sup>2</sup>, dissolvendo il progresso lineare, espansivo, esplosivo, d'accumulazione di senso, specifico della modernità.

All'interno di questo dissolvimento emergerebbe una nuova forma di *violenza*: «violenza successiva a un addensarsi smisurato del sociale, a un sistema super regolato, a una rete (di sapere, di informazione, di potere) sovraccarica, e a un controllo ipertrofico che investe tutte le aperture interstiziali. Questa violenza non ci sembra intellegibile perché tutto il nostro immaginario è imperniato sulla logica dei sistemi in espansione. È indecifrabile perché indeterminata»<sup>3</sup>.

Ecco, quindi, che l'incapacità di rappresentazione, la stasi dell'immaginario, la codificazione digitale, lo schermo sociale, si rivelerebbero sintomi di una specifica condizione esistenziale afferente al campo storico-politico, o meglio, alla sua *implosione*: «usciamo dalla rappresentazione così come usciamo dalla storia»<sup>4</sup>, «la sovversio- ne, la distruzione violenta sono qualcosa che risponde a un modo di produzione. A un universo di reti, di combinatorie e di flussi, rispondono *la reversione e l'implosione*. Così per le istituzioni, lo stato, il potere, ecc. Il sogno di vedere tutto questo esplodere, a forza di contraddizioni, è ormai davvero soltanto un sogno. In realtà, accade che le istituzioni implodono da sole, a forza di ramificazioni, di feed-back, di circuiti di controllo supervillupati»<sup>5</sup>.

Il *processo* moderno, formalizzatosi nei tre ordini di simulacri, in un'ipertrofia di *controllo identitario*, riemergerebbe nella ciclicità

<sup>2</sup> Id., *L'illusione della fine o lo sciopero degli eventi*, Anabasi, Milano 1993, p. 21.

<sup>3</sup> Id., *Simulacri e impostura. Bestie, Beaubourg, apparenze e altri oggetti*, cit., p. 41.

<sup>4</sup> Id., *La sparizione dell'arte*, cit., pp. 22-23.

<sup>5</sup> Id., *Simulacri e impostura. Bestie, Beaubourg, apparenze e altri oggetti*, cit., p. 40.

della simulazione, ovvero, del già programmato, di ciò che è sempre stato e sarà, nella perdita di ogni *divenire*. L'individuo virtuale sarebbe *fissato* nello schermo sociale senza possibilità di movimento: «l'universale era una cultura della trascendenza, del soggetto e del concetto, *del reale e della rappresentazione*. Lo spazio virtuale del globale è quello dello *schermo*, della rete, dell'immanenza, del numerico, di uno spazio-tempo senza dimensione»<sup>6</sup>.

La proiezione schermata, come riedizione e riconfigurazione del già stato, sembrerebbe avere un preciso punto d'avvio: la *virtuale possibilità* di uno spazio-tempo senza dimensione.

Il *tropismo* dello schermo sociale si sarebbe diramato nel periodo storico *scandito* dall'evento definitivo, la *minaccia nucleare*:

Il periodo della guerra fredda fu al tempo stesso quello dell'esplosione dei media freddi, l'avvento della televisione di massa. *Raffreddamento della guerra, della storia, dell'immagine*. All'inizio del secolo, compresi la Seconda guerra mondiale e il dopoguerra, c'era troppa storia, troppa guerra, troppa rivoluzione, troppa liberazione, troppo massacro. Con Auschwitz e Hiroshima la storia giunse al suo compimento<sup>7</sup>.

Sotto un certo punto di vista, la simulazione, lo schermo, il virtuale, potrebbero esser interpretati come una *mutazione antropologica* dovuta ad un'inedita condizione esistenziale. Una condizione *scandita* dalla *scomparsa virtuale*: «L'esplosione e lo sterminio continuano (Auschwitz e Hiroshima), hanno semplicemente assunto una forma endemica purulenta, ma continua la reazione a catena, la diffusione per contagio, il decorso virale e batteriologico. L'uscita dalla storia è

<sup>6</sup> Id., *Power Inferno. Requiem per le Twin Towers. Ipotesi sul terrorismo. La violenza del globale*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2003, cit., pp. 58-59 (corsivo mio).

<sup>7</sup> Id., *La sparizione dell'arte*, cit., p. 22.

appunto l'inaugurazione di questa reazione a catena»<sup>8</sup>. *L'avvenimento definitivo* della guerra nucleare risulterebbe una sorta di eredità storica in perenne *rimozione*, inconcepibile e annichilente, al pari dell'indeterminazione ontologica della simulazione. Nello schermo sociale, quindi, l'immagine si posizionerebbe al posto dell'evento, anticipandolo per neutralizzarlo, nella cauterizzazione dello sguardo e della comprensione: «nel regime normale dei media, *l'immagine serve da rifugio immaginario all'evento*. È una forma di evasione, di esorcismo dell'evento»<sup>9</sup>.

Il torpore della società schermata, rannicchiata nel *freddo* dei media, pertanto, non sarebbe altro che rimando e ritrasmissione di un *trauma originario*, di uno sfondo immutabile che, come tale, può solo essere riconfigurato e riproposto senza soluzione di continuità.

Non a caso, gli individui schermati sembrerebbero *rovistare* nel *mantra* dello schermo, nello *scroll* dello smartphone, *l'evento ultimo* che possa dar *senso* alla simulazione, o meglio, l'evento che ne tradisca la *definitiva* insensatezza: «abbiamo inventato la luce azzurrina e fredda dello schermo della televisione, *per poter spiare dal fondo dello schermo il segno abbagliante di un avvenimento definitivo*»<sup>10</sup>. In questo senso, la simulazione risulterebbe punto di chiusura e riavvolgimento del *tempo storico* moderno, dalla *scoperta* delle Americhe fino alla *caduta* del Muro di Berlino:

Abbiamo divorato non solo la *distanza geografica* che separava ogni parte del mondo – non solo la *distanza temporale* che separava il passato dal futuro, in favore di quella sorte di collisione istantanea del tempo chiamata

<sup>8</sup> Id., *America*, SE, Milano 2000, p. 54 (corsivo mio).

<sup>9</sup> J. Baudrillard, E. Morin, *La violenza del mondo. La situazione dopo l'11 settembre*, Ibis, Como-Pavia, 2004, pp. 21-23.

<sup>10</sup> J. Baudrillard, *Cool Memories. Diari 1980-1990*, cit., p. 58.

tempo reale, ma anche la distanza mentale che ci separava dalla nostra propria immagine, e perfino *la distanza metafisica* che ci separava dalla verità e dalla realtà – *Abbiamo divorato la nostra stessa immagine, la nostra stessa verità e la nostra realtà*. Avendola divorata, ci troviamo in una situazione di realtà integrata, realtà integrale, senza distanza e senza trascendenza, in una completa promiscuità con noi stessi. Questo è ciò che oggi definiamo individuo, colui che non si divide più – risultato di questa collusione, di questo collage con sé stesso che fa sì che disponga integralmente di sé, ma senza più sapere chi è<sup>11</sup>.

La globalizzazione esporrebbe la chiusura del *mondo* in una circolarità spazio-temporale integrale, *la simulazione virtuale*, ponendo fine alla linearità di senso della storia: «ora assistiamo al riflusso di questo immenso movimento sotto forma di una decomposizione accelerata dell'universale. La globalizzazione non è nient'altro che il teatro di questa decomposizione, di questa farsa che fa seguito alla storia»<sup>12</sup>.

Ogni avvenimento teleschermato non sarebbe più percepito come reale, bensì, sembrerebbe la *ritrasmissione* di una *fiction* già data e già vista. La perdita di senso e di linearità della storia, pertanto, si rifletterebbe nel torpore percettivo degli individui schermati che, riconoscendo esclusivamente se stessi (in quanto immagini su schermo), risultano indifferenti a qualsiasi accadimento: «la globalizzazione trionfante fa tabula rasa di tutte le differenze e di tutti i valori, inaugurando una cultura (o un'incultura) perfettamente indifferente»<sup>13</sup>.

Nell'indifferenza della circolarità del sempre uguale, la simulazione troverebbe il proprio *mythos* fondativo nella *sospensione*. A

<sup>11</sup> Id., *L'agonia del potere*, Mimesis, Milano-Udine 2008, p. 46 (corsivo mio).

<sup>12</sup> Ivi, p. 29.

<sup>13</sup> Id., *Power Inferno. Requiem per le Twin Towers. Ipotesi sul terrorismo. La violenza del globale*, cit., pp. 58-59 (corsivo mio).

partire dalla Guerra Fredda, difatti: «*la guerra, e con essa la storia, vennero sospese, satellizzate e iperrealizzate*. Certamente ci sono ancora violenza e avvenimenti, ma non ci sono più senso e finalità per la storia»<sup>14</sup>.

La proiezione *amniotica* nel virtuale tradirebbe un'evasione esistenziale corrispondente alla *sospensione della vita scandita dal ticchettio*<sup>15</sup>. L'abbandono del reale, della rappresentazione, della storia, potrebbe essere letta come compimento-dissoluzione del processo di significazione socio-politico moderno: «le istituzioni che hanno segnato il “progresso sociale” (urbanizzazione, concentrazione, produzione, lavoro, medicina, scolarizzazione, sicurezza sociale, assicurazioni, etc.), compreso il capitale, che fu senza dubbio il medium di socializzazione più efficace di tutti, producono e distruggono il sociale nello stesso movimento»<sup>16</sup>.

Secondo questa ipotesi, la realizzazione di un ordigno *virtualmente* capace di porre fine all'esistenza umana avrebbe comportato la perdita di *senso e finalità* del *progresso*, della significazione del reale, del riconoscimento sociale di ogni collettività politica. Una volta decaduta la linearità, la prospettiva, la significazione, non resterebbe altro che la tumulazione nel *loop* informatico del virtuale: «queste società che non si aspettano più nulla da un avvento futuro e hanno sempre meno fiducia nella storia, che si trincerano dietro le loro tecnologie di prospezione, dietro i loro stock di informazione e nelle reti alveolate della comunicazione, in cui il tempo viene infine annientato dalla circolazione pura»<sup>17</sup>.

<sup>14</sup> Id., *La sparizione dell'arte*, cit., p. 23.

<sup>15</sup> H. Arendt, *Sulla violenza*, Guanda, Parma 2002.

<sup>16</sup> J. Baudrillard, *All'ombra delle maggioranze silenziose ovvero la fine del sociale*, Mimesis, Milano-Udine, p. 87.

<sup>17</sup> Id., *L'illusione della fine o lo sciopero degli eventi*, cit., p. 20

L'immersione nello schermo, pertanto, risulterebbe risposta *evasiva* ad un trauma storico e *riconfigurazione* immutabile di quello stesso trauma: esser sospesi nella *scomparsa virtuale* che, *materialmente*, troverebbe forma tanto nell'ordigno nucleare quanto nella *digitalità*: «siamo ormai in uno stato di suspense e d'emergenza permanente, del quale *il nucleare è il simbolo*»<sup>18</sup>, «la nuclearizzazione dei corpi è cominciata a Hiroshima, ma continua in maniera endemica, incessante, nell'irradiazione dei media, delle immagini, dei segni, dei programmi, dei sistemi reticolari»<sup>19</sup>.

Non a caso, la simbologia dell'era della simulazione sembrerebbe *ridarsi* nel *loading* circolare, simbolo dell'*attesa* di caricamento e *perdizione* nell'estasi della comunicazione dell'*aggiornamento* istantaneo. Gli individui schermati consumerebbero la propria *ossessione* nell'attesa di una perdizione definitiva. L'ultima *fonte* di testimonianza ontologica, nel disfacimento della narrazione storica, consisterebbe nella trasmissione del *loop* di informazioni, dati, bit, nel quale l'individuo tenterebbe di ritrovarsi a partire da una condizione *statica*, abbandonando la propria identità allo schermo digitale: «catastrofe in senso letterale: l'inflessione o la curvatura che fa coincidere, in una cosa, la sua origine e la sua fine, che fa tornare la fine sull'origine per annullarla, lascia posto a un evento senza precedenti e senza conseguenze»<sup>20</sup>.

Il *loop* informatico *contrassegnerebbe* l'esistenza schermata in una *sovrapposizione e ritorzione* mitica, in una circolarità al di fuori dello spazio-tempo: «in un mondo senza memoria come il nostro, tutto è già proiettato vivente nel passato, è come se le cose fossero precipitate in una dimensione in cui esse hanno un senso solo se fissate da una

<sup>18</sup> Id., *Le strategie fatali*, cit., p. 40.

<sup>19</sup> Id., *La trasparenza del Male. Saggio sui fenomeni estremi*, cit., pp. 43-44.

<sup>20</sup> Id., *Le strategie fatali*, cit., p. 20.

definitiva rivoluzione del tempo. Questa è la vera bomba, quella che immobilizza le cose in una *ricorrenza spettrale*»<sup>21</sup>.

La *stasi* dello schermo sociale e la neutralizzazione dell'immaginario, quindi, risulterebbero condanna del ritorno nell'*immutabile* presente, nell'attualità come *simulazione* di un modello già programmato o avvenuto. L'*eterno ritorno* dell'individuo virtuale consisterebbe nella *trasmissione* di una *condizione collettiva* che sembrerebbe non aver più tracce di sé poiché al di fuori di qualsiasi *narrazione* che non sia già stata data: «la storia non riesce più a superarsi, a considerare la finalità che le è propria, a sognare la propria fine, ma si seppellisce nel suo effetto immediato, si estenua negli effetti speciali, implode nell'attualità»<sup>22</sup>. Un'attualità che, teletrasmessa nell'estasi della comunicazione, «neutralizza sempre di più il “campo sociale”, crea sempre più massa inerte e impermeabile alle istituzioni classiche del sociale, e ai contenuti stessi dell'informazione»<sup>23</sup>.

Con il dissolvimento della rappresentazione, e della storia come finalità di senso, vi sarebbe un nuovo referente, una nuova categoria di riconsegna e riconoscimento sociopolitico, o meglio, di *consumo* ontologico-politico.

Un referente costitutivamente *infondato* attraverso la negatività di senso, la neutralizzazione di significato, l'annichilimento del valore. Un referente virtuale, inesistente, testimone della *scomparsa del sociale*: «tutto il caotico ammasso del sociale ruota intorno a questo referente spugnoso, a questa realtà tanto opaca quanto traslucida, a questo niente: le masse»<sup>24</sup>.

<sup>21</sup> Id., *Cool Memories. Diari 1980-1990*, cit., p. 56.

<sup>22</sup> Ivi, p. 13.

<sup>23</sup> Id., *All'ombra delle maggioranze silenziose ovvero la fine del sociale*, cit., p. 50.

<sup>24</sup> Ivi, p. 25.

Per Baudrillard, la neutralizzazione sociopolitica dell'individuo schermato sarebbe figlia del rapporto osmotico tra masse e *media*:

I media, tutti i media, *l'informazione*, tutta l'informazione, agiscono in due sensi: in superficie producono più sociale, in profondità *neutralizzano* le relazioni sociali e il sociale stesso. Ma allora, se il sociale è sia distrutto da ciò che lo produce (i media, l'informazione) sia riassorbito da ciò che esso produce (le masse), ne consegue che la sua definizione è *vuota*, e che questo termine, che serve da alibi universale per tutti i discorsi, non analizza un bel niente, non designa più nulla<sup>25</sup>.

A partire dalla simulazione, il sociale, come campo *economico*, di scambio-dono, di *riconoscimento* ontologico, sembrerebbe mostrare il proprio fondamento nel *vuoto*, nel non rappresentabile, nella mancanza di referenzialità e relazione. La società schermata, quindi, materializzerebbe il paradosso di esser fondata sul consumo e *riconsegna* dell'assenza ontologica, del niente, del vuoto come ultimo *collante* della società. Bacino d'utenza di tale *annichilimento* sarebbero le masse, *l'incarnazione virtuale* dell'*indefinita* e indefinibile malleabilità sociale.

Lo schermo sociale, attraverso le masse, sembrerebbe poter ritrasmettere qualsiasi *in-put*: «la massa è senza attributi, senza predicato, senza qualità, senza riferimento. È la sua definizione, o la sua radicale assenza di definizione»<sup>26</sup>, «che la maggioranza silenziosa (o le masse) sia un referente immaginario, non vuol dire affatto che non esista. Significa che non c'è più alcuna rappresentazione possibile. Le masse non sono più un referente perché esse non sono più nell'ordine della rappresentazione»<sup>27</sup>. Le masse, in quanto *messaggere* del dissol-

<sup>25</sup> Ivi, p. 88.

<sup>26</sup> Ivi, p. 28.

<sup>27</sup> Ivi, p. 46.

vimento della rappresentazione e della storia, realizzerebbero la fine di ogni riconoscibilità, relazione, comprensione:

Ovunque, nel mondo “civile”, la costruzione di *stocks* di oggetti ha comportato il processo complementare di *stocks* di uomini: la coda, l’attesa, l’imbottigliamento, la concentrazione, il campo di concentramento. Questa è la “produzione di massa”, non nel senso di una produzione massiccia o ad uso delle masse, ma la produzione *della massa*. *La massa come prodotto finale di ogni socialità*, che pone fine di colpo alla socialità, giacché questa massa di cui ci si vuol far credere che è il sociale, è al contrario, il luogo di implosione del sociale. *La massa è la sfera sempre più densa in cui implode tutto il sociale, e si distrugge in un processo di simulazione ininterrotto*<sup>28</sup>.

Ecco allora che lo schermo sociale proietterebbe un unico referente vuoto, irrepresentabile, insensato, indifferente, messaggero e messaggio di una circolarità negativa.

Le masse sarebbero figlie di un secolo storico, il Novecento, che non solo si sarebbe *consegnato*, attraverso i *totalitarismi*, nell’erosione definitiva della categoria di Stato, ovvero di rappresentanza politica, ma che avrebbe *donato*, attraverso *l’onnipresente virtualità* della guerra nucleare, la possibilità di una *scomparsa definitiva*: «nessuno può affermare di rappresentare la maggioranza silenziosa»<sup>29</sup>, «assorbono tutta l’elettricità del sociale e del politico e la neutralizzano per sempre. Non sono buone conduttrici del politico, né buone conduttrici del sociale, né buone conduttrici del senso in generale. Tutto le attraversa, tutto le magnetizza, ma tutto vi si diffonde senza lasciar traccia»<sup>30</sup>.

<sup>28</sup> Id., *Simulacri e impostura. Bestie, Beaubourg, apparenze e altri oggetti*, cit., pp. 36-37.

<sup>29</sup> Id., *All’ombra delle maggioranze silenziose ovvero la fine del sociale*, p. 47.

<sup>30</sup> Ivi, p. 25.

Le maggioranze silenziose, pertanto, si riconsegnerebbero allo schermo sociale come referente non più reale, bensì, virtuale, come *reticolo di ombre irriconoscibili e sospese*: «assemblaggio sottovuoto di particelle individuali, di rifiuti del sociale e d'impulsi mediatici: nebulosa opaca la cui densità crescente assorbe tutte le energie e i fasci luminosi circostanti, per sprofondare definitivamente sotto il proprio peso. Buco nero dove il sociale s'inabissa»<sup>31</sup>.

In questo senso, l'intera impalcatura del moderno, riconducibile alla categoria di soggetto storico verrebbe a cadere: «la massa realizza il paradosso di essere al contempo un oggetto di simulazione (essa non esiste se non nel punto di convergenza di tutte le onde dei media che le descrivono) e un soggetto di simulazione, capace di rinfrangere tutti i modelli e di rovesciarli mediante ipersimulazione»<sup>32</sup>. Secondo quest'ottica, la politica, ritrovandosi come unico *elettore*-mandante una nebulosa negativa, virtuale, inesistente, non potrebbe più legittimarsi a partire dalla coscienza autonoma del corpo politico, dalla credibilità di valori, da una finalità di rappresentanza storica-materiale, bensì, sembrerebbe obbligata a *consumarsi* nella perdita di responsabilità, ordinamento, pianificazione, collassando insieme alla rappresentanza e al corpo sociale:

La stessa sfera politica non vive che di un'ipotesi di credibilità, quella di ritenere che le masse siano permeabili all'azione e al discorso, che abbiano un'opinione, che siano presenti dietro ai sondaggi e alle statistiche. È solo a questo prezzo che la classe politica può ancora credere di parlare ed essere intesa politicamente. Mentre ormai la politica, da molto tempo, fa soltanto spettacolo sullo schermo della vita privata<sup>33</sup>.

<sup>31</sup> Ivi, p. 27.

<sup>32</sup> Ivi, p. 55.

<sup>33</sup> Ivi, p. 61.

Alla *polarizzazione identitaria* della società simulata vi sarebbe un movimento di reversione nell'insensato indifferente insignificante. Le masse incarnerebbero nella loro *virtualità* la vendetta dell'*object* all'interno dei processi di significazione. Tale reversione si manifesterebbe nel rifluire della nullità politica delle masse che, facendo da schermo a qualsiasi possibile *azione politica*, neutralizzerebbero ogni possibilità storica di cambiamento e *mediazione*.

Ecco in cosa consisterebbe *l'istantaneità* comunicativa dello schermo sociale: «questa materia inerte del sociale non risulta da una mancanza di scambi, di informazione o di comunicazione, bensì dalla moltiplicazione e dalla saturazione degli scambi. Nasce dall'iperdensità delle città, delle merci, dei messaggi, dei circuiti. È l'astro gelido del sociale e, nei dintorni di questa massa, la storia si raffredda. Neutralizzate, mitridatizzate dall'informazione, le masse neutralizzano di rimando la storia e fungono da schermo di assorbimento»<sup>34</sup>. Tale rimando *ossessivo* tra schermo sociale e masse, autoalimentato nel consumo digitale, porrebbe sotto scacco ogni *potere di governo*:

noi siamo dunque al punto paradossale in cui le masse rifiutano il battesimo del sociale, che è allo stesso tempo quello del senso e quello della libertà. Non facciamo di esse una nuova e gloriosa referenza. Perché esse non esistono. Ma constatiamo che tutti i poteri vengono a crollare silenziosamente su questa maggioranza silenziosa, che non è né una entità né una realtà sociologica, l'ombra portata dal potere, il suo *baratro cavo*, la sua forma di assorbimento. Nebulosa fluida, mobile, conforme, *troppo conforme* a tutte le sollecitazioni e di un conformismo iperreale che è la forma estrema della non-partecipazione: questo è il disastro attuale del potere<sup>35</sup>.

<sup>34</sup> Id., *L'illusione della fine o lo sciopero degli eventi*, cit., p. 12.

<sup>35</sup> Id., *All'ombra delle maggioranze silenziose ovvero la fine del sociale*, cit., p. 73 (corsivo mio).

La corrispondenza tra incapacità rappresentativa del politico e neutralizzazione politica del corpo sociale indicherebbe un punto di non ritorno nel passaggio dal *potere* all'*egemonia*: «il passaggio dalla dominazione all'egemonia è segnato da un triplice salto mortale, da un triplice sacrificio: il capitale si ritorce contro se stesso nel sacrificio del valore. Il potere si ritorce contro se stesso nel sacrificio della rappresentanza. L'intero sistema si ritorce contro se stesso nel sacrificio della realtà»<sup>36</sup>.

Le masse, quindi, nel consegnarsi come nebulosa indistinta, ingovernabile poiché corrispondente a qualsiasi *influenza*, porterebbero al collasso il potere stesso, restituendolo nella sua *inutilità storica*: «quello che non si suole rilevare è questa egemonia – questa impresa su scala mondiale i cui modelli, non solo tecnici o militari, ma anche culturali e ideologici, sembrano irresistibili – implica una reversione attraverso cui il potere si vede lentamente minato, divorato, “*cannibalizzato*” dagli stessi soggetti che *carnevalizza*»<sup>37</sup>. Ecco allora che vi sarebbe piena continuità e *ritrasmissione* tra l'indeterminazione ontologica della simulazione e l'indeterminazione politica dell'implosione.

La *violenza implosiva* della simulazione si manifesterebbe nella *reversione* del consumo ontologico-politico tra schermo sociale e individui schermati, nell'assenza di governabilità. In una sorta di cordone ombelicale *intoccabile*, la violenza, che dovrebbe esser *ordinata* dal potere politico, rifluirebbe nel circuito autoalimentato *masse-media*:

Questa violenza è virale, nel senso che non opera frontalmente ma per contiguità, per contagio, per reazione a catena, e nel senso che mira innanzitutto alla perdita di tutte le nostre immunità. È poi virale anche nel senso che, a

<sup>36</sup> Id., *L'agonia del potere*, cit., p. 21.

<sup>37</sup> Ivi, pp. 26-27 (corsivo mio).

differenza della violenza negativa, della violenza classica del negativo, questa opera per eccesso di positività, come le cellule cancerogene, per proliferazione infinita, escrescenze e metastasi. Tra virtualità e viralità c'è una complicità profonda<sup>38</sup>.

Nello schermo sociale la violenza emergerebbe sottoforma di *viralità* inarginabile, indistinta, ingovernabile, indeterminabile: «la viralità, secondo Baudrillard, è altrettanto informatica, pandemica, borsistica che terroristica, una violenza che nasce da una situazione di saturazione e di sovraregolazione che atrofizza ogni possibilità di interstizi»<sup>39</sup>. Tale violenza virale, oltre le masse, avrebbe un altro *referente informale* in cui riversarsi.

Un *fenomeno negativo* e non rappresentabile, gemello *inverso* delle *maggioranze silenziose*: «l'unico fenomeno che può essere in rapporto d'affinità con queste masse, al punto da mettere in gioco l'estrema peripezia del sociale e la sua morte, è il terrorismo»<sup>40</sup>.

Il terrorismo, ponendosi come incarnazione dello *stato d'emergenza*, cortocircuiterebbe l'intero sistema di visibilità su cui si regerebbe lo *stato di normalità*, facendo emergere l'indeterminazione fondativa della società schermata: «privo di senso, dunque, e indeterminato come il sistema che combatte»<sup>41</sup>, «*la sua cecità è la replica esatta dell'indifferenziazione assoluta del sistema*»<sup>42</sup>.

Le masse, in quanto cono d'ombra e prodotto ultimo della saturazione del sociale, si rispecchierebbero nel terrorismo trovando come punto di contatto il *terrore*: «il terrorismo attuale ha di mira

<sup>38</sup> Ivi, p. 38.

<sup>39</sup> S. Latouche, *Quel che resta di Baudrillard. Un'eredità senza eredi*, cit., p. 206.

<sup>40</sup> J. Baudrillard, *All'ombra delle maggioranze silenziose ovvero la fine del sociale*, cit., p. 74.

<sup>41</sup> Ivi, p. 75.

<sup>42</sup> Ivi, p. 79

il sociale come risposta al terrorismo *del* sociale. Esso mira al sociale come è prodotto oggi – rete orbitale, interstiziale, nucleare, tissulare, di controllo e sicurezza, che ci investe da tutte le parti e ci produce, tutti, come maggioranza silenziosa»<sup>43</sup>. In questo senso è possibile scorgere un rapporto gemellare tra masse e terrorismo, non solo nella corrispondente irrapresentabilità, ma nell'esser *frutto e reazione* di una medesima condizione sociopolitica fondata sulla saturazione del *controllo identitario*.

Non è un caso che il cortocircuito tra la saturazione sociale (le masse) e il conflitto indeterminato (il terrorismo) trovi la propria proliferazione a partire dai *mass-media* e piattaforme *on-line*, ed anzi, consistita in un inscindibile conformarsi dell'uno nell'altro. Difatti, a riconferma dell'*indifferenza* del terrore, all'interno dello schermo sociale ogni cittadino potrebbe esser *virtualmente* un terrorista.

Le masse, come residuo del corpo sociale spolticizzato, sarebbero esposte in ogni dove e in ogni momento dal proprio gemello, l'attentato terroristico, in una sorta di *sospensione virale, virtualmente onnipresente*, in una sorta di riconfigurazione dell'avvenimento definitivo, in continua *rimozione*, della minaccia nucleare quale *terrore originario*.

L'affinità triangolare tra masse-media-terrorismo troverebbe il proprio simbolo nell'attentato dell'11 settembre 2001 che avrebbe *frantumato* l'immagine securitaria della società schermata:

L'abolizione delle Torri non fa crollare il sistema mondiale né politicamente né economicamente. In gioco c'è altro: l'elettroshock dell'aggressione, l'insolenza del suo successo e, con ciò, la perdita di credibilità, *la crisi dell'immagine*. Perché il sistema può funzionare solo se può scambiarsi con la propria immagine, riflettersi come le Torri nella loro gemellarità, trovare il proprio

<sup>43</sup> Ivi, p. 75.

equivalente in un riferimento ideale. È questo che lo rende invulnerabile, ed è questa equivalenza che è stata spezzata. Ed è così che, pur essendo inafferrabile quanto il terrorismo, il sistema è stato colpito al cuore<sup>44</sup>.

Per Baudrillard, la virulenza del *terrore* non sarebbe proliferata con l'impatto materiale degli aerei sugli edifici ma con la *sfida simbolica* che il sistema securitario occidentale non riuscirebbe a contro-donare. Ogni attentato terroristico, difatti, comporterebbe una retrocessione del confine sicurezza-terrore, portando il sistema di controllo a cortocircuitarsi in un «terrore securitario»<sup>45</sup> a partire dai *media* stessi: «l'Occidente, in posizione di Dio (di onnipotenza divina e di legittimità morale assoluta), diviene suicida e dichiara guerra a sé stesso»<sup>46</sup>.

In tal senso, la *caduta* delle Torri Gemelle avrebbe materializzato *l'immagine terroristica* a fondamento della simulazione. L'individuo schermato, si riconoscerebbe come vittima della *violenza implosiva* esposta nel proprio *gemello* informatico. L'attentato dell'11 settembre, pertanto, sarebbe stato un attentato contro l'*immagine* del sistema occidentale poiché le *Twin Towers* «nella loro pura modellizzazione informatica, finanziaria, contabile, numerica ne costituivano il cervello [del sistema occidentale]. Colpendole, i terroristi hanno quindi toccato il centro nevralgico del sistema»<sup>47</sup>.

L'11 settembre avrebbe *segnato* una frattura all'interno dell'equivalenza generale degli scambi, dell'oscenità, della visibilità, dell'unità integrale facendo riemergere l'*alterità*, il Male, la singolarità e lo

<sup>44</sup> Id., *Power Inferno. Requiem per le Twin Towers. Ipotesi sul terrorismo. La violenza del globale*, cit., pp. 51-52.

<sup>45</sup> Id., *Lo spirito del terrorismo*, cit., p. 42

<sup>46</sup> Ivi, pp. 10-11.

<sup>47</sup> Ivi, p. 11.

*scambio simbolico* irriducibile e irrappresentabile, proprio attraverso i canali di proliferazione dello schermo sociale. Il *suicidio* delle Torri potrebbe esser interpretato come *l'aborto generativo* della simulazione, il *bug* del sistema rappresentativo-mediatico del corpo sociale spezzato tra il duplice anonimato del *panico* delle masse e dell'*indeterminazione* del terrorismo: «l'allergia a ogni ordine definitivo, a ogni potenza definitiva, è fortunatamente universale, e le due torri del World Trade Center incarnavano perfettamente, proprio nella loro gemellarità, quell'ordine definitivo»<sup>48</sup>.

L'inizio del Terzo Millennio, *battezzato* con un cortocircuito storico, in una sorta di frattura spazio-temporale insanabile e senza ritorno, sembrerebbe simboleggiare il destino della società simulata: «con le torri del WTC, è caduto definitivamente uno schermo di protezione e, nei frantumi dello specchio infranto, noi cerchiamo disperatamente la nostra immagine»<sup>49</sup>.

<sup>48</sup> Ivi, p. 11.

<sup>49</sup> Ivi, p. 37.



## *Incappucciati nel terrore*

Il Caos acquatico precedente la Creazione significa la regressione nell'informe che si effettua con la morte e contemporaneamente il ritorno alla forma embrionale dell'esistenza.

MIRCEA ELIADE, *Il sacro e il profano*

L'indeterminazione ontologico-politica della simulazione esporrebbe una terza figura, *sfacciata*, irricognoscibile, irrappresentabile. Una figura figlia del rapporto gemellare tra l'anonimato delle masse e l'ubiquità del terrorismo: «l'ostaggio ha preso il posto del guerriero. È divenuto l'attore principale, il protagonista del simulacro»<sup>1</sup>, «né morto né vivo, l'ostaggio è sospeso a una scadenza incalcolabile. Non è il suo destino che lo assilla, né la sua propria morte, è un caso anonimo che non può che apparirgli come un arbitrio assoluto»<sup>2</sup>. L'individuo schermato risulterebbe *ostaggio* di «uno stato d'emergenza radicale, in uno sterminio virtuale»<sup>3</sup> come *punto d'incisione* del cortocircuito masse-media-terrore. Il virtuale *scandirebbe* l'esistenza dell'ostaggio nella proliferazione di una violenza *transpolitica*, nel

<sup>1</sup> M. Perniola C. Formenti P. Dalla Vigna T. Villani F. Guattari J. Baudrillard, *Guerra virtuale e guerra reale: riflessioni sul conflitto del golfo*, a cura di T. Villani P. Dalla Vigna, Mimesis, Milano 1991, pp. 87-88 (corsivo mio).

<sup>2</sup> J. Baudrillard, *Le strategie fatali*, cit., p. 39.

<sup>3</sup> *Ibidem*.

«girotondo orbitale dei capitali fluttuanti, delle bombe H, dei satelliti dell'informazione»<sup>4</sup>.

Il «terrore securitario»<sup>5</sup>, come causa ed effetto dell'indeterminazione sistemica globale, *consegnerebbe* ogni individuo, in quanto anonimo incappucciato, ad uno *stato d'emergenza* senza soluzione di continuità: «è sulla *no man's land* del terrore che ormai si regge l'ordine del mondo: è da questo luogo, in qualche modo extraterritoriale, extraplanetario, che il mondo è letteralmente preso in ostaggio»<sup>6</sup>. Lo schermo sociale, porgendo la proiezione digitale come unico *codice* di riconoscimento concluderebbe ogni *divenire* in una circolarità indifferente, nella riproduzione della *nuda vita*<sup>7</sup> come ultima garanzia di persistenza nell'indistinto e ingovernabile mondo virtuale.

Gli ostaggi schermati si riconoscerebbero esclusivamente nella propria *interscambiabilità* codificabile, nel riflesso della spoliticizzazione del corpo sociale: «le masse sono il prototipo assoluto dell'ostaggio, della cosa presa in ostaggio, e cioè annullata nella sua sovranità, abolita e inesistente come soggetto»<sup>8</sup>, «gli innocenti pagano il crimine di non essere niente, di essere senza destino, di essere stati spossessati del loro nome da un sistema anonimo di cui essi divengono l'incarnazione più pura»<sup>9</sup>. In tal senso, la simulazione potrebbe esser interpretata come dispositivo di governo alimentato dalla gemellarità tra sicurezza e terrore, masse e terroristi, in un *loop* d'indeterminazione di cui l'ostaggio sarebbe *incarnazione virtuale*. Tale circolarità troverebbe la

<sup>4</sup> Ivi, p. 29 (corsivo mio).

<sup>5</sup> Id., *Lo spirito del terrorismo*, cit., p. 42.

<sup>6</sup> Id., *Le strategie fatali*, cit., p. 43.

<sup>7</sup> “Tutta la vita diventa sacra e tutta la politica diventa eccezione” in G. Agamben, *Homo sacer. Il potere sovrano e la nuda vita.*, Einaudi, Torino 2005, p. 165

<sup>8</sup> J. Baudrillard, *Le strategie fatali*, cit., p. 50.

<sup>9</sup> Ivi, p. 80.

propria alimentazione nell'*esaurimento* di linearità della storia. La simulazione, pertanto, non solo *consumerebbe* ogni ente reale nel proprio *precodificato* virtuale, bensì, neutralizzerebbe ogni soggetto storico e ogni possibilità di *cambiamento* politico, riconfigurando l'individuo in un'identità irriscattabile e anonima.

L'individuo schermato, quindi, sarebbe ostaggio del virtuale poiché spossessato di uno *spazio politico* di riconoscimento. Ciò lo renderebbe complice di una *guerra civile mondiale*<sup>10</sup> che, *sgorgando* dagli schermi, lo getterebbe nell'indeterminazione mitologico-ancestrale del *Caos originario*. In qualche modo, l'ostaggio virtuale, immerso nell'*indeterminato originario*, nelle superfici di simulazione e ridondanza ontologica, quali *smartphone* e computer, realizzerebbe il proprio terrore ancestrale: «la figura esemplare del Mostro marino, del Serpente primordiale, simbolo delle acque cosmiche, delle Tenebre, della Notte e della Morte, in una parola dell'*amorfo* e del *virtuale*, di tutto ciò che ancora non ha una forma»<sup>11</sup>.

Difatti, all'interno del *Security State Globale*, il confine sicurezza-terrore sembrerebbe essere destinato ad una *retrocessione* sempre più invasiva nell'esistenza dell'ostaggio schermato, nel tentativo di *conformarlo* in una *risoluzione informatica*, in un *flusso* di dati: «si tratta dunque di uno scontro che non è più propriamente politico, ma metafisico e simbolico nel senso forte della parola. Uno scontro, una frattura, che non attraversa solo il cuore del potere dominante, ma anche il cuore delle nostre esistenze individuali»<sup>12</sup>. Nella circolarità della simulazione, come *sfondo immutabile* della società scher-

<sup>10</sup> W. Pawlett, *Violence, Society and Radical Theory. Bataille, Baudrillard and Contemporary Society*, Ashgate, Farnham 2013.

<sup>11</sup> M. Eliade, *Il sacro e il profano*, Bollati Boringhieri, Milano 2006, pp. 32-36 (corsivo mio).

<sup>12</sup> Ivi, p. 35.

mata, il punto d'inizio coinciderebbe con il punto d'arrivo, l'*in-put* coinciderebbe con l'*out-put*, l'identità dell'individuo digitale coinciderebbe con l'alterità dell'individuo reale.

Quest'ultimo, difatti, per esser ancora *presente*, si consegnerebbe al virtuale col tentativo di tappare l'*invasione* terroristica dell'indeterminazione, il flusso di *anomia* in cui sarebbe immerso. Tuttavia, *consegnandosi*, sembrerebbe ritrovare in sé stesso la propria *esclusione* originaria.

L'identità iperreale priverebbe ogni individuo di poter esser *altro* dal proprio codice informatico: «lo schermo forse è una forma d'alterità raggelata, d'alterità confiscata, d'alterità ideale, come quella della Città Ideale, dove non c'è nessuno»<sup>13</sup>.

Tutto ciò manifesterebbe la *reversione* del massimo grado d'integrazione identitaria nell'alterità assoluta dello schermo. La scomparsa dell'individuo nella rete informatica rifletterebbe la scomparsa del sociale nell'*anomalia indeterminabile*: masse-terrorista-ostaggio.

Sotto questo punto di vista, l'ostaggio baudrillardiano si *ricognosce* nell'*homo sacer* agambeniano incarnando, attraverso la propria virtualità, un'irriscattabilità politica, ovvero, «la memoria dell'esclusione originaria attraverso cui è costituita la dimensione politica»<sup>14</sup>.

Tentando di trovare un *coagulo* teorico ai concetti proposti da Baudrillard nel corso degli anni, si potrebbe dire che la simulazione, la telemorfosi, l'interattività digitale della società schermata, siano una sorta di *ricatto identitario*: «ostaggi strategici: il nostro sito è lo schermo dove, giorno per giorno, siamo virtualmente bombardati, servendo il tutto come valore di scambio»<sup>15</sup>, «fino alla nostra identità

<sup>13</sup> Id., *Taccuini*, cit., p. 30.

<sup>14</sup> G. Agamben, *Homo sacer. Il potere sovrano e la nuda vita*, cit., p. 92 (corsivo mio).

<sup>15</sup> M. Perniola, C. Formenti, P. Dalla Vigna, T. Villani, F. Guattari, J. Baudrillard, *Guerra virtuale e guerra reale: riflessioni sul conflitto del golfo*, cit., p. 88.

di cui siamo gli ostaggi: ci viene intimato di assumerla, di rispondere personalmente (questa è la sicurezza, si dice, eventualmente la sicurezza sociale) [...] è *sempre un ricatto dell'identità* (e dunque un omicidio simbolico, poiché non siete mai *quella cosa*, se non precisamente per esservi condannati)»<sup>16</sup>. Ogni individuo schermato per *riconoscersi* e *farsi riconoscere* nell'indeterminazione sistemica, nell'ingovernabile simulazione, non avrebbe altro canale di trasmissione se non la proiezione digitale. Tale proiezione, tuttavia, in quanto *ricatto identitario*, lo precederebbe in quanto modello: «è il virtuale che totalizza il reale assorbendo ogni alternativa immaginaria. L'individuo diventa infine identico a sé stesso, la promessa dell'io è stata realizzata [...]. Questo individuo indivisibile è l'utopia realizzata del soggetto: il soggetto perfetto, il soggetto senza l'altro. Senza alterità interiore, è condannato a un'identità senza fine»<sup>17</sup>.

L'individuo schermato, sprossessato dell'alterità, *incamererebbe* il conflitto, porgendo la propria identità digitale come ostaggio di una guerra *virtuale*. Il *campo di battaglia* di tale guerra sarebbe l'immaginario e la *psiche* degli *users* digitali: «oggi abbiamo scambiato il cannibalismo primario con il cannibalismo *psichico*. Siamo passati allo stadio della *crudeltà virtuale*»<sup>18</sup>. L'ostaggio del virtuale sarebbe *condotto cavo* della trasmissione di dati che lo attraversa, l'operatore *trasparente*, incappucciato, sfigurato da ogni antiquato sistema rappresentativo e *dato in pasto* all'indeterminato.

Il consumatore digitale sarebbe il mandante, l'esecutore e la vittima della *scrittura automatica del mondo*: «il figurante della realtà virtuale non è più né attore né spettatore. È fuori scena, è un opera-

<sup>16</sup> J. Baudrillard, *Le strategie fatali*, cit., p. 45.

<sup>17</sup> Id., *Lo scambio impossibile*, cit., p. 61-62.

<sup>18</sup> Ivi, p. 39.

tore trasparente»<sup>19</sup>, «ogni referente deve sparire affinché l'evento sia presentabile e accettato sullo schermo mentale della televisione»<sup>20</sup>. Il corpo fisico dell'individuo schermato, al pari della sua *trasfigurazione*, sarebbe *sacrificato* in quanto *immagine* per la certificazione binaria, in nome di una pervasività di controllo politico indefinito: «la capacità di controllo si interiorizza e gli uomini non sono più vittime delle immagini: si trasformano inesorabilmente in immagini (non esistono ormai più che in due dimensioni, o in una sola dimensione superficiale). Questo significa che sono leggibili in qualsiasi istante, sovraesposti alle luci dell'informazione, e sollecitati ovunque a mettersi in mostra, a esprimersi»<sup>21</sup>.

Sotto quest'ottica, lo schermo sociale «cannibalizza se stesso»<sup>22</sup> traducendo ogni ente in informazione. Ed è proprio tale forma di *cannibalismo digitale* che alimenterebbe l'*interattività del terrore* fondativo della simulazione. L'ostaggio virtuale, per esser riconosciuto, dovrebbe *decadere* nel suo gemello informatico, in una sorta di *indigestione ontologica* del proprio clone digitale: «l'individuo contemporaneo non si dà mai senza i suoi cloni – reincarnazione dell'antica fatalità incestuosa, del ciclo infernale dell'identità che, per lo meno nel mito, aveva ancora l'aspetto di un destino tragico, ma che, per noi, è semplicemente il codice di scomparsa automatica dell'individuo»<sup>23</sup>.

Il *cannibalismo digitale*, in quanto tessuto olografico della neo-esistenza schermata, troverebbe il proprio fondamento nel codi-

<sup>19</sup> Id., *Miti Fatali. Twin Towers, Beaubourg, Disneyland, America, Andy Warhol, Michael Jackson, Guerra del Golfo, Madonna, Jeans, Grande Fratello*, a cura di V. Codeluppi, FrancoAngeli Edizioni, Milano 2014, p. 37 (corsivo mio).

<sup>20</sup> Id., *La sparizione dell'arte*, cit., pp.41-42.

<sup>21</sup> Id., *L'agonia del potere*, cit., pp. 38-40.

<sup>22</sup> Ivi, p. 20.

<sup>23</sup> Id., *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, cit., p. 130

ce bio-informatico quale ultima forma di *ricatto* e garanzia ontologico-politica: «questo corpo artificialmente sospeso tra la vita e la morte è diventato il nuovo paradigma politico, sul quale i cittadini devono regolare il loro comportamento. Il mantenimento a ogni prezzo di una *nuda vita* astrattamente separata da quella sociale»<sup>24</sup>. L'individuo digitale sarebbe destinato a *sopravvivere* neutralizzando ogni sua possibile dimensione simbolica, ritrovandosi condannato nella tautologia del codice informatico, obbligato a consumare la *propria realtà* nella circolarità di uno schermo immutabile.

A partire da tale *sospensione*, l'ostaggio virtuale tenterebbe uno slancio disperato nel flusso indistinto, saltando nel vuoto spazio-temporale della telecamera che, nell'assorbirlo, lo rigurgiterebbe in quanto *dato trasparente*. Ed è proprio in questa *trasparenza* che l'ostaggio potrebbe definitivamente abbandonare la *gravosità* del reale oppure soccomberne.

Su questo punto il presente lavoro non può che sfocare nel proprio limite dichiarato fin dalle prime battute e, al contempo, rinvenire in esso l'inevitabile richiamo che il *divenire*, in quanto pulsazione costitutiva della *ricerca*, sussurra.

L'inedita ritrascrittura dell'*esistenza umana* nel mondo digitale sembrerebbe portare in sé un problema teoricamente incommensurabile, consegnando ogni tentativo di apprendere il *proprio tempo* con il pensiero ad un'ossimorica situazione di stallo e riavviamento senza soluzione di continuità.

Ecco allora che l'oggetto di ricerca, la *sospensione* nel virtuale, sembrerebbe influenzare gli stessi parametri interpretativi, cortocircuitando il rapporto tra osservatore e fenomeno, configurando il *gli-*

<sup>24</sup> G. Agamben, *A che punto siamo? L'epidemia come politica*, Quodlibet, Macerata 2020, p. 88.

*tch* Baudrillard come *dono fatale* per qualsiasi pensiero che tenti di comprendere la *nuova realtà* del mondo simulato.

Tutto ciò porrebbe sotto scacco il concetto stesso di *contemporaneità*, aprendo una porta su una nuova condizione d'esistenza che, tutt'oggi, non può che sfuggire alla definizione conclusiva e che, al contempo, sembrerebbe porsi come quesito imprescindibile per chiunque voglia rinvenire i contorni di un'*onda* in continua emanazione. Un'emanazione che sembrerebbe aver trovato nel virtuale il suo campo di propagazione, o forse, la sua genesi.

# Bibliografia

## *Bibliografia primaria*

- J. Baudrillard, *Le système des objets* (1968); tr. it. *Il sistema degli oggetti*, a cura di S. Esposito, Bompiani, Milano, 2009.
- J. Baudrillard, *La société de consommation. Ses mythes ses structures* (1974); tr. it. *La società dei consumi. I suoi miti e le sue strutture*, a cura di G. Gozzi e P. Stefani, il Mulino, Bologna, 2010.
- J. Baudrillard, *Pour une critique de l'économie politique du signe* (1972); tr. it. *Per una critica dell'economia politica del segno*, a cura di P. Dalla Vigna, Mimesis, Milano 2010.
- J. Baudrillard, *L'échange symbolique et la mort* (1976); tr. it. *Lo scambio simbolico e la morte*, a cura di G. Mancuso, Feltrinelli, Milano 1979.
- J. Baudrillard, *Oublier Foucault* (1977); tr. ing. *Forget Foucault*, a cura di P. Beitchman L. Hildret M. Polizzotti, Semiotext(e), Los Angeles 2007.
- J. Baudrillard, *De la séduction* (1980); tr. it. *Della seduzione*, a cura di P. Lalli, SE, Milano 1997.
- J. Baudrillard, *Les stratégies fatales* (1983); tr.. it. *Le strategie fatali*, a cura di S. D'Alessandro, Feltrinelli, Milano 2007.
- J. Baudrillard, *Cool Memories 1980-1985* (1987); tr. it. *Cool Memories. Diari 1980-1990*, a cura di A. Cossu, L. Breda, Sugarco Edizioni, Milano 1991.
- J. Baudrillard, *Amérique* (1986); tr.. it. *America*, a cura di L. Guarino, SE, Milano 2000.
- J. Baudrillard, *L'autre par lui-même. Habilitation* (1987); tr. it. *L'altro visto da sé*, a cura di M. T. Carbone, Costa&Nolan, Genova 1987.
- J. Baudrillard, *Cool Memories II* (1990); tr. ing. *Cool Memories II 1987-1990*, a cura di C. Turner, Duke University Press, Cambridge 1996.
- J. Baudrillard, *La Trasparance du Mal* (1990); tr. it. *La trasparenza del male. Saggio sui fenomeni estremi*, a cura di F. Marsciani, SugarcoEdizioni, Milano 2018.
- J. Baudrillard, *L'illusion de la fin* (1992); tr. it. *L'illusione della fine o lo sciopero degli eventi*, a cura di A. Serra, Anabasi, Milano 1993.

- J. Baudrillard, *Le crime parfait* (1995); tr. it. *Il crimine perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, a cura di G. Piana, Raffaello Cortina Editore, Milano 1996.
- J. Baudrillard, *Fragments. Cool Memories III, 1990-1995* (1995); tr. it. *Tacchini*, a cura di L. Boria, Theoria, Ancona-Milano.
- J. Baudrillard, *Le paroxyste indifférent: Entretiens avec Philippe Petit* (1997); tr. ing. *Paroxysm. Interviews with Philippe Petit*, London, a cura di C. Turner, Verso, London 1998.
- J. Baudrillard, *L'échange impossible* (1999); tr. it. *Lo scambio impossibile*, a cura di L. Saraval, Asterios Editore, Trieste 2000.
- J. Baudrillard, *The vital illusion* (2000); tr. it. *L'illusione dell'immortalità*, a cura di G. Biolghini, Armando Editore, Roma 2007.
- J. Baudrillard, *Mots de passe*, Pauvert, Paris, 2000.
- J. Baudrillard, *D'un Fragment L'Autre* (2001); tr. ing. *Fragments. Conversation with Francois L'Yvonne*, a cura di C. Turner, Routledge, Oxon 2004.
- J. Baudrillard, *L'esprit du terrorisme* (2002); tr. it. *Lo spirito del terrorismo*, a cura di A. Serra, Raffaello Cortina Editore, Milano 2002.
- J. Baudrillard, *Power Inferno* (2002); tr. it. *Power Inferno. Requiem per le Twin Towers. Ipotesi sul terrorismo. La violenza del globale*, a cura di A. Serra, Raffaello Cortina Editore, Milano 2003.
- J. Baudrillard E. morin, *La violence du monde* (2003); tr. it. *La violenza del mondo. La situazione dopo l'11 settembre*, a cura di F. Sircana, Ibis, Como-Pavia 2004.
- J. Baudrillard, *Le pacte de lucidité ou l'intelligence du Mal*, Galilée, Paris, 2004.
- J. Baudrillard, *À l'ombre des majorités silencieuses ou la fin du social* (2005); tr. it. *All'ombra delle maggioranze silenziose ovvero la fine del sociale*, a cura di D. Altobelli, Mimesis, Milano-Udine 2019.
- J. Baudrillard, *Le complot de l'art* (2005); tr. it. *Il complotto dell'arte*, a cura di L. F. Guarino, SE, Milano 2011.
- J. Baudrillard, *Pourquoi tout n'a-t-il pas déjà disparu?* (2007); tr. it. *Perché non è già tutto scomparso?*, a cura di D. Santoro, Castelvecchi, Roma 2013.

### *Saggi e raccolte*

- J. Baudrillard, *Patafisica e arte del vedere*, a cura di A. Bertoli, Giunti, Firenze 2006.
- J. Baudrillard, *Simulacri e impostura. Bestie, Beaubourg, apparenze e altri oggetti*, a cura di M. G. Brega, PGreco Edizioni, Milano 2008.

*In ostaggio del virtuale*

- J. Baudrillard, *L'agonia del potere*, a cura di M. Serra, Mimesis, Milano-Udine 2008.
- J. Baudrillard, *La scomparsa della realtà. Antologia di scritti*, a cura di A. Zuliani, Fausto Lupetti Editore, Bologna 2009.
- J. Baudrillard, *Cyberfilosofia*, a cura di P. Dalla vigna L. Taddio, Mimesis, Milano 2010.
- J. Baudrillard, *Il sogno della merce. Antologia di scritti sulla pubblicità*, a cura di V. Codeluppi, Lupetti, Milano 2011.
- J. Baudrillard, *La sparizione dell'arte*, a cura di E. Grazioli, Abscondita, Milano 2012.
- J. Baudrillard, *Miti Fatali. Twin Towers, Beaubourg, Disneyland, America, Andy Warhol, Michael Jackson, Guerra del Golfo, Madonna, Jeans, Grande Fratello*, a cura di V. Codeluppi, FrancoAngeli Edizioni, Milano 2014.

*Bibliografia secondaria (opere su Jean Baudrillard)*

- D. Altobelli, *Jean Baudrillard. Il male, l'utopia, il simulacro*, Mimesis, Milano 2020.
- V. Codeluppi M.A. Polesana, *Baudrillard Ovunque*, Meltemi, Milano 2017.
- V. Codeluppi, *Jean Baudrillard. La seduzione del simbolico*, Feltrinelli, Milano 2020.
- G. Genosko, *McLuban and Baudrillard. The masters of implosion*, Taylor&Francis, London 1999.
- D. Kellner, *Jean Baudrillard. From Marxism to Postmodernism and Beyond*, Stanford University Press, California 1989.
- M. Gane, *Jean Baudrillard. In radical Uncertainty*, Pluto Press, London 2000.
- P. Hegarty, *Jean Baudrillard. Live Theory*, Continuum, London 2004.
- R. J. Lane, *Jean Baudrillard*, Routledge, London 2000.
- S. Latouche, *Baudrillard ou la subversion par l'ironie* (2016); tr.it. *Baudrillard o la sovversione attraverso l'ironia*, a cura di R. Prezzo, Jaka Book, Milano 2016.
- S. Latouche, *Remember Baudrillard* (2019); tr. it. *Quel che resta di Baudrillard. Un'eredità senza eredi*, a cura di F. Grillenzoni, Bollati Boringhieri, Torino 2021.
- W. Merrin, *Baudrillard and the media. A critical introduction*, Polity, Cambridge 2005.
- W. Pawlett, *Violence, Society and Radical Theory. Bataille, Baudrillard and Contemporary Society*, Ashgate, Farnham 2013.
- R. J. Smith, *The Baudrillard Dictionary*, Edinburgh University Press, Edinburg 2010.

*Bibliografia di riferimento*

- A. Abruzzese, *Lessico della comunicazione*, Booklet Milano, Roma 2003.
- T. W. Adorno, *Ästhetische Theorie* (1970); tr. it. *Teoria Estetica*, a cura di F. Desideri G. Matteucci, Einaudi, Torino 2009.
- G. Agamben, *Che cos'è un dispositivo*, Nottetempo, Milano 2006.
- G. Agamben, *A che punto siamo? L'epidemia come politica*, Quodlibet, Macerata 2020.
- H. Arendt, *On Violence* (1970); tr. it. *Sulla violenza*, a cura di S. D'Amico, Guanda, Parma 2002.
- R. Barthes, *L'empire des signes* (1970); tr. it. *L'impero dei segni*, a cura di M. Valloira, Einaudi, Torino 1984.
- G. Bataille, *La part maudite précédé de La notion de dépense* (1967); tr. it. *La parte maledetta preceduto da La nazione di dépense*, a cura di F. Serna, Bollati Boringhieri, Torino 1992.
- G. Bataille, *Documents* (1970); tr. it. *Documents*, a cura di S. Finzi, Edizioni Dedalo, Bari 2009.
- C. Baudelaire, *Le peintre de la vie moderne* (1863); tr. it. *Il pittore della vita moderna*, a cura di G. Guglielmi E. Raimondi, Abscondita, Milano 2004.
- Z. Bauman, *Liquid Modernity* (2000); tr. it. *Modernità liquida*, a cura di M. Cupellaro, Laterza, Bari 2011.
- Z. Bauman, *Europe. An unfinished Adventure* (2004); tr. it. *L'europa è un'avventura*, a cura di M. Cupellaro, Laterza, Roma-Bari 2012.
- Z. Bauman D. Lyon, *Liquid Surveillance. A conversation* (2013); tr. it. *Sesto potere. La sorveglianza nella modernità liquida*, a cura di M. Cupellaro, Laterza, Roma-Bari 2015.
- W. Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* (1936); tr. it. *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, a cura di E. Filippini, Einaudi, Torino 2014.
- E. Canetti, *Die Provinz des Menschen. Aufzeichnungen 1942-1972* (1972); tr. it. *La Provincia dell'Uomo. Quaderni di appunti* (1942-1972), a cura di F. Jesi, Adelphi, Milano 1978.
- E. M. Cioran, *Le mauvais demiurge* (1969); tr. it. *Il funesto demiurgo*, a cura di D. G. Fiori, Adelphi, Milano 1986.
- G. Colli, *La sapienza greca. Vol. II*, Adelphi, Milano 1978.
- F. De Saussure, *Cours de linguistique générale* (1922), tr. it. *Corso di linguistica generale*, a cura di T. De Mauro, Laterza, Roma-Bari 2005.
- G. Debord, *La société du spectacle* (1967); tr. it. *La società dello spettacolo*, a cura di P. Stanziale, Massari Editore, Milano 1997.

- G. Deleuze F. Guattari, *Mille plateaux: Capitalisme et schizophrénie 2* (1980); tr. it. *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*, a cura di P. Vignola, Orhotes, Napoli-Salerno 2017.
- G. Deleuze, *Pourparlers* (1990); tr. it. *Pourparler*, a cura di S. Verdicchio, Quodlibet, Macerata 1999.
- M. Eliade, *Das Heilige und das Profane* (1957); tr. it. *Il sacro e il profano*, a cura di E. Fadini, Bollati Boringhieri, Milano 2006.
- M. Foucault, *Les hétérotopies Les corps utopique* (1966); tr. it. *Utopie Eterotopie*, a cura di di A. Moscati, Cronopio, Napoli 2006.
- M. Foucault, *Des espaces autres* (1967); tr. it. *Spazi Altri, I luoghi delle eterotopie*, a cura di S. Vaccaro, Mimesis, Milano 2011.
- R. Grossatesta, *La luce*, a cura di C. Panti, Pisa University Press, Pisa 2011.
- Y. N. Harari, *Homo Deus. A brief story of tomorrow* (2015); tr. it. *Homo Deus. Breve storia del futuro*, a cura di M. Piani, Bompiani, Milano 2018.
- M. Heidegger, *Vorträge und Aufsätze* (1957); tr. it. *Saggi e discorsi*, a cura di G. Vattimo, Ugo Mursia Editore, Milano 2007.
- M. Heidegger, *Zur Frage nach der Bestimmung der Sache des Denkens* (1984); tr. it. *Filosofia e cibernetica*, a cura di A. Fabris, Ets Editrice, Pisa 1988.
- M. Horkheimer T.W. Adorno, *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente* (1944); tr. it. *Dialettica dell'illuminismo*, a cura di R. Solmi, Einaudi, Torino 2010.
- P. Klossowski, *Simulacra. Il processo imitativo nell'arte*, a cura di Aldo Marroni, Mimesis, Milano 2002.
- C. Levi-Strauss, *Anthropologie structurale* (1964), tr. it. *Antropologia strutturale*, Il Saggiatore, Milano 2015.
- M. Mauss, *Essais sur le don* (1950); tr. it. *Saggio sul dono. Forma e motivo dello scambio nelle società arcaiche*, a cura di F. Zannino, Einaudi, Torino 2002.
- M. McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964), tr. it. *Gli strumenti del comunicare*, a cura di E. Capriolo, Il Saggiatore, Milano 1967.
- P. Meloni, *Antropologia del consumo*, Carocci Editore, Roma 2018.
- M. Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception* (1945); tr. it. *Fenomenologia della percezione*, a cura di A. Bonomi, Bompiani, Firenze 2019.
- F. Nietzsche, *Zur Genealogie der Morale. Eine Streitschrift* (1887); tr. it. *Genealogia della morale. Uno scritto polemico*, a cura di F. Masini, Adelphi, Milano 2018.
- F. Nietzsche, *I filosofi prelatonici*, a cura di P. Di Giovanni, Laterza, Roma-Bari 2005.

- M. Perniola C. Formenti P. Dalla Vigna T. Villani F. Guattari J. Baudrillard, *Guerra virtuale e guerra reale: riflessioni sul conflitto del golfo*, a cura di T. Villani P. Dalla Vigna, Mimesis, Milano 1991.
- M. Perniola, *La società dei simulacri*, Mimesis, Sesto S.G. 2010.
- Plotino, *EnneadeV I*; tr. it. *Enneadi. Volume I*; a cura di V. Cilento, Bibliopolis, Bari 1947.
- A. Sokale J. Bricmont, *Intellectual Impostures. Postmodern philosopher's abuse of science*, Profile Books, London 1998.
- P. Valéry, *Mauvaises Pensées et autre* (1942); tr. it. *Cattivi Pensieri*, a cura di F. C. Papparo, Adelphi, Milano 2006.
- P. Virilio, *Esthétique de la disparition* (1989); tr. it. *Estetica della sparizione*, a cura di G. Principe, Liguori Editore, Napoli 1992.
- P. Virilio, *Le bombe informatique* (1998); tr. it. *La bomba informatica*, a cura di G. Piana, Raffaello Cortina Editore, Milano 2000.



In un'epoca in cui la principale forma di riconoscimento sembrerebbe demandata allo schermo, le riflessioni di Jean Baudrillard offrono strumenti interpretativi quanto mai utili per tentare di comprendere la neo-esistenza dell'individuo schermato. Secondo il filosofo francese, la simulazione, in quanto ritrascrizione degli enti in un flusso di dati, sarebbe assimilabile ad una sorta di *potlatch informatico*, un *cortocircuito rituale*, alimentato dal consumo di *bits* quale ultima garanzia di persistenza. Tale pratica avvolgerebbe l'intera società in una sospensione claustrofobica, levigandone ogni possibilità di *contatto*, facendo *riemergere* l'*user* come canale di trasmissione di un significante privo di significato: il codice digitale. Ecco allora che la superficie dello schermo, esponendo una sorta di indigestione ontologica tra l'individuo e la sua proiezione digitale, rinverrebbe la propria *matrice* nell'intersezione tra il versante metafisico e il versante politico attraverso la figura dell'*ostaggio*. Lo schermo-società, da lustro richiamo alla *distensione* e all'intrattenimento, si capovolgerebbe in *salvifica* forma di *scomparsa*, riconfigurando un mondo in cui le antiquate ombre della realtà si sarebbero acuite in fantasmi divenuti più reali del reale, *iperreali*. Ed è a partire da questa fenditura, da questa commistione tra virtuale e reale, che verrebbe a porsi l'urgenza di un pensiero che, come voleva Baudrillard, possa farsi messaggero della resistenza di una singolarità inafferrabile.

Dalla *Nota introduttiva* di Gianluca Giannini

Valerio Specchio svolge attività di ricerca presso le cattedre di Filosofia morale e Filosofia della storia del Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università degli Studi di Napoli Federico II e fa parte della redazione della rivista «Scienza & Filosofia».

ISBN 978-88-6887-168-0

DOI 10.6093/978-88-6887-168-0

ISBN 978-88-6887-168-0



9 788868 871680