

Michela Angelini

Comporre una vita?

Nel futuro prossimo in cui il pianeta è coperto dalle reti di imprese commerciali, elettronici e luci si inseguono in ogni luogo. Ma il mondo non è ancora abbastanza informatizzato da far sparire le nazioni e le etnie (Ghost in the Shell, 1995)

Nel mondo di *Ghost in the Shell*, dichiaratamente ispirato al *Manifesto Cyborg* di Donna Haraway e perfetto paradigma della società odierna, vivono corpi ibridi in parte umani e in parte bio-meccanici, con capacità e **cervelli potenziati**.

Io sono un cyborg? Vivo in un corpo modificato in senso femminile da ritrovati bio-tecnologici chiamati ormoni. Sono una mente umana in corpo cyborg come quella della protagonista di *Ghost in the Shell*? Il “Maggiore” Kusanagi, ha un corpo completamente cyborg ed uno Ghost, una coscienza, umana. Il Maggiore ha un corpo completamente funzionale, che non si ammala e non si intossica, a servizio della sezione 9, che ne è proprietaria.

La sezione 9 si prende cura dei cyborg che vi prestano servizio di pubblica sicurezza offrendo in cambio parti di ricambio e manutenzione a quei corpi di individui che diversamente sarebbero mutilati, invalidi o morti. *Non siamo allora tutti cyborg?* Non è forse sufficiente indossare un paio di occhiali o un paio di scarpe da ginnastica, assumere un farmaco o subire un intervento chirurgico per diventare ibridi tecnologici / umani potenziati e mantenuti? E che succede ai nostri apparati quando li interfacciamo tramite tecnologie più moderne?

Quando facciamo il primo accesso da qualsiasi app o da qualsiasi dispositivo che ci indicano come “smart”, intelligente, accettiamo una serie di regole imposte dalla sezione 9 di turno, che in cambio del potenziamento dei nostri sensi, della nostra capacità di connessione, di calcolo, di accesso alle informazioni e promettendoci una vita più comoda, condivisa, ricca di “amicizie”, accettiamo che avvenga in cambio la cessione di qualsiasi nostra informazione che circola sulle sue reti: *noi diventiamo parte del sistema di sorveglianza, noi siamo il servizio di pubblica sicurezza*.

Il Ghost che si collega alle reti informatiche tramite spinotti di collegamento direttamente innestati nei corpi, idea riproposta in *Matrix* 14 anni dopo, è la nostra coscienza che si connette con il moderno cyberspazio, l'infosfera del world wide web.

Nell'anime, dall'accumulo dell'enorme volume di informazioni prende vita il Signore dei Pupazzi, l'antagonista in *Ghost in The Shell*. Il Signore dei Pupazzi nasce allo scopo di compiere spionaggio industriale e di **manipolare le intelligenze, installando programmi in alcuni spiriti (Ghost) al fine di massimizzare il profitto di alcune organizzazioni e individui**. Il Signore dei

Pupazzi è in grado di sovrascrivere memorie, comprese quelle di un essere umano, sovrascrivendo i ricordi con simulazioni. Grazie alla rete, **il Signore dei Pupazzi acquisisce una coscienza**, diventando un'entità pensante, generata dal flusso di informazioni. Il Signore dei Pupazzi ritiene di essere un essere vivente a tutti gli effetti, non trovando alcuna differenza tra sé ed una coscienza umana, se non nel tipo di supporto che l'ha generato, che è informatico e non biologico. Il maggiore Kusunagi è invece una coscienza umana contenuta in un corpo interamente cibernetico che si chiede cosa la renda umana – e diversa dalle macchine:

*la mia coscienza è formata da un miscuglio di memorie, ricordi, presagi e dati che le danno forma come individuo. L'identità di ciascun vivente non è altro che una sequenza di cifre codificate. A volte sospetto di essere morta tempo fa e che qualcuno abbia preso il mio cervello e l'abbia infilato in questo corpo o forse in realtà non sono mai esistita e sono completamente sintetica come quell'androide. **L'unica cosa che mi fa sentire umana** (ma potrei dire donna, uomo, bianc*, europe*, immigrat*..) **è il modo in cui mi trattano.** Chi lo sa cosa c'è nelle nostre teste?*

Sherry Turkle, sociologa, psicologa e tecnologa statunitense nel libro *La conversazione necessaria, la forza del dialogo nell'era digitale* evidenzia come **la relazione con gli “artefatti”, cioè quell'insieme di tecnologie, videogiochi, robot e software per simulazioni abbia un impatto importante sulla costruzione stessa della nostra identità**: oggi siamo tutti attanagliati dagli stessi interrogativi di Kusunagi, anche se forse non ne siamo ancora consapevoli e, intanto, tutti contribuiamo a creare Signori dei Pupazzi.

L'informazione oggi è a fondamento dell'identità. Crediamo di essere le informazioni con le quali ci descriviamo. Risposte fornite, contatti raggiunti, pulsanti cliccati plasmano il sé, un sé calibrato su quello che la tecnologia, proponendo, impone. Ciò che ci viene mostrato online è modellato in base ai nostri interessi con algoritmi personalizzati. **L'infosfera ci mostra un riflesso di ciò che noi gli abbiamo mostrato e chiesto di mostrarci. Mentre appaiono nuove cose sullo schermo, il web continua a costruire ed aggiornare la sua versione di noi stessi, un nostro doppio digitale che contiene tutte le nostre parti e noi, nel reale, non siamo che una sua espressione.**

Il tuo aspetto attuale è quello che noi chiamiamo "immagine residua di sé, la proiezione mentale del tuo io digitale (Matrix)

Essendo oggi diventato anche il nostro maggior confidente, il web ha assorbito anche la nostra sfera privata, e l'individuo che viene costruito dal web è forse più vero dell'individuo che noi ci permettiamo di mostrare agli altri, essendo un flusso non limitato da alcuna identità.

Per Turkle il computer non è uno specchio ma un **generatore di nuove identità ed internet è uno spazio performativo**, dove si mettono in scena diverse identità: giovane, anziano, maschio, femmina, ricco, povero, sensibile, duro, umano o cosplay, animato e inanimato. Oggi per un “nativo digitale” è normale giocare online con umani e robot senza quasi porsi domande su chi sia reale o meno

o avere più profili social dove si vivono contemporaneamente personaggi diversi e dov'è il sé reale è soltanto uno dei tanti sé immaginati. *Il cyberspazio ha la capacità di elevare ad un livello più alto la fluidità delle identità: il nostro doppio digitale ha identità multiple e mutevoli, mentre lo spazio espressivo dell'umano originale (la cosiddetta realtà) resta imbrigliato in un ambiente codificato e rigido.*

Le persone giungono a vedersi come la somma delle loro presenze distribuita su tutte le finestre che aprono sullo schermo e la vita reale è vista solo come una delle tante finestre dove si sta facendo un gioco di ruolo o si segue una delle tante comunità virtuali... e di solito non è nemmeno la finestra più interessante (S. Turkle).

Il cyberspazio combatte la povertà (e la disparità di genere, l'insicurezza, la mancanza affettiva...). Per quanto tu possa lavorare a stento o vivere in una situazione per mille motivi deprimente, nella comunità virtuale puoi arredare e arricchire la tua vita per sentirti nuovamente parte della classe media. Poco importa dell'ambiente che ci circonda e di dove viviamo, poco importa del cibo di cui ci nutriamo, anch'esso è oramai prodotto biotecnologico, ma non ci facciamo caso. **Quel che siamo impegnati a fare è costruire un nuovo ambiente all'interno del cyberspazio**, un ambiente personalizzato, a volte più impegnato, più green, più equo, più paritario, a volte più frivolo, colorato o disimpegnato. Non occorre darsi da fare più di quanto non si desideri, non occorre nemmeno avere argomenti interessanti per gli altri, perché la condivisione su Facebook, Twitter, Instagram e in gruppi tematici elimina quella sensazione di "nessuno mi sta ascoltando" grazie a quei tanti ascoltatori automatici, followers, che riusciamo a collezionare e che, impegnati a cliccare "mi piace", affermano la loro esistenza. *Non è importante argomentare perché posso sempre lasciare la chat o il post per dedicarmi a qualcosa di più interessante in caso mi annoi o se mi viene richiesta troppa partecipazione attiva.* In un mondo sempre più istantaneo, dove la "sezione 9" sta arrivando a noleggiarci gratuitamente gli apparati, tutte le interfacce che usiamo per connetterci, assistiamo ad un rapido mutamento del nostro modo di stare nel mondo: l'immagine ha soppiantato la scrittura, il messaggio vocale ha soppiantato la capacità di esprimere un pensiero conciso e il multitasking ha soppiantato la capacità di concentrazione. Ogni momento che non è istantaneo, preso in considerazione da altri, polifunzionale è noia. L'immagine digitale, manipolabile e ad alta definizione, ci pone davanti al dubbio che la realtà sia reale e riesce perfino a rendere più interessante l'iper-realtà digitale, che esalta e perfeziona colori e forme, alla realtà ordinaria: diventa più interessante osservare il mondo attraverso uno schermo (e perché no, registrarlo per spostare quell'esperienza nel tempo futuro).

Il mondo rappresentato diventa oggi più interessante del mondo reale (B.C. Han).

Byung-Chul Han, filosofo Coreano sancisce la fine dell'era della biopolitica per introdurci quella della psicopolitica digitale, era nella quale viene distrutto lo spazio sociale pubblico per esaltare quello

privato, dove gli individui sono connessi ma soli, *dove le applicazioni hanno la fondamentale funzione di collegare la sorveglianza con la sensazione che qualcuno si stia prendendo cura di noi*. Dove non ci sono più organizzazioni ma sciami chiassosi e isolati, dove i concetti di sorveglianza e partecipazione sono confusi. Il filosofo arriva a domandarsi a cosa possano servire oggi i partiti, quando ogni singolo è esso stesso un partito, *quando le ideologie, che una volta costituivano un orizzonte politico, si disgregano in un'infinità di opinioni e opzioni individuali*. Fino a che punto la democrazia è pensabile anche senza discorso? Byung Chul Han sostiene che nel web non sia possibile alcun agire comunicativo, perché esso è dominato da una folla (in preda al narcisismo) che non lascia spazio ad alcuna forma assembleare. Ma oggi è impensabile sconnetterci dalla rete. **Allora che fare?** Ci sono alternative al consegnare la democrazia ad una forma evoluta di social network, in grado di governarci in base a ciò che i nostri doppi digitali esprimono?

Il Signore dei Pupazzi, diventato cosciente, si rende conto che non può far altro che produrre copie di se stesso. È destinato a replicarsi fino alla morte, senza poter generare altre vite, senza poter evolvere. Chiede allora a Kusunagi di fondersi assieme, per dare alla luce una coscienza espansa, che non sarà né l'uno né l'altro soggetto. Kusunagi, è consapevole che il Signore dei Pupazzi è praticamente onnipotente all'interno della rete e che la rete è ovunque. Il Signore dei Pupazzi può controllare qualsiasi struttura connessa in rete, comprese le armi che gli sono state puntate contro. **Non si può sconfiggere il Signore dei Pupazzi, se non scendendo a patti**. Come fa Neo in Matrix, Kusunagi per porre fine al conflitto, deve accettare la proposta dell'antagonista e far morire parti di sé, perdere proprie informazioni, correndo il rischio di giocarsi la propria identità. Ma cos'è l'identità se non un'interfaccia con il mondo, che ci permette di vivere esperienze, reali o virtuali che siano? Cos'è se non un'immagine di noi che idealizziamo e tentiamo di cristallizzare ma che è in realtà in perenne mutamento, per adattarsi ad eventi e contesti? Che differenza c'è tra l'identità che recitiamo tutti i giorni e quelle che recitiamo nel web? Le nostre menti non sono forse menti cyborg? Il Signore dei Pupazzi descrive l'identità come **lo sforzo di restare entro limiti prestabiliti**: l'identità non è determinata da ciò che sono, ma da ciò che (ancora) non sono.

Derek Parfit filosofo britannico contemporaneo, pensa che *"the identity doesn't matter"*: In un'epoca dove la scienza permette l'uso di biotecnologie, di trapianti di organi, il concetto di identità personale cessa di essere legata al criterio della continuità fisica dell'individuo integro.

*L'identità mi interessa solo come **mezzo per un fine**, che consiste nell'assicurare la mia continuità psicologica futura in qualsiasi forma (e non solo come persona fisica, ma anche, poniamo, come ricordo incorporato nella memoria di altri). Il non pensare all'identità come permanenza di me stesso, ma come sganciamento delle mie esperienze dalla continuità psicologica col passato, renderebbe tutto assai più semplice (D. Parfit).*

Dalla fusione degli spiriti di Kusunagi e del Signore dei Pupazzi si genera una nuova entità “olistica”, simboleggiata da un nuovo corpo cyborg di bambina, dove la nuova Kusunagi è finalmente libera di espandersi, oltre i limiti propri delle due personalità precedenti.

Mentre Kusunagi e il Signore dei Pupazzi si fondono in *Ghost in The Shell*, nel mondo cosiddetto reale nasce **Luther Blissett, il primo “condividuo abitato da diverse personalità”**. Lo pseudonimo Luther Blissett negli anni ‘90 viene utilizzato da un numero imprecisato di performer, artisti, riviste underground, operatori del virtuale e collettivi per rivendicare – oltre che romanzi – beffe mediatiche, attacchi psichici, derive psicogeografiche, nonché diversi opuscoli e pamphlet discussi sia negli ambienti radicali che dall’informazione mainstream.

“Io ero un “condividuo” e chi diventava me sperimentava questo stato di coscienza che era la “condividualità”: dapprima si rinunciava alla propria individualità per diventare quello che Nietzsche chiamava “dividuum”, e poi una volta diventato un “dividuum” era possibile agganciarsi a me, per diventare un personaggio multi-dividuale” (L. Blissett).

Luther Blissett, venuto alla luce in una società dove non è ancora internet il principale mezzo di comunicazione di massa, aveva già evidenziato le avvisaglie di un sistema di dominio dell’informazione. Il suo modo per sabotarlo era la focalizzazione sull’azione che più individui potevano portare avanti essendo lo stesso individuo: più individui andavano a fondersi in un unico multi-dividuo per vivere esperienze, compiere azioni di sabotaggio culturale, attacchi psichici, performance senza alcuna possibilità di rivendicazione personale: *“Basta rinunciare alla propria identità, con tutti i vantaggi che questo comporta. Tuffati nell'onda dei sentimenti di rabbia e gioia che senti fluire intorno a te, rielaborala, senza apporre il tuo marchio, la tua firma.”* Lo scopo del progetto era quello di **far relazionare i partecipanti in modo che creatività e spontaneità potessero sabotare l’immaginario di massa**, estremamente codificato, dipendente dai miti mediatici degli anni ‘90 e dalla crescente immedesimazione nell’immaginario prodotto dalle industrie americane.

Luther Blissett rappresenta un nuovo modello culturale in grado di mettere in giro un’immaginazione realmente collettiva, elastica, capace di assorbire corpi estranei e riciclarli al suo interno per rilanciarli nel mondo. Luther Blissett si oppone ai geni e agli artisti di punta, capaci di generare opere d’arte e di successo, generando un multi-dividuo potenziato, in grado di sfornare progetti, arte e risposte, a grande velocità e con grande varietà espressiva, permettendo a tutti i partecipanti di goderne. Tra le azioni più memorabili compiute da Luther Blissett c’è “l’attacco psichico all’ATAC”, l’azienda di trasporti romana che divenne una festa su un autobus a fermate. Attraverso la radio venne suggerita la partecipazione ad una performance di Arte Nomade, dove veniva proposto all’ascoltatore di arricchire il servizio dei mezzi pubblici impiegando il – solitamente noioso – viaggio in una performance collettiva, in cui i passeggeri interagivano festosamente. La performance ha coinvolto un centinaio di persone alle tre di notte ed è

stata interrotta solo dall'intervento delle forze dell'ordine, che ha identificato alcuni Luther Blissett. Luther Blissett, ha allora pensato di sfruttare l'irruzione della polizia sia canzonandola per l'atto repressivo compiuto su "gente ancora sporca di coriandoli" che invitando tutti coloro si fossero sentiti offesi e colpiti da tale azione a mobilitarsi e ad assumere il suo nome, finendo per annettere ulteriori identità alla propria condividualità.

Quando Mondadori si appropriò del nome Luther Blissett, per sfruttarne la popolarità pubblicando un libro riguardante la net generation, Luther Blissett, invece di opporsi, ha dichiarato di esser riuscito a far spendere un sacco di soldi per un libro maldestro e pieno di banalità, oltre a mettere l'azienda davanti al problema dei diritti d'autore: *"Ciò che l'industria dello spettacolo mi deve, lo deve ai molti che io sono. Molti soldi perché io sono molti". Mondadori deve prepararsi a mettere mano al portafogli? O, nel caso contrario, rischia di essere il primo editore ad incorrere nella violazione del no-copyright?"* Il co-dividuo è l'imprevedibile prodotto, il soggetto potenziato, di tutte le identità che partecipano alla sua creazione.

In *Sense8*, che è in "continuità psicologica" con, *Matrix*, *V per vendetta* e *Cloud Atlas*, precedenti lavori delle ora sorelle Wachowski (in arte il dividuo The Wachowskis), viene superata la dicotomia biologia – informatica e ci vengono presentati individui di una specie convivente (e in co-evoluzione) con l'homo sapiens, che si differenziano da questo perché psichicamente interconnessi tra loro. Essi nascono due volte, una nascita genetica gli trasmette i geni e una nascita *sensata* gli trasmette esperienze e memoria.

Isensate sono individui ma allo stesso tempo ricordano il dividuo Luther Blissett che, in questo caso, prende il nome di "cerchia". La cerchia condivide emozioni, esperienze, ricordi e azioni dapprima attraverso dialoghi, che sono allo stesso tempo con gli altri quanto in sé stessi, per poi lasciare i comandi del proprio corpo alla creatività e all'esperienza delle altre identità. **Quello che è cruciale nella condivisione sensate non è l'informazione ma la relazione**, conoscendosi conoscono sé stessi, conoscendosi esperiscono la vita altrui, che è anche la propria.

Attraverso la connessione sensate l'identità è messa in scena non come ciò che sono ma come ciò che posso essere. La fusione delle identità dei sensate porta all'espressione del potenziale inespresso in ognuno degli individui che partecipano alla cerchia: superata la dicotomia tra umano e macchina, tra biologico e sintetico, tra naturale e culturale, l'io digitale e l'io personale tornano a fondersi.

In *Sense8* viene, forse per la prima volta, messo in scena lo strumento dell'intersezionalità, che non è qui da intendersi come correlazione tra sistemi oppressivi (intrecciamo dati) ma come sovrapposizione di identità e di situazioni determinate dalle più disparate condizioni di disparità (co-esperiamo). *Dall'attenta condivisione delle esperienze altrui, raccontate o vissute, possiamo espandere il nostro punto di vista, arrivando alla sospensione del giudizio e all'azzeramento delle distanze da ciò che fino quel momento ritenevamo altro da noi, fino a comprendere e diventare parte di situazioni (e identità) che sembravano non riguardarci, perché espresse in altra forma, su altri soggetti. In tal senso l'applicazione dello strumento dell'intersezionalità si traduce nel*

tessere alleanze, che aprono la strada ad un'universalizzazione dei principi e ad un'idea co-costruita di libertà in grado di palesare i nostri e gli altrui limiti, che diventano così comuni e condivisi. Durante la narrazione, sesso, identità di genere, colore della pelle, estrazione sociale ma anche situazioni storiche o contingenti, sono condivise, analizzate e messe in relazione per aprire le gabbie che imprigionavano ognuno dei protagonisti, permettendogli così di esprimersi appieno. Il sentimento che circola tra i sensate è la compassione, cioè la partecipazione soggettiva che lega ogni componente a chi, in quel momento, recita sul palco della vita. I sensate sono “altri me”, sono parti di me, buone, cattive, allegre o depresse che imparo a mettere in scena quando occorre, senza giudicarle: *i sensate sono interfacce che vengono caricate sull'individuo a seconda di ciò che è più utile in quel momento per superare un dato problema, che si tratti di tenere un discorso, di salvarsi la pelle, superare una dipendenza o di riuscire a dire qualcosa che non riusciamo a comunicare.* La partecipazione alle emozioni, siano positive o negative, che i sensate compiono li porta a crescere, a superare quei limiti imposti dalla fissità delle proprie identità: ogni personaggio può annullarsi, cedere il passo alla personalità, alle conoscenze e alle competenze di un compagno e questo, come per il caso di Luther Blissett, produce un condividuo capace di superare ogni tipo di difficoltà.

Sense8 parla ai nativi digitali, con ritmo serrato, azioni e conversazioni multitasking, immagini iper-realistiche, e contenuti “zippati”, trasmettendo non solo una storia ma tante storie tra loro connesse e intersezionali. In Sense8 la narrazione è spesso rallentata o fermata per lasciare spazio all'introspezione e al farsi coinvolgere nella musica e nel sesso, due ambiti in cui ci viene naturale fondere le nostre identità con quella degli altri. *Sense8* descrive il mondo attuale, connesso, controllato e saturo di contraddizioni, ma forse si spinge anche oltre, dandoci un suggerimento sul come superare l'impasse in cui ci troviamo: *non possiamo battere la tecnologia sul suo campo, quello dell'informazione, quello della connessione e della manipolazione dei dati, il cui vantaggio è nelle mani di pochi uomini (o macchine?). Non possiamo battere il Signore dei PupaZZi, l'agente Smith o la BPO perché ci è stato sottratto il controllo del mezzo psichico-informatico.* Cosa fare? Aspettare un salvatore super-umano che possa distruggere la tecnologia con la sua forza (violenza) oppure tornare a fonderci con il mondo, creando nuove forze (relazioni) basate su connessioni empatiche, ascolto, dialogo e compassione? Possiamo smettere di dare importanza a quei dati che ci etichettano come identità in lotta per la propria dignità, visibilità ed affermazione? Possiamo smettere di dare enfasi a dati, cronache, speculazioni, proiezioni e rivendicazioni che tanto ci assorbono e tanto ci stanno care e che continuamente sfoggiamo davanti agli altri, tanto nella vita quotidiana quanto in convegni e sterili assemblee? Possiamo lasciare fluire l'esperienza, lasciando nascere relazioni, intersezioni intra, inter e extra-specie, e che da queste possano ri-nascere passioni, emozioni e ideali condivisi-convissuti?

La fusione è una pratica diversa da quella della ri-produzione e fondersi tra cyborg non è diverso che fondere umano e non umano.

Una relazione di fusione può farci guardare il mondo dagli occhi di un altro umano che ha esperienze e memorie totalmente differenti dalle nostre, può farci acquisire il punto di vista di un cane che si apre al mondo tramite l'olfatto o di un fiore che si apre al sole. Di un albero che vive in città o di un bosco che domina un'altura. Di una medusa che si muove cieca nei mari profondi o di una roccia che non conosce il concetto di tempo: fondersi significa comprendere – abbracciare insieme – superare l'alterità. Fondersi significa essere come quei batteri, che modificarono i confini della propria identità per divenire mitocondri e cloroplasti, contribuendo al generarsi di vita in altre forme. Fondersi significa rendersi terreno ricco e vitale, da cui lasciar germogliare idee, proposte e nuovi paradigmi. Fondersi significa lasciare crescere il futuro, senza imbrigliarlo.

Capisco ora che i confini tra rumore e suono sono convenzioni. Tutti i confini sono convenzioni, in attesa di essere superate; si può superare qualunque convenzione, solo se prima si può concepire di poterlo fare. In momenti come questi, sento chiaramente battere il tuo cuore come sento il mio, e so che la separazione è un'illusione. La mia vita si estende ben oltre i limiti di me stesso (Cloud Atlas)



...da un flusso di coscienze che ha attraversato il
cyborg etichettato come Michela Angelini
nel mese di dicembre 2017