

Dell'orgia e della seduzione. Baudrillard come precursore del pensiero post-human*

Alfonso Amendola**, Vincenzo Del Gaudio***, Mario Tirino****¹
Università di Salerno

The theoretical center of Baudrillard's thought is a sort of map that lets understand postmodern. Our work investigates this concept in relation to post-human thought. Is Baudrillard a prophet of post-human thought? The sense of this statement hides in the concepts of orgy and seduction. These matters are central to understand Baudrillard's relationship with the post-human: The concept of orgy can be used as a model of categorical post-humanism. With orgy the modern categories come to fruition, especially the human category. With seduction, instead, we think of a post-humanity linked to a biological and anatomical overcoming. Seduction, with its sexual reversibility, implies the overcoming of bios concept. Finally, through the study of paradigmatic film *Paprika*, our work tries to understand the consequences of these two concepts on the contemporary mediascape.

Keywords: Orgia, Seduzione, Post-Human, Post-biology, Overload.

Sulla natura della mappa (un pensiero geografico)

Il pensiero di Baudrillard si determina come un pensiero geografico che cerca di mappare alcune zone dell'esperienza del reale; seziona lo spazio, lo definisce, ne traccia confini e coste attraverso alcune *parole chiave* che fungono da carte d'orientamento (Baudrillard, 2000; Smith, 2010). Tali mappe posso essere lette nella loro interezza relazionale, cioè a partire dalla relazione che i diversi concetti intrattengono tra loro, ma, allo stesso tempo, a partire dal singolo concetto e dalla posizione che questo tiene all'interno del cosmo del pensiero del sociologo francese. Nel secondo caso è possibile isolare singoli concetti in modo da percorrerne la genesi e lo sviluppo in diverse direzioni. A tal proposito è lo stesso autore nella nota introduttiva di un testo programmatico come *Parole chiave* ad utilizzare il viaggio come metafora produttiva per la comprensione del suo pensiero. Questa metafora implica sempre l'ancorare le parole chiave/carte geografiche alla società che le produce: "Per leggere quest'opera bisogna mettersi nelle vesti di un viaggiatore immaginario che si imbatte in questi scritti come se fossero un manoscritto dimenticato e che, in mancanza di altri documenti, deve sforzarsi di ricostruire la società che essi descrivono" (Baudrillard, 2002, p. 3). Il senso del viaggio è legato al lavoro dell'esploratore che si avventura in spazi

* Articolo proposto il 15/09/2017. Articolo accettato il 18/10/2017

** Email: alfamendola@unisa.it

*** Email: v.delgaudio@hotmail.it

**** Email: mario.tirino@gmail.com

ignoti al fine di tracciare mappe e carte, di ridurre l'ignoto al noto; tale operazione però deve stare attenta a ripercorrere i concetti tenendo presente che essi, lungi dall'essere concetti astratti, fanno riferimento a un orizzonte sociale definito che in essi è sempre ricostruibile. In questo modo, come ha intuito Richard Smith, una volta che le mappe vengono tracciate e definite all'interno di un complesso orizzonte sociale, esse possono essere attraversate e percorse in diverse direzioni per ricostruire l'esperienza teorica baudrillardiana. "These 'passwords' function as paths, passageways or 'shifters' that enable the reader both to trace specific arguments, concepts, developments, positions and themes back and forth through Baudrillard's *oeuvre*, and to appreciate how Baudrillard's words are 'passers' or vehicles of ideas' as they 'metaphorize and metabolize into one another by a kind of spiral evolution'" (Smith, 2010, p. 3). Questo lavoro intende indagare due di questi plessi semantici, di queste carte/concetti, con gli strumenti della sociologia dei processi culturali e della mediologia, al fine di verificarne la tenuta teorica e di mostrare come possano essere usati come bussola per rapportare il pensiero del sociologo francese con il pensiero post human (Abruzzese, 2003, 2011, 2015; Braidotti, 2014; Farci, 2012; Frezza, 2015; Fukuyama, 2002; Haraway, 1991; Lucci, 2016; Pireddu, Tursi 2006). In questa prospettiva, l'intento è quello di leggere il pensiero baudrillardiano come precursore, visionario, degli ultimi studi sull'essenza dell'umano e il suo tramonto, in particolare a partire da due diverse articolazione del post-umanesimo. Nel *corpus* di scritti del sociologo francese non viene mai usata la parola post-human anche se il pensiero postumano vede la propria luce in un periodo in cui l'attività baudrillardiana è febbrile. Ma, almeno apertamente, il sociologo non sembra interessarsi al concetto di postumano. Dunque se il postumano, come campo di studi sull'essenza e sulla tenuta delle categoria dell'umano, è coevo all'ultima fase del lavoro di Baudrillard in che senso bisogna pensare a quest'ultimo come ad un precursore? Il pensiero di Baudrillard è disseminato, fin dai suoi albori, dalla fine degli anni Sessanta del Novecento, dal tentativo di ripensare le categorie moderne e rimetterle in relazione con i cambiamenti sociali; in tale ripensamento tanti dei concetti di Baudrillard lavorano intorno alla categoria di umano. Quindi, anche se il termine postumano non compare mai nel cosmo degli scritti baudrillardiani, esso, a nostro modo di vedere, funziona come un motore nascosto che ne determina il funzionamento e la prospettiva. I concetti/mappa che abbiamo deciso di prendere in considerazione sono l'orgia e la seduzione. Entrambi, da una posizione diversa, sembrano spingere al dover pensare un modello alternativo della categoria di umano che si muove in due diverse direzione: una *categoriale* e una *anatomico/biologica*. L'orgia e la seduzione, da questo punto di vista, possono essere usati come concetti cardine per mostrare il fondo post-umano del pensiero baudrillardiano.

Per concludere fin dalla fine degli anni Sessanta, uno dei motivi di grande interesse del pensiero di Baudrillard è legato all'interesse del sociologo francese per l'industria dei consumi e in particolare alla produzione di significato all'interno dei media (Amendola, 2009; Codeluppi, 1987, 2013, 2017). A questo proposito la nostra analisi si muove su due binari che vengono sviluppati separatamente soltanto per comodità di argomentazione ma che devono essere pensati insieme: da un lato, l'orizzonte teorico dentro il quale i concetti di orgia e seduzione prendono vita e, dall'altro, il loro significato all'interno del panorama

mediale contemporaneo, determinato dai media digitali e dalla loro pervasività. Proprio perché orgia e seduzione non sono solo due concetti astratti, essi hanno una ricaduta all'interno di oggetti sociali e produzioni medialità contemporanee che non possono essere isolate; come ha notato Francesco Proto (Proto, 2003, 2017), nonostante il pensiero baudrillardiano abbia una grossa vocazione teorica, esso è sempre legato ad un punto di partenza che è anche un punto di arrivo oggettuale, cioè riferito ad alcuni oggetti specifici della produzione culturale contemporanea. In ultima analisi, quindi, è giusto misurare la tenuta teorica dei due concetti/mappa ma essa deve tenere presente sempre la ricaduta oggettuale di tali concetti, cioè la loro ricaduta all'interno del *mediascape* contemporaneo.

Dell'orgia: il postumano e l'esaurimento delle categorie del moderno

Il concetto di orgia, rispetto ad altri concetti che sembrano più centrali e compaiono in modo molto più massiccio nel cosmo di pensiero di Baudrillard, è un concetto/mappa complesso che potremmo definire liminale. Infatti esso compare principalmente in due occasioni all'interno del corpus di scritti baudrillardiani, nel 1987 in un testo preparatorio ad alcune conferenze che il sociologo francese terrà negli Stati Uniti e tradotto con il titolo di *Verso il vanishing point dell'arte* (Baudrillard, 1997) e che si basa principalmente sulla rielaborazione di un articolo pubblicato sulla rivista *Artform* nel 1983 (Baudrillard, 1983) per trovare una elaborazione più sistematica nel saggio del 1990 *La trasparenza del male* (Baudrillard, 1991) e in particolare nel primo paragrafo intitolato *Dopo l'orgia*². In entrambi i testi il concetto di orgia viene declinato come qualcosa di già accaduto con cui fare i conti, come un concetto che fa riferimento ad una sorta di compimento logico-categoriale. Per Baudrillard l'orgia è il momento culminate del pensiero moderno e delle sue categorie razionali. Curiosamente la definizione che il sociologo dà del concetto è la stessa in entrambi i testi, segno di una riflessione che si muove in continuità tra i temi dell'arte trattati nel primo testo e i temi dello sviluppo della società trattati nel secondo; in questo modo è chiara la strategia baudrillardiana di ancorare la riflessione teorica a oggetti sociali e culturali definiti da cui tale riflessione prende le mosse e, con un movimento circolare, ad essi ritorna. Per Baudrillard l'orgia è: tutto il momento esplosivo della modernità, quello della liberazione in tutti i campi. Liberazione politica, liberazione sessuale, liberazione delle forze produttive, liberazione delle forze distruttive, liberazione della donna, del bambino, delle pulsioni inconse, liberazione dell'arte. Assunzione di tutti i modelli di rappresentazione, di tutti i modelli di anti-rappresentazione. È stata un'orgia totale di reale, razionale, di sessuale, di critica e di anti-critica, di crescita e di crisi di crescita. Abbiamo percorso tutti i sentieri della produzione e della sovrapproduzione virtuale di oggetti, di segni, di messaggi, di ideologie e di piaceri (Baudrillard, 1991, p.9; Baudrillard, 1997, p. 26).

L'orgia porta a compimento le categorie razionali della modernità, è un momento temporale – che il sociologo identifica tra la fine degli anni Sessanta e gli anni Settanta del Novecento – ma allo stesso tempo è un momento logico in cui le categorie della

modernità, arrivate al proprio apice, deflagrano, aprendosi “alla commutazione incessante, e quindi all’indeterminazione crescente e al principio di incertezza” (Baudrillard, 1991, p. 10). Cioè le categorie filosofiche e sociali della modernità, secondo Baudrillard, perdono presa sul reale che, in quanto categoria logico-ontologica, è esso stesso diluito, nel movimento di liberazione che l’orgia implica (Baudrillard, 1981,1996, 2008, De Concilis, 2009). Quello della sparizione del reale è un tema che percorre in maniera preponderante l’intera opera del sociologo francese, ma che, all’interno dell’orizzonte del concetto di orgia, assume una determinazione teorica determinante. In questi termini, se le categorie della modernità, con la loro pervasività, vanno incontro a un principio di indeterminazione, Baudrillard chiarisce che tali categorie non soltanto perdono di presa sulla costruzione sociale di un universo simbolico, bensì esse, nel mutare, provano a cancellare le tracce del loro passaggio, tracce sempre più irreperibili e nascoste: “In questo modo ogni categoria passa attraverso una transizione di fase in cui la sua esistenza si diluisce in dosi omeopatiche, quasi infinitesimali nella soluzione d’insieme, nella soluzione d’insieme, fino a svanire per lasciare una traccia irreperibile come nella memoria dell’acqua” (Baudrillard, 1991,p. 15). In questo contesto una delle categorie che giunge a compimento, in quanto categoria prettamente moderna, come ha intuito Davide Tarizzo (2010) sulla scorta di Foucault (1967), è la categoria di “umano”. Ma come bisogna intendere la categoria di umano e che relazione essa intrattiene con la categoria di moderno? “Ma cos’è moderno? Moderno è l’uomo, o meglio l’umanità, concepita come soglia di positività epistemica” (Tarizzo. 2010, p. 3). Seguendo Foucault, la categoria di umano, intesa in chiave antropologica, cioè intesa come plesso semantico in cui sorge la domanda intorno alla natura ontologica dell’umano e da essa scaturisce un suo riposizionamento razionale nel mondo, dispiega il significato stesso della modernità, ne funge da innesco. Lo stesso Foucault spiega come l’antropologia, come campo di studi in cui nasce l’umano, rappresenti il grande sogno e sonno della modernità: “l’antropologia, in quanto analitica dell’uomo ha avuto, senz’altro, una funzione costituente del pensiero moderno, dal momento che in gran parte non ne siamo ancora staccati” (Foucault 1967: 366); tale sonno è il sonno di un uomo che attraverso le categorie della ragione si mette al centro del mondo. Il primo modello di postumanità che Baudrillard sembra mettere in gioco, e che sembra trovare nella filosofia di Foucault un’interlocutrice decisiva, come del resto sarà per molti temi del cosmo baudrillardiano (Baudrillard. 1977, 1979, 1997; De Concilis. 2017; Nabli. 2015; Schlegel. 2008), è una sorta di postumanità categoriale: se le categorie del moderno hanno come innesco e fulcro la categoria di umano, intesa come spazio di riflessione e fondazione della posizione dell’uomo nel cosmo, e giungono a compimento e collassano fino a diluirsi in *dosi omeopatiche*, per fare in modo che queste collassino c’è bisogno che collassi la categoria che le ha generate. D’altronde per Baudrillard l’orgia è già avvenuta e la domanda decisiva che è disseminata in entrambi i testi, quasi come un’ossessiva salmodia, non è tanto quale sia il significato dell’orgia, che per il sociologo francese oramai è per così dire manifesto, quanto “cosa fare dopo l’orgia?” (Baudrillard, 1991. p. 9; Baudrillard, 1997, pp. 27, 34, 35). Per Baudrillard la risposta è legata al rapporto tra corpo e tecnologia, tra linee di soggettivazione e universo mediale, tra corpo e media. Il sociologo francese a questo punto chiarisce: “Non possiamo far altro che

simulare l'orgia e la liberazione, far finta di andare nella stessa direzione accelerando, ma in realtà noi acceleriamo nel vuoto perché tutte le finalità della liberazione sono già dietro di noi. [...] che fare allora? È questo lo stato di simulazione, quello in cui possiamo solo rimettere in gioco tutti gli scenari perché hanno già avuto luogo – realmente o virtualmente” (Baudrillard, 1991, pp. 9-10; Baudrillard, 1997, p. 27). Il simulare la liberazione implica un passaggio che va dalla produzione alla riproduzione: “Noi viviamo nella riproduzione indefinita di ideali, di fantasmi, di immagini, di segni che sono dietro di noi ma che dobbiamo tuttavia riprodurre in una specie di indifferenza fatale” (Baudrillard, 1997, p. 27). Tale passaggio impone un riposizionamento da parte dell'umano, significa ripercorrere le tappe della macchina antropologica (Agamben, 2002) che fatalmente è destinata a girare a vuoto “in un'auto-riproduzione all'infinito” (Baudrillard, 1991, p. 12) senza contenuto. La simulazione riproduce le categorie della modernità iscrivendole in un movimento che gira a vuoto; in tale movimento sono le categorie dell'umanesimo a girare a vuoto (Abruzzese, 2003) una volta inserite all'interno della “placenta dei consumi” (Abruzzese, 2014, p. 196). Le categorie si sovrappongono in una sorta di *overload comunicativo* che riproduce il processo ma è sempre privo di contenuto: “Con una certa prospettiva possiamo dire che il culmine ineluttabile è quello di formare ed alimentare le reti. Le cose liberate vengono consegnate ad una commutazione incessante e per questo all'indeterminazione crescente, e al principio di incertezza” (Baudrillard, 1991, p. 10).

Insomma, dopo l'orgia, per Baudrillard, le categorie del moderno deflagrano per eccesso, collassano in quanto raggiungono uno stato di sovraccarico. In questi termini il *postumanesimo categoriale* che l'*overload* legato all'orgia presuppone non è da intendersi nei termini di un superamento (Farci, 2012, p. 19) quanto piuttosto di un potenziamento, che fatalmente finisce per deflagrare su se stesso.

I due testi si chiudono su due immagini diverse ma in qualche modo complementari: “ho dimenticato di dire che questa espressione, 'after orgy', è tratta da una storia essa pure illuminate e piena di speranza, poiché è quella di un uomo che mormora all'orecchio di una donna durante un'orgia: 'What are you doing after the orgy?'” (Baudrillard, 1997, p. 35); “l'immagine dell'uomo seduto che contempla, in un giorno di sciopero, lo schermo vuoto del suo televisore, potrà valere un giorno come una delle più belle immagini dell'antropologia del XX secolo” (Baudrillard, 1991, p. 20). Nel testo del 1987, Baudrillard chiude su un'immagine emblematica che implica un rovesciamento dove ormai tutte le categorie sono consumate, non è più possibile immaginare un dopo ma solo il consumarsi per eccesso dei rapporti. L'uomo non chiede alla donna: “cosa fai dopo cena?” o “cosa fai dopo la festa?”. In un universo in cui tutto si è consumato anche i rapporti sociali sono soggetti alla simulazione e al vuoto; rimane il problema del dopo, del cosa fare dopo che tutto è consumato: “Cosa fare dopo l'orgia?”. Allo stesso modo, nel testo del 1990, Baudrillard sembra guardare oltre l'orgia; l'uomo intento a fissare un televisore vuoto è l'uomo che vive il tempo dell'*overload*, il quale, ancora una volta per eccesso, non può che condurre al silenzio, quello stesso silenzio che è “bandito dagli schermi e dalla comunicazione” (Baudrillard, 1991, p. 19) contemporanea, come l'uomo dell'orgia che dopo vede solo macerie: “Ebbene, il silenzio è appunto questa sincope nel circuito, questa leggera catastrofe, che in televisione [...] diventa altamente significativo – rottura carica al

contempo di angoscia e di giubilo, che verifica il fatto che tutta questa comunicazione è in fondo soltanto uno scenario forzato, una fiction ininterrotta che ci dispensa dal vuoto, dal vuoto dello schermo” (Baudrillard, 1991, p. 20). Ma quel vuoto è il segno distintivo dell’universo dopo l’orgia.

Della seduzione: Postumanesimo e anatomia

Il concetto di orgia determina un panorama dove le categorie del moderno vanno in overload. Tra queste, oltre alla categoria di umano, ad essere messa in discussione è la categoria di vita (βίος) che, ancora secondo Foucault, viene creata in epoca moderna insieme ad una scienza sulla vita, la biologia, e al potere se ne fa carico (biopolitica) (Foucault, 1966, 1978, 1998; Tarizzo, 2010). Il concetto chiave che ragiona intorno alla categoria di vita all’interno dell’universo baudrillardiano è il concetto di seduzione (Baudrillard, 1997; Santrac, 2005; Hegarty, 2004; Costantino, Damasio, 2017; Gane, 2000; Hunter, 1989). A differenza del concetto di orgia, il concetto di seduzione sin dall’uscita, nel 1979, *Sulla seduzione* (Baudrillard, 1997), trova un posto saldo nelle analisi della società condotte da Baudrillard.

Con universo della seduzione intendo ciò che si pone in radicale antitesi all’universo della produzione. Non si tratta di creare le cose, di fabbricarle, di produrle per il mondo del valore, ma di sedurle, cioè di deviarle da questo valore, quindi dalla loro identità, dalla loro realtà, per volgerle verso il gioco delle apparenze, verso ciò che chiamiamo scambio simbolico (Baudrillard, 2002, p. 27).

In prima istanza, Baudrillard sembra inserire la seduzione in un processo dialettico con il concetto di produzione; essa è un dispositivo che non produce ma piuttosto perverte il valore ed è al centro del meccanismo dello scambio simbolico (Baudrillard, 1979). In altri termini, la seduzione implica un sorta di perversione del segno. Come lo stesso Baudrillard avverte: “*se-ducere* significa condurre in disparte, far deviare dalla propria strada” (Baudrillard, 1997, p. 31). In seconda istanza, la seduzione ha a che fare con il concetto di femminile – “la potenza del femminile è appunto quello della seduzione” (Baudrillard, 1997, p. 17) – ma esso deve essere “inteso al di fuori dell’opposizione maschile/femminile” (Baudrillard, 1997, p. 17). Questo significa pensare alla seduzione a partire da un modello femminile che non si determina come momento di opposizione al maschile, ma piuttosto si basa sull’attacco a tale logica duale. In questo senso la strategia di Baudrillard è quella di pensare alla seduzione come uno spazio di incertezza: “Essa fa vacillare i poli sessuali. Non è il polo opposto al maschile, è quel che abolisce l’opposizione distintiva, e quindi la stessa sessualità come si è incarnata storicamente” (Baudrillard, 1997, p. 21). Infine, la seduzione implica un principio di *reversibilità*, cioè essa rende il segno sempre reversibile, in cui il segno non è mai stabile ma sempre passibile di rovesciamento e perdita di senso e di valore. A partire da tale concezione la seduzione apre ad una indistinzione di sorta dei sessi; a questo proposito, Baudrillard ammonisce che il femminile non va inteso come sesso, “ma come forma trasversale di ogni sesso, di ogni potere, come forma segreta e

virulenta dell'a-sessualità" (Baudrillard, 1997, p. 25). La seduzione implica dunque un principio di reversibilità sessuale tra maschile e femminile, intesi in "forma fisiologica" (Baudrillard, 2002, p. 29), mina il principio di dualità dei sessi, che a sua volta implica, e definisce un modello di *bios*. Il superamento dell'identità sessuale va verso la messa in discussione del concetto di *bios* fondato sulla struttura duale dei sessi e sul principio procreativo alla base dell'accoppiamento. Seguendo Baudrillard, se "nessun sesso è certo del proprio fondamento" (Baudrillard, 2002, p. 29), allora la loro dialettica non può essere pensata come fondamento del *bios*; in questo senso, la seduzione seduce il *bios*, ne mina il funzionamento epistemologico e sociale. Sembra a questo punto che Baudrillard ripensi dall'interno la logica del *bios*, non tanto opponendolo al concetto di *zoé* come del modello del postumanesimo braidottiano (Braidotti, 2014), quanto a partire da una logica in cui i principi oppositivi diventano fluidi e irrilevanti, al fine non soltanto dell'individuazione sessuale e identitaria, quanto ai fini della produzione da parte del *bios* dell'*antropos*. Il femminile della seduzione, quindi, oltre ad opporsi alla produzione basa il proprio funzionamento su una dialettica trina in cui l'altro termine in opposizione è il concetto di umano inteso come prodotto epistemologico-culturale del *bios*. Il funzionamento di tale dialettica è ambigua e sfuggibile in quanto il femminile "gioca" continuamente con i segni – "la seduzione è un gioco, il sesso una funzione (Baudrillard, 1997, p. 30) – li defunzionalizza in chiave ironica (Latouche, 2016). La dialettica a questo punto gira sempre a vuoto; il suo movimento è un falso movimento, che, nel tentativo di portare a termine un compito e perseguire uno scopo, quel compito e quello scopo derealizza. L'*antropos*, il fondamento della logica di produzione dell'umano, si trova sempre spiazzato, non riesce a fondare il proprio dominio, a raggiungere il proprio scopo, ironicamente messo sotto scacco dalla reversibilità del femminile.

Inoltre, Baudrillard pensa la seduzione come uno spazio in cui il travestimento diventa strumento seducente, che apre l'*ellittica dei sessi*; il travestimento e il travestitismo sono lo spazio dentro il quale si instaura la reversibilità, l'impossibilità di costruzione della dialettica non soltanto sessuale ma l'istituzione dialettica del valore del segno (Baudrillard, 2010; Genosko, 1994): "Qui invece i segni se ne separano, non vi è nessun sesso, propriamente parlando [...] tutto è trucco, teatro e seduzione" (Baudrillard, 1997, p. 21). L'analisi del travestitismo è esemplare per comprendere appieno il modello seduttivo: in esso una "donna/non donna" apre alla teatralizzazione del genere sessuale, ad un suo modello performativo (Butler, 1988), in cui lo spazio sessuale è sempre uno spazio performativo, aperto alla reversibilità, un teatro in cui la dialettica dei sessi scompare per lasciar posto ad un gioco in cui "non ci sono più termini da pervertire, ci sono solo segni da sedurre" (Baudrillard, 1997, p. 22). In questi termini il pensiero sul travestitismo e sul travestimento che Baudrillard mette in campo a partire della seduzione sembra avvicinarsi al modello proposto da Judith Butler in *Performance Act and Gender Constitution* (Butler, 1988), dove la costruzione del genere viene concepita su base drammatica piuttosto che biologica. Per Butler performare il genere significa "che il corpo non è solo materia ma una continua e incessante materializzazione di possibilità" (Butler, 1988, p. 522). In questo senso la costruzione dell'identità di genere si muove sempre su di un crinale teatrale ed è sempre reversibile: "usa il trucco e il teatro come ostentazione rituale e parodistica"

(Baudrillard, 1997, p. 27); si basa su di una sessualità di natura procedurale e processuale, post-umana in quanto mina il principio anatomico del corpo; delegittima, a partire da una vera e propria demolizione del genere di natura ironica (Kauffman, 1998), la presa del biologico. Tale processo si basa sul ripensamento in chiave *inanatomica* della sessualità: la seduzione si radica nel punto di pressione dell'anatomia, ne rovescia il regno, ne mina la centralità e unitarietà. Dallo spazio di rottura della catena biologica e umanista deriva la frattura che si instaura rispetto ad un modello anatomico in cui il corpo è oggetto e la gerarchizzazione delle sue parti funge da modello distintivo della sua definizione. La seduzione rompe la gerarchizzazione del corpo; pensando al genere sessuale in chiave performativa mina la centralità e la compattezza del corpo stesso sul quale si fonda la sua natura oggettuale ed anatomica. La seduzione mina il principio anatomico, della "anatomia come destino. Ora soltanto la seduzione si oppone radicalmente all'anatomia come destino. Soltanto la seduzione spezza la sessualizzazione distintiva dei corpi e l'ineluttabile economia fallica che ne deriva" (Baudrillard, 1997, p. 19). Questo perché la seduzione rifiuta le logiche dialettiche e binarie, funziona come un pendolo che oscilla sempre tra le parti, tra i concetti in relazione, implica sempre la reversibilità di ogni concetto, non gioca "l'essere contro l'essere, la verità contro la verità" (Baudrillard, 1997, p. 20), quanto piuttosto gioca a pervertire ogni distinzione a partire da quella sessuale. L'anatomia come destino per Baudrillard, seguendo Freud, è la naturale conseguenza dell'ellittica dei sessi, ne scandisce il funzionamento: "La seduzione [...] non deve dimostrarsi, non deve fondarsi, è immediatamente là, nel rovesciamento di ogni pretesa profondità del reale, di ogni psicologia, di ogni anatomia, di ogni verità, di ogni potere. La seduzione sa, ed è il suo segreto, che *non c'è anatomia* [...] che tutti i segni sono reversibili" (Baudrillard, 1997, p. 20).

La seduzione ridefinisce lo spazio; lo ridetermina pervertendo tutti i segni, entrando nel cuore del *bios* e dell'*antropos* e destituendone la centralità, riconoscendoli come segni tra segni, forme storico-culturali tra le altre, aprendo così ad un'idea di *postumanità post-biologica e post-anatomica*; dopo la posizione del *bios* non determina più l'unicità dell'*antropos*. In questi termini ci sembra di poter dire che il modello baudrillardiano apra ad alcune delle posizioni generate all'interno del cosiddetto pensiero post-human; che se, da un lato, attraverso l'orgia si possa pensare ad un modello che faccia riferimento alla posizione delle categorie del moderno, e di conseguenza al loro funzionamento all'interno dell'universo mediale contemporaneo, dall'altro, attraverso la seduzione, ripensi alla natura del *bios* e del corpo come campi di battaglia dove si gioca la partita del rapporto tra società e tecnologia, al fine di ridefinire i confini, le coste e i modelli di quella che fino a ieri abbiamo chiamato umanità.

Orgia, seduzione e mediascape contemporaneo

Concentrandoci sulla inestricabile connessione tra umano e tecnologico, possiamo concepire il postumano come condizione antropologica del soggetto nell'era digitale (Scheer, 2012). Baudrillard ha manifestato particolare attenzione a fenomeni connessi al

pensiero post-human (digitale, realtà virtuale, transessualità, intelligenze artificiali, clonazione). Nell'epoca digitale assistiamo al superamento del simbolico, dell'alterità e della singolarità dell'umano da parte della simulazione e della tecnologia. La riflessione di Baudrillard su temi centrali per la condizione postumana, ricca di prospettive in riferimento ai concetti di orgia e seduzione, è pervasa dal timore di una perdita dell'alterità radicale dell'umano e dell'ambiguità del reale, sostituiti dal clone e dalla copia prodotti dal processo di simulazione.

Per il concetto di seduzione, è opportuno richiamare il lavoro di Toffoletti (2007) sul collegamento tra Baudrillard e il postumano sulla scorta di alcune immagini "postumane", tra cui la bambola di Barbie, in quanto "transformative plastic figuration" che sfida ogni verità sull'identità femminile, Marilyn Manson, in quanto immagine liminale tra maschile e femminile e tra umano e animale, e infine una pubblicità della TDK con un bimbo stilizzato pronto a ricevere un CD in bocca, in quanto sintomo della indistinzione tra corpo biologico e tecnologie mediali.

Tali oggetti performativi del post-human aprono possibilità creative e trasgressive per soggettività post-umane e post-sessuali, oltre la dualità tra maschile e femminile (Toffoletti, 2007). Questa lettura del pensiero baudrillardiano sulla seduzione è vicina al postfemminismo di Haraway (1991, p. 150), per la quale il cyborg è "a creature in a post-gender world; it has no truck with bisexuality, pre-oedipal symbiosis, unalienated labour, or other seductions to organic wholeness through a final appropriation of all the powers of the parts into a higher unity".

Grace (2008) e Sim (2001) hanno notato però come Baudrillard non esalti mai la mutabilità di una soggettività esposta alle forze dell'iperrealtà e della cultura della simulazione. Al contrario, l'intellettuale ha sottolineato come la cultura della simulazione propagata dalle tecnologie digitali allontani ulteriormente l'umano da ogni possibilità di Sé simbolico e singolare. Tuttavia, la riflessione di Baudrillard è imperniata sulla doppia spirale, meccanismo che oppone due paradigmi/concetti che non arrivano a conciliazione o sintesi. In termini di postumano e tecnologia digitale, i due paradigmi antagonisti sono quelli della realtà virtuale e della singolarità. Il virtuale è il più elevato stadio della simulazione ed è caratterizzato da alta definizione (Baudrillard, 1996), immersività, immanenza e immediatezza (Baudrillard, 2004). Il virtuale è complice dell'iperrealtà e dello spazio dello schermo. Infatti se, in epoca predigitale, il virtuale era destinato a diventare reale e l'attualizzazione era il suo destino, per Baudrillard (2000) oggi la sua funzione è proibire l'attuale. Il virtuale monopolizza tutti gli altri mondi e fagocita il vero sgomberando ogni alternativa immaginaria, liquidando il reale e il referente ed introducendoci nell'era dello "sterminio dell'altro" (Baudrillard, 1996, p. 113). La comunicazione virtuale, come "delitto perfetto contro l'alterità", produce la perdita della singolarità. Gli umani diventano così particelle interattive (Baudrillard, 1999): nel passaggio dall'era moderna all'era delle reti, il soggetto diviene proiezione dello schermo con cui si interfaccia, un interruttore in perenne stato di alienazione (Baudrillard, 1983). Se in questo scenario, il post-human si configura come realtà virtuale della macchina (Baudrillard, 2002), a un certo livello di immersione negli ingranaggi del virtuale, la separazione uomo/macchina non esiste più. La singolarità (di eventi e soggetti) rappresenta invece l'unicità e l'imprevedibilità, e funge,

come altri concetti baudrillardiani – tra cui la seduzione – da antidoto alla simulazione, in un mondo postumano contrassegnato dalla digitalizzazione e dalla cultura dell'equivalenza e del calcolo.

Il concetto di orgia acquista particolare rilievo nel mediascape digitale, se collegato all'overload informativo. Nell'epoca della simulazione "indefinita" (Baudrillard, 1991, p. 10), i flussi di informazione producono un'atrofizzazione dell'esperienza, poiché l'overload informativo riduce i tempi necessari all'elaborazione del senso e alla comprensione. L'orgia, il collasso della modernità, evolve in un'esplosione di flussi informativi: "la nostra cultura del senso crolla sotto l'eccesso di senso, la cultura della realtà crolla sotto l'eccesso di realtà, la cultura dell'informazione crolla sotto l'eccesso di informazione" (Baudrillard, 1996, p. 22).

In quest'orizzonte post-antropologico, la condizione postumana lega le riflessioni su orgia e overload al tema della banalizzazione del mondo, associata da Baudrillard all'eccessiva visibilità e all'oscena quantità di immagini in circolo. Queste nozioni vanno mano nella mano con la proliferazione degli schermi di tablet e smartphone (Kline, 2016, p. 81), che, per la loro ubiquità, si trasformano in protesi dell'umano e, perciò, nel principale strumento di mediazione tra Sé e mondo. La proliferazione degli schermi e l'overload generano un mondo sempre più banale, in cui non c'è più nulla da vedere e in cui l'eccesso di comunicazione si rovescia in una non-comunicazione.

Tra i vari film legati al pensiero baudrillardiano sul postumano (Baldwin, 2015), è il cartoon *Paprika* (2006) di Satoshi Kon (Teti, Tirino 2016 e 2016b) ad elaborare in maniera più convincente i concetti-chiave di orgia, simulazione e overload informativo. Il film narra della scienziata Atsuko, che, insieme al suo team, inventa il dispositivo DC Mini, in grado di penetrare nel mondo onirico dei pazienti e di registrarne i sogni. Qualcuno, tuttavia, se ne impossessa per controllare i sogni della popolazione. Da qui inizia un'avventura che coinvolge il team di scienziati.

Kon ha l'abilità di connettersi ai plessi semantici del postumano, in cui il corpo biologico ridefinisce i propri orizzonti in relazione a figure come cyborg e intelligenze artificiali (Frezza, 2013). Il personaggio di Atsuko e il suo doppio onirico/mediale Paprika si collocano dunque nei pressi di quella saldatura auspicata da Baudrillard tra biotecnologia e sessualità, in precedenza richiamata rispetto al concetto della seduzione.

Oltre al tema sull'ecologia tra umano e tecnologico, *Paprika* riflette sui confini labili tra sogno, sognatore e sognato, in relazione sia alla biotecnosfera, sia all'eruzione iconografica globale. *Paprika* affronta quindi il rapporto tra memoria e oblio, in una società caratterizzata dalla pervasività dei media e degli artefatti culturali, aprendosi al dialogo con i concetti baudrillardiani di orgia, simulazione e overload informativo.

Questi temi sono sublimati nel film narrando la potenza di un immaginario globale ipertrofico, cui i personaggi non riescono ad opporre, in termini baudrillardiani, la propria singolarità.

Le trasformazioni della biotecnosfera, il complesso ecosistema in cui le tecnologie coevolvono con umani, animali, vegetali, inducono a teorizzare una nuova era geologica, l'Antropocene, "in cui l'ambiente terrestre (...) è fortemente condizionato sulla scala sia locale sia globale dagli effetti dell'azione umana"³.

Nella mediazione radicale tutte le connessioni implicano modulazione, traduzione o trasformazione, non solo collegamento. Poiché la mediazione non è separata da altre relazioni esperite, essa non si colloca tra un soggetto e un oggetto pre-esistenti, né impedisce esperienze o relazioni immediate [...] Ciò che fa del cambiamento climatico antropogenico stesso un'istanza della mediazione radicale è il fatto che non può essere compreso se separato dalla rimediazione dell'esperienza di catastrofe imminente che coinvolge allo stesso modo gli umani e i non umani (Grusin, 2016).

La nozione di "mediazione radicale" di Grusin, unita a quelle baudrillardiane di orgia e di overload, illumina la catastrofe culturale incombente, rappresentata, in *Paprika*, come mutazione antropologica frutto di uno sviluppo tecnologico così invadente da distruggere ogni precedente equilibrio ecosistemico tra biologia, cultura e tecnica.

Un secondo rischio coinvolge l'inconscio collettivo. Nella parata che, via via più minacciosa e sinistra, ritorna nel film, una mole impressionante di icone (mediali, religiose, artistiche, ecc.) si riversa di fronte allo spettatore. Si tratta della più efficace traduzione filmica del pensiero di Baudrillard sulla simulazione indefinita: la degenerazione dei giacimenti dell'immaginario globalizzato è una precisa metafora dell'impossibilità del singolo utente mediale di elaborare una sovrabbondante stimolazione sensoriale. L'unico modo di sottrarsi è, ancora in termini baudrillardiani, sperimentare antidoti alla simulazione e alla monocultura, come lo scambio simbolico, la seduzione, e soprattutto la negatività e la morte.

L'overload informativo e la simulazione, temi centrali in Baudrillard, sono giocati da Kon in relazione all'osmosi tra realtà, media e sogno. Kon ha la piena consapevolezza del rischio determinato dalla virtualizzazione dell'esperienza sociale e di come sia funzionale alle mire di un certo tecno-capitalismo, come dimostra una sequenza in particolare.

Quando Konichawa (...) sembra sorpreso di scorgere Paprika nel sito radioclub.jp, Paprika gli chiede: 'Non pensi che Internet e i sogni siano molto simili?' Il suo ragionamento suona vero. Su Internet, come nei sogni esperiamo l'anonimato e abbiamo un'opportunità di creare la nostra stessa realtà. Come nei sogni siamo liberi dai vincoli di tempo, spazio, e dei nostri corpi fisici. Per metterla giù come fa Paprika, 'Internet e i sogni sono i mezzi di espressione delle inibizioni della specie umana' (Pierce, 2010).

Per Kon, l'opportunità offerta da Internet di praticare mondi alternativi risponde alle esigenze del tecno-capitalismo, in quanto tende a organizzare in forme private processi socio-culturali la cui strutturazione spazio-temporale era precedentemente deputata ad altre agenzie sociali e a luoghi fisici. Kon formula in termini allarmanti la questione della perdita di controllo sui propri Sé immaginari online, in quanto la costruzione identitaria potrebbero incrociare simulazioni così attraenti da causare una perdita di contatto con quanto si trova fuori dal Web.

Lo stesso Kon, in un'intervista (Denby, 2007), lancia un monito sull'incapacità di gestire i flussi mediali, che implica il rischio concreto dell'incompetenza a distinguere tra diversi statuti e dimensioni dell'esperienza (reale vs. mediata) e di una potenziale deriva identitaria.

Le analogie tra il film e le posizioni di Baudrillard sono chiare. “Baudrillard’s work places his concept of singularity against the technological singularity”, intesa come “the possibility of a future point that occurs during a phase of unprecedented technological progress” (Baldwin, 2015, p. 26). Se egli spesso celebra il trionfo dell’alterità e delle singolarità contro i tentativi di violenta incorporazione e simulazione, come non leggere in questi termini anche la tenacia con cui Atsuko si ribella al disegno totalitario di usare la tecnologia per trasformare i sogni in strumento di controllo?

In sintesi, orgia e seduzione nel mediascape digitale disegnano un postumano “inumano”, mentre, attraverso la contrapposizione tra alterità, singolarità e simbolico, da un lato, e simulazione, iperrealità e virtuale, dall’altro, emerge l’umanesimo postumanista di Baudrillard (Sim, 2001), così simile a quello espresso da Kon in *Paprika*.

Nota biografica

Alfonso Amendola insegna Sociologia degli audiovisivi sperimentali e Sociologia dell’immaginario presso l’Università degli Studi di Salerno. Il suo percorso di studi si muove su un crinale tra consumi di massa e culture d’avanguardia. È Condirettore di “Unknown Pleasures” (seminario permanente sull’immaginario). Tra le sue pubblicazioni: Frammenti d’immagine. Scene, schermi, video per una sociologia della sperimentazione (2006); Per una poetica del molteplice (2007); Videoculture. Storia, teoria ed esperienze dell’audiovisivo artistico (2012); con A. Sapienza Vladimir Majakovskij. Visione ed eversione di un’opera totale (2012); con M. Tirino Saccheggiate il Louvre. William S. Burroughs tra eversione politica e insurrezione espressiva (2016); con V. Del Gaudio Teatro e immaginari digitali. Saggi di Sociologia dello spettacolo multimediale (2017); con M. Tirino Romanzi e immaginari digitali. Saggi di Mediologia della letteratura (2017). Con V. Del Gaudio ha curato il volume: Alberto Abruzzese Il Dispositivo segreto. La scena tra sperimentazione e consumi di massa (2017).

Vincenzo Del Gaudio (delgaudio.vincenzo@gmail.com) è dottore di ricerca in Metafisica all’università Vita-Salute San Raffaele di Milano. È titolare del laboratorio di digital performace e collabora con la cattedra di Sociologia degli Audiovisivi sperimentali e Sociologia dei processi culturali dell’università degli studi di Salerno. Si occupa di sociologia ed estetica dei new media con particolare interesse alle rimediazioni tra audiovisivo, teatro e logiche della serialità applicata alle arti. Tra le sue pubblicazioni recenti: sulle tracce di Majakovskij in A. Amendola, A. M. Sapienza (a cura), Vladimir Majakovskij Visione ed eversione di un’opera totale (2012); il crollo del regno di Kronos. Apocalisse e rappresentazione della fine in The Walking Dead in G. Frezza (a cura) Endo-Apocalisse (2015). Ha curato il volume il corpo sottile (2016) e con Alfonso Amendola gli scritti teatrali di Alberto Abruzzese *il dispositivo segreto*. Meltemi, Milano, 2017.

Mario Tirino è dottore di ricerca in Scienze della Comunicazione ed è docente di Tecniche e Linguaggi dei Media presso la Scuola di Giornalismo dell’Università di Salerno. Collabora alle attività di ricerca delle cattedre di Sociologia dei processi culturali e di Mediologie del sistema editoriale dell’Università di Salerno. Si occupa di sociologia delle culture audiovisive e mediologia della letteratura e del fumetto. Tra le sue ultime pubblicazioni i saggi Il filtro di Dante. L’impronta di Gustave Doré dal cinema muto al digitale (con A. Amendola) (2016); Senza pensieri. Gomorra – La serie: dal contesto

produttivo alle audience della Rete, fenomenologia di un processo culturale transmediale (con A. Napoli) (2016); *Junkie's Movies. Il cinema infetto di William S. Burroughs* (2016); *Tecnoimmaginarî postumani* (2016); *Once upon a time the Self: cinema and online identity playground tales* (con G. Frezza, D. Salzano e A. Napoli) (2015); *L'Ur-script. The Walking Dead dal fumetto alla serie tv* (2015); *Cinefilia 2.0: Web media e processi relazionali nella costruzione delle identità spettatoriali* (2015). Ha curato, con Alfonso Amendola, il volume *Saccheggiate il Louvre. William S. Burroughs tra eversione politica e insurrezione espressiva* (Ombre Corte, 2016) e *Romanzi e immaginari digitali* (2017).

Bibliografia

- Abruzzese, A. (2003) *Note sul postumano*. Passages. Arti culture riflessioni, n°5 settembre-dicembre.
- Abruzzese, A. (2011). *Il crepuscolo dei barbari*. Milano: Bevivino
- Abruzzese, A. (2014). *Post human detective* in L. Marchetti (a cura di) *True detective. Viaggi al termine della notte*. Milano: Goware.
- Abruzzese, A. (2015). *Punto zero. Il crepuscolo dei barbari*. Roma: Sossella.
- Agamben, G. (2002). *L'aperto, l'uomo e l'animale* Torino: Bollati e Boringhieri.
- Amendola, A. (2009). *Baudrillard sociologo dei media*. In De Concilis, E. (a cura di) *Jean Baudrillard, o la dissimulazione del reale*. Milano: Mimesis, pp. 34-43.
- Baldwin, J. (2015). *Self-Immolation by Technology': Jean Baudrillard and the Posthuman in Film and Television*, in M. Hauskeller, T.D. Philbeck e C.D. Carbonell, J. Baudrillard (2015) *The Palgrave Handbook of Posthumanism in Film and Television* New York: Palgrave Macmillan, pp. 19-27.
- Baudrillard, J. (1977). *Oublier Foucault*. Paris: Galilée; trad. it. (1977), *Dimenticare Foucault*, Bologna: Cappelli.
- Baudrillard, J. (1976). *L'échange symbolique et la mort*. Paris: Gallimard; trad. it. (1979), *Lo scambio simbolico e la morte*. Milano: Feltrinelli, 2002.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*. Paris: Galilée.
- Baudrillard J. (1979). *De la seduction*. Paris: Galilée; trad. it. (1985). *Della Seduzione*. Milano: ES.
- Baudrillard, J. (1983). *What Are You Doing After the Orgy*. Artform, XXII (2), October, pp. 42-46.
- Baudrillard, J. (1983). *The ecstasy of communication*. In H. Foster (ed.) *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*. Port Townsend, Wash: Bay Press; trad. it. (2014). *L'estasi della comunicazione* in H. Foster (a cura di). *L'antiestetica. Saggi sulla cultura postmoderna* Milano, Postmedia books, pp. 147-155.
- Baudrillard, J. (1990). *La Transparence du Mal*. Paris: Galilée; trad. it. (1991) *La trasparenza del male. Saggio sui fenomeni estremi*. Milano: SugarCo.
- Baudrillard, J. (1995). *Le crime parfait*. Paris: Galilée; tr. it. (1996), *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, Milano: Raffaello Cortina.
- Baudrillard, J. (1997). *Le Complot de l'Art*. Sens & Tonka; trad. it. (2012). *La sparizione dell'arte*. Milano: Abscondita.

- Baudrillard, J. (1999). *L'échange impossible*. Paris: Galilée; trad. it. (2012) *Lo scambio impossibile*. Trieste: Asterios
- Baudrillard, J. (2000). *The Vital Illusion*, New York: Columbia University Press.
- Baudrillard, J. (2000). *Mots de passe*. Paris: Pauvert; trad. it. (2013) *Parole chiave*, Roma: Armando.
- Baudrillard, J. (2002). *Screened Out*. New York: Verso.
- Baudrillard, J. (2004). *Le Pacte de lucidité ou l'intelligence du Mal*. Paris: Galilée; trad. it. (2006) *Il Patto di lucidità o l'intelligenza del Male*. Milano: Raffaello Cortina.
- Baudrillard, J. (2008). *Simulacri e impostura. Bestie, beaubourg, apparenze e altri oggetti*. Pgreco: Milano.
- Braidotti, R. (2014). *Il postumano. La vita oltre l'individuo, oltre la specie, oltre la morte*. Roma: Derive e Approdi.
- Butler, J. (1988). *Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory*. Theatre Journal, Vol. 40, No. 4. (Dec.1988), pp. 519-531.
- Codeluppi, V. (1987). *Baudrillard o la deriva della pubblicità*. In Baudrillard, J. *Il sogno della merce*. Milano: Lupetti, pp.
- Codeluppi, V. (2013). *Il pensiero radicale di Jean Baudrillard*. In Baudrillard, J. *Miti fatali*. Milano: FrancoAngeli, pp. 7-15
- Codeluppi, V. (2017). *Ricordare Baudrillard*. In De Concilis E., Schiro, E., Angelucci, D. (a cura di) *Reinventare il reale*. Lo Sguardo. Rivista di Filosofia, n°23 – 2017, pp. 89 – 96. <http://www.losguardo.net/it/ricordare-baudrillard-intervista-a-vanni-codeluppi/> (consultato il 17/06/2017)
- De Concilis, E. (a cura di) (2009). *Jean Baudrillard, o la dissimulazione del reale*. Milano: Mimesis.
- De Concilis, E. *Baudrillard versus Foucault*. In De Concilis E., Schiro, E., Angelucci, D. (a cura di) *Reinventare il reale*. Lo Sguardo. Rivista di Filosofia, n°23 – 2017, pp. 193–205. <http://www.losguardo.net/it/baudrillard-versus-foucault/> (consultato il 19/06/2017).
- Costantino, M., Damasio, M. (2017). *Seduction in Popular Culture, Psychology, and Philosophy*. New York, IGI Global.
- Denby, D. (2007) *Not Kids' Stuff*. The New Yorker, May 28th. <http://www.newyorker.com/magazine/2007/05/28/not-kids-stuff> (consultato il 28.05.2017).
- Farci, M. (2012). *Lo sguardo tecnologico. Il postumano e la cultura dei consumi*. Milano: FrancoAngeli.
- Frezza, G. (2013). *Dissolvenze. Mutazioni del cinema*, Latina: Tunué.
- Frezza, G. (2015). *Endoapocalisse. The walking dead l'immaginario digitale, il post-umano*. Cava de' Tirreni, Areablu.
- Foucault, M. (1967) *Le parole e le cose. Un'archeologia delle scienze umane*. Milano: Rizzoli.
- Foucault, M. (1978) *Storia della sessualità vol.2: la volontà di sapere*. Milano, Feltrinelli.
- Foucault, M. (1998) *Bisogna difendere la società*. Milano: Feltrinelli.

- Fukuyama, F. (2002). *On our posthuman future: consequences of the Biotechnology Revolution*. New York: Farrar Straus & Giroux.
- Gane, M. (2000). *Jean Baudrillard in radical uncertainty*, London – Sterling, Virginia: Pluto press.
- Genosko, G. (1994). *Baudrillard and Sings. Signification Ablaze*. New York – London: Routledge.
- Grace, V. (2008). *Fluid, Mutable, Plural, Posthuman Subjectivities: A Radical Project for Feminism?* International Journal of Baudrillard Studies, 5.2 http://www2.ubishops.ca/baudrillardstudies/vol-5_2/v5-2-brgrace.html (consultato il 28.05.2017).
- Grusin, R. (2016). *Vivere nell'Antropocene*. Il lavoro culturale, 3 giugno, 2016, <http://www.lavoroculturale.org/vivere-nellantropocene-richard-grusin/> (consultato il 28.05.2017).
- Haraway, D. (1991) *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge.
- Hunter, D. (a cura di). (1989). *Seduction and Theory*. Urbana and Chicago: University of Illinois press.
- Hegarty, P. (2004) *Jean Baudrillard: Live Theory*. London: Bloomsbury Academic.
- Kauffman, S. L. (1998). *Bad girls and sick boys. Fantasies in contemporary art and culture*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California press.
- Kline, K. (2016). *Baudrillard, Youth, and American Film: Fatal Theory and Education*. Lanham: Lexington Books.
- Latouche, S. (a cura di). (2016). *Baudrillard. O la sovversione attraverso l'ironia*. Milano: Jakabook.
- Lucci, A. (2016). *Umano post umano. Immagini dalla fine della storia*. Roma: Inschibboleth
- Mayer-Schönberger, V. (2009) *Delete: The Virtue of Forgetting in the Digital Age*. Princeton: Princeton University Press.
- Nabli, H. (2015) *Foucault et Baudrillard: La fin du pouvoir*. Paris: L'Harmattan.
- Pierce, R. (2010). *Dreams and Reality in Paprika*. FA: Visual Arts: Anime, Nov. 7th. <https://wiki.rit.edu/pages/viewpage.action?pageId=40830090> (consultato il 28.05.2017).
- Pireddu, M., Tursi, A. (2006). *Post-umano. Relazioni tra uomo e tecnologia nella società delle reti*, Milano: Guerini e Associati.
- Proto, F. (2003). *Mass Identity Architecture: Architectural Writings of Jean Baudrillard*. West Sussex: Wiley academy.
- Proto, F. (2017). *La sfida simbolica dell'architettura*. In De Concilis E., Schiro, E., Angelucci, D. (a cura di) *Reinventare il reale*. Lo Sguardo. Rivista di Filosofia, n°23 – 2017, pp. 165 – 174. <http://www.losguardo.net/it/la-sfida-simbolica-dellarchitettura> (consultato 25/06/2017).
- Santrac, A. (2005). *The Deconstruction of Baudrillard: The "Unexpected Reversibility" of Discourse*. New York: Edwin Mellen Pr.
- Scheer, E. (2012). *Posthuman Scenarios and Performative Media*. Performance Research: A Journal of the Performing Arts, 17(3), pp. 23–32.

- Schlegel, J. (2008) *Negative Diskursivität?: Baudrillard, Foucault und die Grenzen des Diskursiven*. Berlin: VDM Verlag Dr. Müller.
- Sim, S. (2001). *Postmodernism and Philosophy*. In S. Sim (a cura di) *The Routledge Companion to Postmodernism*, New York: Routledge, pp. 3-14.
- Smith, R. (2010) *The Baudrillard dictionary*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Teti, M., Tirino, M. (2016). *Desiderio di tecno-oblio. Brevi note su Paprika di Satoshi Kon/1*. Officina Sedici, 22 novembre, <http://www.officinasedici.org/2016/11/22/desiderio-tecno-oblio-brevi-note-paprika-satoshi-kon-marco-teti-mario-tirino/> (consultato il 28.05.2017).
- Teti, M., Tirino, M. (2016a) *Desiderio di tecno-oblio. Brevi note su Paprika di Satoshi Kon/2*. Officina Sedici, <http://www.officinasedici.org/2016/12/11/desiderio-tecno-oblio-brevi-note-paprika-satoshi-kon2-marco-teti-mario-tirino/> (consultato il 28.05.2017).
- Tarizzo, D. (2010) *La vita un'invenzione recente*. Bari: Laterza.
- Toffoletti, K.. (2007). *Cyborgs and Barbie Dolls: Feminism, Popular Culture and the Posthuman Body*. London: I.B. Tauris.

Note

¹ L'elaborazione del lavoro è frutto di ragionamenti comuni dei tre autori. I paragrafi *Sulla natura della mappa (un pensiero geografico)* e *Dell'orgia: il postumano e l'esaurimento delle categorie del moderno* sono stati scritti da Vincenzo del Gaudio, il paragrafo *Della seduzione: Postumanesimo e anatomia* da Alfonso Amendola e il paragrafo *Orgia, seduzione e mediascape contemporaneo* da Mario Tirino

² I due testi si differenziano in molti punti; tuttavia, per quanto riguarda l'elaborazione teorica del concetto di orgia, Baudrillard spesso utilizza gli stessi esatti periodi. Il testo del 1990 sembra una sorta di rielaborazione del testo del 1987 o meglio il suo riposizionamento dall'universo estetico a quello sociale. In questa sede abbiamo deciso, per quanto concerne le parti comuni, di citare entrambi i testi al fine di mostrare il rovello teorico che il concetto di orgia impone alla filosofia e alla sociologia di Baudrillard in quegli anni.

³ Definizione tratta dal "Lessico del XXI secolo": [http://www.treccani.it/enciclopedia/antropocene_\(Lessico-del-XXI-Secolo\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/antropocene_(Lessico-del-XXI-Secolo)/) (consultato il 28.05.2017).