

Matrici e nostalgie. Baudrillard e il nostro mondo infondato*

Antonio Tursi**

McLuhan Program in Culture and Technology

Jean Baudrillard's legacy can be captured by interweaving one of his most important books - Symbolic Exchange and Death - and one of the science fiction texts - Matrix - that in the turn of millennium has even used a Baudrillard's book as a narrative object. From this weaving, made by some of his thesis and some this film scenes, it is possible to disentangle three threads. First, that of the pervasiveness of the third order of simulacra, of the pure play of signs. A game that was really made "pure" only by the power of the number, by the digitization of information. A game, that of simulacra, oriented but hides an irreducible opening. Second, the thread of body construction as a carnage of signs, moving between the glorious body, linked to functional models to the constitution of human, and the body of the challenge that breaks borders, questions the production of under-human (of ex-communicated) and opens a post-human horizon. A body - that primitive, that baroque, and that of the cyborg - that challenges the reassuring partitions of modernity, starting with separations with the animal and with the corpse, and in this way opens an exchange model that can rebuild community. Third, a line that allows to identify the counterfield from which and thanks to which Baudrillard started to explore the world of simulation. To grasp the importance of graffiti as a manifestation of a new tribalism reveals, on the one hand, the ability to understand the contemporary semiosphere but, on the other, a nostalgia of the lost continuity. The fascination for the primitive, for the original body of the primitive, reveals a certain residue of platonism, some faith in an insidious original. Ultimately, proceeding with Baudrillard means taking charge of the contingency of the world of simulation; to face an unlimited but unfounded power; to fight for a catastrophe of simulacra, realized by themselves.

Keywords: matrice, simulacro, corpo, comunità, contingenza

"È un'illusione. Qualcosa di sintetico, di irreal".
"Che cosa è irreal, e che cosa è reale? Per me lei è molto più reale di qualsiasi
altra cosa; è più reale di te, per esempio. E anche di me, della mia stessa vita".
"Santa pace" esclamò Al, impressionato. "Be', almeno hai qualcosa per cui valga la
pena di vivere".
"Esatto" annuì Ian.
(Dick, 1964, p. 152)

Comprendere Jean Baudrillard, comprendere attraverso Jean Baudrillard. Senza la sua opera la comprensione del mondo in cui ci troviamo a vivere sarebbe assai più difficile. E questo perché noi ci troviamo a vivere nel mondo di Jean Baudrillard. Non solo nel senso intellettualistico di mondo pensato o comunque esplorato dal nostro autore. Ma nel senso popolare di mondo che riproduce Baudrillard. Se il suo pensiero si è nutrito di romanzi di

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

** Email: antonio.tursi@gmail.com

fantascienza, quest'ultima, straripata nella quotidianità, si è alimentata non solo delle sue intuizioni ma del suo stesso corpo. Nel momento in cui un prodotto di science fiction diviene evento globale di visioni e scritture, c'è da prestargli attenzione. C'è quanto meno da chiedersi il perché di questa dimensione evenemenziale. Baudrillard ha stigmatizzato il richiamo al suo pensiero da parte dei fratelli Andy e Larry Wachowski nel loro *Matrix* (il cui primo episodio è uscito nel 1999). Questi però, a loro modo, a cavallo di millennio, hanno risposto a una richiesta sociale di approccio alle nuove tecnologie e sono riusciti ad intervenire sullo statuto contemporaneo del visibile; e hanno fatto ciò non solo ispirandosi liberamente al filosofo francese, ma addirittura utilizzando un suo libro come uno dei primi oggetti narrativi della loro trilogia. Nella scena in cui il protagonista del film riceve nel suo appartamento alcuni hacker che hanno bisogno di informazioni digitalizzate, prende il dischetto da un libro cavo: trattasi di *Simulacres et simulation*. Questo ci pare un certificato – assai poco accademico, evidentemente, come a lui congeniale del resto – di penetrazione profonda e reciproca tra Baudrillard e il nostro mondo. Un omaggio che ci offre l'opportunità di ricomprendere il suo pensiero e comprendere il nostro mondo attraverso la visione di alcune scene-chiave di quest'opera cinematografica.

Download: the real world

Per istruire Neo su teoria e prassi del nuovo mondo, Morpheus lo porta in uno spazio bianco, senza dimensioni, senza oggetti, senza sfondi. Questi – a iniziare da due divani e un televisore old style – vengono via via caricati dal programma: sono simulazioni quelle tra le quali e con le quali i nostri eroi agiscono. Il tentativo di Morpheus è quello di far percepire a Neo la dimensione in cui si è venuto a trovare. Morpheus mette in questione la certezza di mister Thomas A. Anderson di vivere in una realtà unica e data, strutturata da regole (norme sociali e leggi naturali) immodificabili, in uno spazio tridimensionale dominabile dalla ragione prospettica. Il protagonista, che di giorno lavora in una multinazionale del software, di notte – nel tempo dedicato propriamente al sogno – si trasforma in un hacker delle reti telematiche, assumendo il nome di Neo. Questa attività è, però, relegata ai margini della sua vita, costituisce una possibilità limitata di trasgressione, il suo mondo dei sogni, appunto. Ma ad un certo momento ciò che era marginale viene rivelato essere centrale e il sogno si manifesta come il cuore stesso della realtà. Quella che era pressappoco un'attività puramente onirica (l'hacking) diviene un'attività politica ed addirittura escatologica che sconvolge la vita di un semplice *knowledge worker*. Questa rivelazione avviene con la discesa nel mondo del bianco coniglio. I registi, infatti, citano le avventure di quell'eroina dell'immaginario occidentale che è Alice. Lewis Carroll, nei racconti delle avventure nel Paese delle Meraviglie e nella Casa dello Specchio, disloca Alice dalla sua noiosa realtà proprio attraverso la chiusura delle palpebre, attraverso il sogno. Uno stato onirico che serve a criticare il conformismo e l'utilitarismo dell'epoca vittoriana, ma da cui Alice si risveglia. Un risveglio che ratifica ogni volta l'impossibilità di evadere dalla realtà ma che non preclude l'aspirazione a una vita e a una libertà *altrimenti*,

come dimostra il verso finale della poesia che chiude il secondo viaggio: “cos’è mai la vita se non un sogno?”. Lo specchio – uno schermo mediale – da cui Neo viene risucchiato dimostra che non solo c’è una via d’uscita, ma anche una porta di ingresso ad una comprensione meno semplificata della realtà in cui viviamo quotidianamente.

Questa porta di ingresso è quella che ci ha aperto da qualche decennio Jean Baudrillard. A lui dobbiamo la comprensione più lucida del mondo attuale, quello della simulazione. Mentre Alice non può evadere definitivamente dalla sua realtà quotidiana, Neo non può evadere dal mondo della simulazione nel quale abita un giorno dopo l’altro (e noi con lui). Nell’ambito del secondo ordine dei simulacri, quello della modernità industriale, continuava ad esserci un qualche scarto tra realtà e sogno; ciò non è più vero per noi che agiamo nell’ambito del terzo ordine di simulacri: l’unica realtà che abitiamo è quella fatta di immagini. Non esiste per noi altra realtà che quella dei segni, di quelle sparse rovine tra le quali ci muoviamo. Se la metafisica moderna, attraverso quella sua espressione peculiare e liminale che è stata la linguistica, ha saputo scardinare il primitivismo di una realtà ritenuta immediatamente segno, instaurando il rinvio da un significante a un significato (attraverso il mito naturalistico della referenza), la postmodernità ha riconosciuto il segno come realtà. Nietzsche di questo è stato un apripista: “non esistono fatti, ma solo interpretazioni”, “abbasso tutte le ipotesi che hanno permesso la credenza in un mondo vero”.

Abitiamo in “uno spazio digitale, un campo magnetico del codice, con polarizzazioni, diffrazioni, gravitazioni di modelli e sempre, sempre il flusso delle più piccole unità disgiuntive”. Così Baudrillard ha saputo cogliere come pochi altri la pervasività dei media, e non solo della televisione, ma già anche quella dei computer (*L’échange symbolique et la mort* è infatti del 1976).¹ La prima e la seconda generazione di strumenti di comunicazione ad alimentazione elettrica hanno determinato

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 anche 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 terminazione rituale: iperreale (Baudrillard, 1976, p. 85).

Nel terzo ordine di simulacri, nell’ordine della simulazione, “il reale è non soltanto ciò che può essere riprodotto, ma *ciò che è sempre già riprodotto*” (p. 87). Riprodotto per declinazione, per rifrazione indefinita, per diffrazione infinita, per differenziazione interna. Piccole variazioni che finiscono per costruire e costituire il mondo in cui noi abitiamo. Piccole variazioni consentite o meglio imposte dalla digitalizzazione. Processo tecnico, essenziale per i vettori della simulazione, che articola il gioco infinito di variazioni instabili, di opposizioni distintive che costituiscono la Matrice. L’emancipazione del segno dall’obbligo della referenza rappresenta la pietra angolare su cui si regge l’ordine della simulazione. Solo emancipato da quest’obbligo, il segno può dedicarsi a far sparire la realtà e nello stesso tempo a mascherare questa scomparsa. Ma senza il digitale, senza la scansione binaria il segno non si sarebbe potuto autonomizzare completamente dal mito

della referenza. “Affinché il segno sia puro, occorre che si raddoppi in se stesso: è il raddoppiamento del segno a mettere veramente fine a ciò che esso designa” (p. 83). È il numero, perciò, che istituisce il gioco più profondo della simulazione.

La digitalizzazione manifesta ancora una volta e in modo eclatante il ribaltamento della quantità (la potenza di calcolo, le stringhe numeriche) in nuova qualità. Walter Benjamin, attraverso questo principio, ha saputo comprendere, insieme a Marshall McLuhan, la tecnica “come medium, come forma e principio di tutta una nuova generazione del senso” (p. 67). Entrambi autori assai cari a Baudrillard che, proprio sulla loro scia, ha visto oltre l'impostazione produttivistica di Karl Marx. Oggi che con immediatezza possiamo osservare la finanziarizzazione dell'economico, la metamorfosi della merce in segno estetico, la fine del tallone aureo, dobbiamo giocoforza tentare una strategia politica postdialettica, che esca cioè dalla circolarità speculare dominio/rivoluzione, capitalismo/comunismo proposta da Marx. Una circolarità iscritta nell'ordine della produzione e che non regge più nell'ordine catastrofico della simulazione. “I simulacri non sono che giochi di segni, implicano rapporti sociali e un potere sociale” (p. 63) non riconducibili alle categorie tradizionali dell'analisi marxiana.

Porre la questione politica nell'ambito del terzo ordine di simulacri, nell'epoca della simulazione, significa cogliere una feconda ambiguità nell'impostazione baudrillardiana. Infatti, Baudrillard dichiara l'indecidibilità dei simulacri, dei segni puri. Ciò si presta però a due opzioni strategiche diverse: da un lato, l'indecidibilità è non solo permessa ma guidata dalla variazione indefinita di modelli – modelli che sono commutabili ma nello stesso tempo sono direttori, sono modelli di comportamento che riproducono incessantemente il sistema; dall'altro, la stessa indecidibilità mostra l'assenza di un fondamento, di una determinata garanzia, di una pressante ipotesi sulla sua soluzione – qui si coglie il margine, lo scarto per una possibile sommossa dei segni.

Sempre sulla scorta di Benjamin e McLuhan, Baudrillard ha colto il carattere decisivo del nuovo spazio dei segni: la tattilità. La comprensione della tecnica giunge così ad un livello a cui persino la tradizione filosofica postheideggeriana non è giunta, ferma al dominio della vista nell'epoca dell'immagine del mondo (solo negli ultimi tempi si è diffuso un pensiero ambientale, quale quello di Peter Sloterdijk). Il cameraman per Benjamin è simile al chirurgo: tocca e manipola. L'opera d'arte assume una qualità tattile, le immagini frammentate tastano lo spettatore (cfr. Benjamin, 1936). “L'immagine televisiva ci chiede in ogni istante di ‘chiudere’ gli spazi del mosaico con una convulsa partecipazione dei sensi che è profondamente tattile e cinetica” (McLuhan, 1964, p. 75). Siamo coinvolti in profondità dai puntini sullo schermo, ci tastano, ci testano incessantemente: il medium non è solo il messaggio, ma anche il massaggio. Partecipazione tattile allo spazio digitale significa, però, fine della preminenza della vista e dunque delle sue caratteristiche peculiari: la distanziamento tra soggetto e oggetto e la riflessione. Questi erano elementi decisivi nella configurazione dell'*homo theoreticus* nelle sue varie declinazioni. Di conseguenza questa emersione della tattilità obbliga a cogliere i processi innovativi di costruzione dell'attore sociale attuale.

Slimy rebirth

Nel passaggio dalla simulazione dove ha vissuto parte importante della sua vita alla navicella Nabucodonosor dove rinasce a nuova vita, Neo cambia la conoscenza di sé stesso ma cambia, in primo luogo, la percezione della materialità del suo corpo. Nella simulazione, mister Anderson risulta, ci risulta “normale”: è dotato di un corpo perfettamente aderente ai canoni con cui la cultura occidentale ha compreso l’umano. Keanu Reeves, d’altronde, è un’icona del nostro tempo e non fa che proseguire il tracciamento di dimensioni perfette che ha avuto nell’*homo vitruvianus* di Leonardo da Vinci una manifestazione paradigmatica. Risvegliandosi, nella navicella, Neo si scopre invece un cyborg, un ibrido di macchinico e organico, un post-uomo. Di fatto, Neo è un cyborg secondo due diverse angolazioni, poiché due sono le realtà che il suo essere cyborg gli permette di vivere. Neo, come tutti gli esseri umani nella finzione cinematografica, vive la sua vita in un bozzolo biomacchinico nel quale è nato. Questa condizione determina almeno due livelli di coniugazione con l’alterità macchinica: da un lato, infatti, la larva-Neo riceve il suo nutrimento direttamente dall’erogatore artificiale (e si ricordi che, a sua volta, quella larva diventerà nutrimento per l’impianto); dall’altro lato, parte di questo nutrimento sono impulsi nervosi attraverso i quali il cervello di Neo è portato a credere di vivere ed esperire il mondo a noi familiare, è portato a identificarsi in mister Anderson. Da un lato, quindi, lo stato di cyborg è raffigurato nella rinascita del protagonista nel ventre della Nabucodonosor: Neo è un “corpo invasivo”² con le porte dell’invasione ben in vista; dall’altro, questo corpo invasivo è anche un “corpo disseminato” nelle reti, un corpo capace di abitare la Matrice (Neo ci è presentato sin dall’inizio come un cowboy della console). In quanto invasivo, il corpo di Neo è disponibile alla rinascita attraverso la biotecnologia; in quanto disseminato, è disponibile ai legami infotecnologici.

Baudrillard ha saputo cogliere questo orizzonte post-umano in pagine acute sul corpo ovvero sul carnaio di segni. Siamo costituiti dai segni che ci vengono tracciati addosso: “il corpo ha senso solo quando è marcato, rivestito di iscrizioni” (Baudrillard, 1976, p. 119). Il corpo stesso è segno, è risultante di una marcatura, di una separazione: quella che lo distingue e subordina all’anima. Solo per questa via il corpo diviene corpo biologico e, infine, negatività. Questa separazione è la radice del corpo come valore differenziale, come elemento da negoziare sino all’annullamento in cambio di un’identità. Dietro il proprio corpo, dietro la propria maschera, dietro la manipolazione dei segni, il soggetto negozia la propria identità, si costituisce come individuo: indiviso in sé, almeno apparentemente; diviso dal proprio corpo e dagli altri. Si autocertifica.

Questo corpo ottenuto da una barra divisorica non solo è fatto di segni ed è esso stesso segno, ma è “diventato un sistema totale di segni ordinati mediante modelli” (p. 126). Il corpo nel regno dei modelli funzionali continua a servire alla riproduzione del soggetto, ma come valore/segno, come corpo pacificato, come simulacro. Il nostro corpo è la realizzazione dei suoi modelli: prima il cadavere e l’animale, ora il robot e il mannequin. Si concretizza un’economia politica del corpo, che in quanto tale richiede equilibrio e

coerenza: sono queste la qualità del nostro corpo semiurgizzato, strutturalizzato, teatralizzato nella sua nudità.

Questo corpo è realizzazione dell'Umano. Grazie ad esso, alle forme che lo hanno denotato, l'uomo occidentale ha naturalizzato una produzione continua di differenze, di sotto-uomini: il codice della normalità ha rappresentato la legge fondamentale delle società occidentali. Un codice di reclusione, concentrazione, esclusione sociale che durante la modernità si è esteso dagli ospedali, dalle cliniche, dalle carceri, dai cimiteri a tutta la società attraverso quel potente vettore di razionalizzazione che è stata la fabbrica. Bisogna chiedersi perciò

se l'operaio non è in primo luogo come il folle, il morto, la natura, gli animali, i bambini, i negri, le donne – se il suo statuto fondamentale non è questo – non uno statuto di *sfruttamento* ma uno statuto di *scomunicazione* – non uno statuto di spogliazione e di sfruttamento, ma uno statuto di discriminazione e di bollatura (p. 43).³

Oggi ormai il lavoratore è stato promosso alla dignità di “essere umano”, ma nuove figure di sotto-uomini, di bestie emergono al nostro orizzonte: i corpi nudi degli immigrati che, come animali, sono presi nelle reti dei pescatori al largo delle coste della civiltà mediterranea.

La partita politica dei sotto-uomini non è mai conclusa: si continua a giocare sui segni del corpo, per i segni del corpo. Se il corpo come valore/segno ha prodotto distinzioni ed emarginazioni, il corpo è anche combustibile di scambio simbolico: è ciò che può essere smembrato anagrammaticamente, disperso a favore della comunità. È il corpo della sfida. Baudrillard ha saputo meravigliarsi perché “strano è che il corpo non è nient'altro che questi modelli in cui i differenti sistemi lo hanno rinchiuso, e allo stesso tempo è tutt'altra cosa: la loro alternativa radicale, la differenza irriducibile che li nega” (p. 129).

Baudrillard ha ricondotto questa stranezza ad una differenza tra il nostro corpo contemporaneo, il corpo dei modelli, e quello del primitivo, il corpo irriducibile che consuma i suoi segni in una relazione incessante con l'altro da sé, “consuma la sua identità, si mette in gioco come soggetto nell'appropriazione/espropriazione” (p. 120). Non si distanzia come soggetto da un mondo degli oggetti. Anche quelli che saranno modelli funzionali estradati – il cadavere, l'animale – non sono a lui distanti, rientrano appieno nella sua comunità di scambio.

Il cadavere, modello dell'Umano, rientra in una comunità di scambio non solo per il primitivo, ma anche per l'uomo barocco. Baudrillard riconosce ciò esplorando le catacombe del convento dei Cappuccini di Palermo: è impressionante passeggiare tra quelle nostre rovine, quei corpi così ben conservati da processi naturali di fossilizzazione, ancora coperti da indumenti irrigiditi quasi fossero di cartapesta, espressivi e comunicanti tra di loro e con noi. Qui la barriera infrangibile tra il regno dei vivi e il regno dei morti è lacerata: noi siamo loro, loro sono noi. Si realizza “una familiarità vivente, una «domenicalità» della morte” (p. 202). I primi corpi dissepolti dall'argilla del cimitero risalgono al Sedicesimo secolo, cioè al periodo barocco: non risalgono a un tempo immemore delle origini, ma ad uno dei momenti fondativi della modernità. Un momento

che non ha smesso di erodere la modernità del corpo glorioso e le cui istante critiche riemergono prepotenti nel tempo presente. Ha ragione Baudrillard a denunciare il tentativo di neutralizzare la morte, ma il commercio con i morti è sempre continuato e continua a segnare anche l'epoca presente, quella della spettacolarizzazione iperreale. Se è vero infatti che la neutralizzazione ha raggiunto probabilmente il suo apice con la guerra rarefatta e le bombe intelligenti, i corpi di Falluja o di Idlib, nella loro fluorescenza fosforica, hanno offerto uno spettacolo dell'ennesima inumanità dell'Umano: uno spettacolo che non ci ha lasciati indifferenti ma ha suscitato delle reazioni di comunione. Essere indifferenti (nella neutralizzazione) o accorgersi della differenza o addirittura farla emergere, risultano posizioni politiche che possono essere assunte anche nel mondo della digitalizzazione. Anche in questo si dà il problema della scelta o, almeno, dei margini di scelta.

Ritornando alla duplice articolazione dell'essere cyborg di Neo, questa è nello stesso tempo esaltata e compromessa da personaggi minori, come Tank, Dozer, Charles: essere umani "puri al cento per cento", discendenti direttamente dalla progenie umana, senza essere passati attraverso i gangli dell'impianto. È evidente che questa presenza se, da una parte, esalta la commistione tra organico e macchinico che è visibile in Neo e negli altri protagonisti principali, dall'altra, la compromette, nel senso preciso che si pone come monito del fatto che l'invasione tecnologica è alterativa dell'essere uomo e che, dunque, senza di essa sarebbe possibile rintracciare la nostra essenza naturale (originaria). Questa presenza, apparentemente marginale, offre una risposta importante alla domanda radicale: qual è la natura umana? È infatti rintracciabile una scissione tra l'incontaminato (i corpi di Tank, Dozer, Charles) e l'eteromanipolato (quelli di Neo, Morpheus, Trinity). La lotta di Neo e dei suoi compagni ha come scopo quello di ripristinare una condizione naturale (ideale) in cui gli uomini nascevano dagli uomini e non venivano coltivati dalle macchine, ed avevano corpi integri e non invasi da reti e flussi info-elettrici. Una condizione ideale che, come abbiamo accennato, Baudrillard pare aver rinvenuto tra i primitivi.

Tribal dance

A Zion, dopo che Morpheus riceve l'assenso popolare alla sua perorazione, si scatena una danza di corpi nudi e tamburi battenti, che la regia monta in alternato ad una scena erotica tra Neo e Trinity. Una danza nella quale la comunità ritrova la continuità dell'essere-insieme, ritrova un comune sentire, dopo essersi divisa sulle decisioni da prendere e prima di affrontare la battaglia decisiva. Questa sfrenata danza di forte impatto visivo mostra assai bene quella che in Georges Bataille figura come "la nostalgia della perduta continuità" e che connota l'esplorazione baudrillardiana dei temi centrali sopra richiamati (il terzo ordine di simulacri e il carnaio di segni).⁴

Lo scambio simbolico era ciò che determinava le società primitive: in esse, grazie alla mediazione decisiva della morte, tutto era reversibile e consumabile, niente si ipostatizzava in un qualsiasi valore. Il linguaggio era innocente in quell'età dell'oro nella

quale “esso non [doveva] raddoppiare ciò che [afferitava] con un effetto di realtà” (Baudrillard, 1976, p. 85). Non era necessario un effetto di realtà che desse senso al corso delle cose. La realtà era di per sé segno, comprensibile immediatamente (cioè senza mediazione tecnologica, senza linguaggio) per la comunità: era proprio questa immediatezza a fondare la comunità. “Vi fu un tempo in cui” il corpo non era ancora biologico. Il potere non era ancora gioco di rappresentazione e a maggior ragione neppure di simulazione.

La risposta alla modellizzazione dello spazio digitale, dei simulacri, è indicata da Baudrillard proprio in un nuovo tribalismo: quello dei graffiti. Denominazioni tribali o nuovi tatuaggi che sterminano il sistema capovolgendone l'indeterminazione. Significanti vuoti usati per un intenso scambio collettivo, per ricreare comunità.

Ciò che questi nomi rivendicano non è una identità, una personalità, è l'esclusività radicale del clan, della banda, della gang, della classe di età, del gruppo o dell'etnia, che, come si sa, passa per la devoluzione del nome e la fedeltà assoluta a questo nome, a questo appellativo totemico, anche se questo proviene dritto dritto dai fumetti underground (p. 93).

Dall'altronde, anche la ricomposizione dei corpi di Zion avviene grazie alla danza tribale che suggella la decisione politica a discapito delle technicalità dell'assemblea dei rappresentanti e degli esperti, che appare invece del tutto artificiosa.

Vecchio vezzo dei sociologi quello di opporre forme semplici e immediate a forme complesse e mediate, la comunità alla società. E, a oltre un secolo dalla distinzione di Ferdinand Tönnies, a oltre un quarantennio dallo schizzo baudrillardiano, siamo ancora a confrontarci con le tracce (immaginate) di comunità, rivendicate dagli etno-nazionalismi nelle nostre lande. Forse però la comunità tribale non è mai esistita e mai esisterà. Forse è solo il disegno compensativo di una esternalità del tempo immemore rispetto alla difficoltosa attualità del tempo presente. Forse è anch'essa in ultima analisi un simulacro: si potrebbe dire la condizione “altra” senza la quale non si poteva elaborare una teoria dei simulacri. In definitiva, una sorta di meta simulacro.

Ma ne abbiamo davvero bisogno? Baudrillard ci ha offerto l'opportunità di sterminare anche questa istanza direttiva, questa tonalità del suo stesso discorso. Nel momento in cui si coglie l'indecidibilità dei modelli, si apre una partita decisiva e del tutto politica: quella della decisione. Se nulla ha il fondamento di una garanzia, niente può più essere naturalizzato. Ciò significa che i media continuano a proporci modelli direttori ma, nella disseminazione delle reti digitali, non hanno ormai più la forza di presentarli come “naturali”. Il potere continua ad esercitarsi e anche a volersi assoluto, ma la sua soluzione è ormai duplice: non c'è più qualcosa che lo limita, può cioè diffrangersi in varianti equivalenti, sdoppiarsi per moltiplicarsi, ma non c'è più neppure qualcosa che lo fonda e lo garantisce. È costretto a mostrare “l'assenza di *arkhè*, la pura contingenza di ogni ordine sociale” (Rancière, 1995, p. 36).

Nell'epoca dei simulacri di terzo ordine, l'unica istanza che ancora si aggrappa ad una realtà data, che cerca di essere naturale, è proprio quella che più di altre ha innescato e promosso i processi di simulazione: il mercato. Continuare a comprendere la simulazione

che abitiamo è l'antidoto più importante nei confronti delle permanenti velleità naturalistiche del mercato. E questo antidoto ci è stato lasciato in dono proprio da Jean Baudrillard.

La danza tribale nelle viscere di Zion, nella sua deriva orgiastica, non prende in carico la contaminazione, l'invasione, l'ibridazione tra organico e macchinico che segna i danzatori. Anche a proposito dei corpi, l'impostazione baudrillardiana corre il rischio di precipitare verso una deriva aurorale. È importante, ineludibile la duplice denuncia di Baudrillard: "prendere le parti del corpo è illusorio" (Baudrillard, 1976, p. 131), poiché la produzione di questo corpo naturale è un processo del tutto sociale, così come illusoria è la sua liberazione, la liberazione dell'energia desiderante che quel corpo racchiuderebbe in sé come una brocca l'acqua.

Tale denuncia, però, non può essere mossa da una prospettiva rivolta al passato che non è più e non è mai stato: il corpo del primitivo è stata a sua volta costruzione storica, di un'altra storia. Considerare la riduzione dell'essere umano a simulacro e a codice è lacerante, può far sorgere un rimpianto per uno stato pre-codifica in cui si finisce con il credere di rinvenire una sorta di corpo originale, autentico, solo capace di essere *naturalmente* in armonia con una qualche parte spirituale dell'uomo. Si può seguire questa strada con la speranza di ricomporre una delle fratture più profonde della cultura occidentale, quella tra anima (pensiero a priori) e corpo. Ma il rinvenimento di un'armonia originaria, a sua volta, rischia di confermare e ribadire con più forza tale frattura proprio nella ipostatizzazione di tale momento originario. Qui si segnala eminentemente come Baudrillard non sia riuscito a eliminare del tutto dal suo pensiero un residuo di platonismo, come nonostante il suo continuo tentativo di andare "oltre", di strappare il segreto, permanga in lui una sorta di "fede in un *originale*, in uno stato delle cose che esisteva prima della loro rappresentazione, riproduzione, simulazione" (Chambers, 1994, p. 64; *sott. nostra*). Baudrillard stesso, del resto, ci ha insegnato a diffidare degli aggettivi: come *parfait, originel* è aggettivo insidioso, che finisce con il divorare, con lo sterminare qualsiasi sostantivo a cui è accostato (cfr. Baudrillard, 1995). Così né il delitto né la seduzione riescono a resistere ai bagliori dell'aurora.

Ciò non toglie, tuttavia, che la denuncia avanzata da Baudrillard sia utile proprio per evitare quel imperialismo del codice che, nell'epoca postgenomica, incarna la definitiva manifestazione del pensiero metafisico occidentale. La binarietà del codice finisce con il proporre un nuovo elemento davvero ultimo, una nuova essenza che in profondità, nella profondità delle nostre membra, può fondare una contemporanea chiusura identitaria. Andare oltre significa oggi riconoscere la nostra mutazione continua, senza residui direbbe Baudrillard. Su tale mutazione non abbiamo garanzie ma il suo riconoscimento può rappresentare l'inesco di processi realmente emancipativi.

In conclusione, Baudrillard ha saputo cogliere il sogno in cui viviamo, ma è riuscito in questo tentativo solo contrapponendo l'ordine contemporaneo a un ordine esterno, primitivo nel quale si viveva e non si sognava. È mancato a Baudrillard un compiuto movimento nicciano, una inderogabile volontà di "continuare a sognare, pur sapendo di sognare". Lucido e coraggioso nello sforzo di alzarsi dal giaciglio, Baudrillard non ha voluto accettare l'indispensabilità di un guanciaie per il nostro vivere quotidiano. È dentro

questa dimensione simulacrale, e non sulla scorta di un impossibile aldilà, che si deve continuare a sviluppare pensiero critico e azione politica per una catastrofe dei simulacri, agita cioè *mediante* essi stessi, attraverso la loro stessa infondatezza.

Nota biografica

Antonio Tursi ha conseguito l'abilitazione come professore di seconda fascia in *Filosofia politica* e il dottorato di ricerca in *Teoria della comunicazione* presso l'Università di Macerata. È senior fellow del McLuhan Program in Culture and Technology. Si occupa del rapporto tra forme espressive, forme politiche e scenari mediali. Tra le più recenti pubblicazioni: *Partecipiamo. Tra autorappresentazione dei media e rappresentanza dei partiti* (Mimesis, Milano 2015); *Immagini del conflitto. Corpi e spazi tra fantascienza e politica* (Meltemi, Milano 2018).

Bibliografia

- 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. (1977). *Oublier Foucault*. Paris: Galilée; trad. it. (1977), *Dimenticare Foucault*, Bologna: Cappelli.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*. Paris: Galilée; trad. it. parz. (2008), *Simulacri e imposture. Bestie, Beauborg, apparenze e altri oggetti*. Milano: PGreco.
- Baudrillard, J. (1995). *Le crime parfait*. Paris: Galilée; tr. it. (1996), *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, Milano: Raffaello Cortina.
- Benjamin, W. (1936). *Das kunstwerk im zeitalter seiner technischen reproduzierbarkeit*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1955; trad. it. (1966), *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*. Torino: Einaudi, 1991.
- Caronia, A. (1996). *Il corpo virtuale*. Padova: Muzzio.
- Chambers, I. (1994). *Migrancy, culture, identity*. London - New York, NY: Routledge; trad. it. (1996), *Paesaggi migratori. Cultura e identità nell'epoca post-coloniale*. Genova: Costa & Nolan.
- Dick, P.K. (1964). *The simulacra*. New York, NY: Ace Books; trad. it. (1998), *I simulacri*. Roma: Fanucci, ed. 2005.
- McLuhan, M.H. (1964). *Understanding media. The extension of man*. New York, NY: McGraw-Hill; trad. it. (1995), *Gli strumenti del comunicare*. Milano: Il Saggiatore.
- Rancière, J. (1995). *La méésentente. Politique et philosophie*. Paris: Galilée; trad. it. (2007), *Il disaccordo. Politica e filosofia*. Roma: Meltemi.

Note

¹ La traduzione italiana è del 1979, da questa sono tratte le citazioni di Baudrillard in questo contributo (precisamente dalla terza edizione, aprile 2002, nella collana "Universale Economica" della Feltrinelli); il passo sopra riportato è tratto da p. 84.

² Utilizziamo due concetti, quello di “corpo invasivo” e quello di “corpo disseminato”, elaborati in Caronia, 1996.

³ Già solo in questo passo si osserva la linea di continuità con il maestro Michel Foucault ma, nello stesso tempo, la discontinuità rivendicata provocatoriamente l'anno seguente a *L'échange symbolique et la mort* con l'uscita di *Oublier Foucault*: la discontinuità tra potere e simulacro, tra produzione e seduzione, tra politica e simbolico (cfr. Baudrillard, 1977).

⁴ In *Simulacres et simulation*, si fa cenno anche alla “nostalgia di un referente perduto” (Baudrillard, 1981, p. 21). “Quando il reale non è più quel che era, la nostalgia assume tutto il suo significato” (p. 67).