

Meeting You

Ti ho incontrato, mio fantasma ipertecnologico

In un video documentario una madre riabbraccia la figlia morta. È il trionfo della suggestione, in cui reale e virtuale si mescolano, diventando l'uno la finzione dell'altro. Se ci concepiamo immortali, che bisogno abbiamo di credere nella risurrezione?

di Giancarlo Ricci

■ Varchiamo la soglia che conduce al luna park dell'ipertecnologia. Entrino signori nel nostro stand, assisterete a una spettacolare dimostrazione di cosa riesce a fare la tecnologia all'ultimo grido. L'ultimo grido, che non è certo quello di Munch, è di riuscire a raggiungere il regno dei morti e, soprattutto, uscirne illesi e pure rincuorati. Sogno antichissimo dell'umanità, è stato raccontato e celebrato dalla poesia di ogni tempo. Ma oggi le cose prendono un'altra piega. Partiamo dall'onore della cronaca, celebrata da articoli di grandi testate (*La Repubblica* dell'8 febbraio e il *Corriere della Sera* del 12) che si assumono l'agevole onere di astenersi da effettive riflessioni critiche.

La faccenda riguarda un video documentario in cui una madre sudcoreana che ha perso la sua bambina ha la possibilità, grazie a un casco virtuale e dei sensori tattili, di "rincontrare" la propria figlia: di parlarle, di toccarla, di rivivere con lei qualche momento gioioso. L'impresa è confezionata quale documentario televisivo intitolato *Meeting You* ("Incontrarti") realizzato dalla società sudcoreana Munhwa Broadcasting Corporation. Chissà perché c'è sempre una Corporation a muovere le fila di nuove tendenze tecnologiche e a promuovere nuovi trend. Per esempio a produrre sempre più serial televisivi dove situazioni e personaggi celebrano le mirabolanti acquisizioni della tecnologia digitale, dove il mondo virtuale e la realtà aumentata fanno da battistrada per aprire nuovi



Quella di Pirandello è ancora una visione ottimistica. Essere al tempo stesso sia Uno, sia Nessuno, sia Centomila. Siamo alle soglie del cosiddetto post umano



«ERA COME ESSERE IN PARADISO»

Si chiama *Meeting You* ("Incontrarti") ed è un documentario televisivo prodotto dalla Munhwa Broadcasting Corp. Grazie alla realtà virtuale una donna sudcoreana, Jang, ha potuto "riabbracciare" e "dialogare" con Nayeon, la figlia di sette anni deceduta nel 2016 a causa di una malattia incurabile. Jang, provvista di un casco virtuale e di sensori per le mani, è entrata in un mondo digitale in cui era riprodotta un'immagine della figlia, animata in 3D. «Ho vissuto un momento felice, il sogno che ho sempre voluto vivere», ha dichiarato la donna al termine dell'esperienza. «Era come il paradiso»



mercati al mondo dello spettacolo e del cosiddetto intrattenimento. L'inferno dei consumi è lastricato di buone intenzioni e di buoni sentimenti, e non rinuncia al pensiero magico pur di mettersi al servizio dei consumatori e catturarne ipnoticamente l'attenzione.

È evidente che non si tratta di condannare le nuove tecnologie dell'immagine

di cui alcuni usi costituiscono sicuramente passi importanti (medicina, chirurgia, robotica, comunicazioni, eccetera) ma di avviare qualche considerazione critica su alcune tematiche che direttamente o indirettamente ne risultano fortemente implicate: il tema della memoria, della realtà e della percezione, dell'identità, dei legami sociali, del funzionamento

dell'informazione, della dimensione reale della storia.

C'è molto da esplorare sugli effetti, per ciascun soggetto e sulla sua realtà psichica, del mondo ipertecnologico. In nome dell'assenza di limite, della possibilità di assaporare desideri irrealizzabili, di provare emozioni ed eccitazioni a getto continuo, lo statuto del soggetto vacilla

in quanto non si riconosce più nelle immagini che lo circondano. Si tratta di una sorta di derealizzazione dove i confini si spostano, le leggi del possibile e dell'impossibile si mescolano e si ibridano. È il tempo in cui a vari livelli il virtuale e il reale si compattano diventando uno la finzione dell'altro. Ecco le identità multiple, gli avatar e le nuove maschere del gran ballo ipertecnologico. Qual è l'effetto? Creare (artificialmente) una sorta di specchio dello specchio in cui l'identità rischia di frantumarsi: essa può essere sostituita come un abito, essere duplicata in una vertigine gaudente, o assumere le sembianze di un Altro. Uno, nessuno e centomila, diceva il nostro Pirandello. Ma la sua è ancora una visione ottimistica.

Tutto è spettacolo e alienazione

Quali sono gli effetti macroscopici di tutto ciò? Per esempio che la memoria storica si depauperizza e l'identità soggettiva si indebolisce, o meglio si globalizza in quanto costretta a dilatarsi in modo ipertrofico. Dunque dobbiamo (credere di) sapere tutto e essere informati su tutto: ma non è questa una sorta di neutralizzazione dell'intelligenza (*inter lègere*: leggere tra, attraverso) e del suo lavoro critico? Siamo virtualmente informati in modo da poter esprimere, con virtuale oggettività, virtuali consensi. Gli algoritmi ci precedono, ci conoscono meglio di noi stessi. E di questo spossessamento nemmeno ci accorgiamo, preferiamo il comfort delle emozioni sicure, delle libertà garantite. Le implicazioni politiche e sociali vanno da sé. Essere al tempo stesso sia Uno, sia Nessuno, sia Centomila. Siamo alle soglie del cosiddetto post umano.

Le considerazioni potrebbero proseguire. Se considerassimo l'utilizzo di un dispositivo virtuale come una sorta di protesi, dovremmo prendere atto che l'uso di tale dispositivo sembra muoversi oggi in modo concentrico verso il cuore della soggettività: l'interiorità, l'intimità dei pensieri, le emozioni, la "felicità". Non si tratta di protesi dell'anima? Il sogno è quello di replicare il soggetto – ricorda il film *Blade Runner*? – quasi a poter addomesticare i sentimenti e le emozioni umane, o al contrario, se dolorose, di anestetizzarle costruendo una realtà parallela. Ma il reale è altrove, duramente e radicalmente altrove.

L'ipermodernità si caratterizza nella diffusione sistematica di vari dispositivi sociali in cui l'immaginario prende il sopravvento sul simbolico, ovvero sulla parola, sul discorso. L'immagine oggi domina, parla molto più delle parole, colonizza la realtà psichica, parassiteggia le esperienze riducendole a modelli pre-determinati. Il depotenziamento del simbolico di sicuro impoverisce il pensiero critico. Insomma l'era dell'informazione globalizzata, la diffusione di internet e dei social si espande fino a un'erotizzazione perversa dell'immaginario.

Alimentare la fantasia

L'affermarsi nel sociale del regno delle tecnologie pare essere proporzionale, su scala sociale, al trionfo della suggestione, con il suo ritualismo e con le sue idolarie vecchie e nuove. Come preconizzava già Guy Debord nel 1967 con *La società dello spettacolo*, le immagini del mondo dettate dalle necessità della produzione capitalistica si sono staccate dalla vita reale al punto che il trionfo dello spettacolo si dimostra come l'inverso della vita. In breve: se la vita diviene spettacolo, scena da mostrare, da imitare e da condividere perché piace, in realtà si afferma una forma di alienazione dalla vita.

I media diventano spesso i tecnocrati che gestiscono questo equilibrio tra realtà e finzione, tra accadimento e previsione. La statistica, i sondaggi, le proiezioni virtuali, le scienze della previsione diventano l'arte di far accadere qualcosa ancor prima che accada (cfr Jean Baudrillard, *Simulacri e impostura. Bestie, beaubourg, apparenze*). La realtà è ben poco libera di accadere perché è già da sempre accaduta. Già progettata da algoritmi matematici che impongono il loro imperium.

Torniamo al documentario *Meeting You*. Il quale, per esibire la grandiosità degli effetti speciali, punta dritto al bersaglio: solleticare la fantasia di immortali-

tà, in definitiva, alimentarla. C'è tuttavia qualcosa di più sottile perché dietro tale fantasia si mostra una certa idea di vita e di morte: così come la vita è rappresentata quale trionfo di un narcisismo autoreferenziale, al pari la morte viene considerata come l'estrema offesa a un narcisismo onnipotente. Entrambi i casi confermano – direbbe lo psicoanalista André Green – un narcisismo di morte.

In altri termini: il fantasma di immortalità che questo documentario vuole presentificare mostra, utilizzando protesi immaginarie, che si può "potenziare" la vita grazie alle sue propaggini narcisistiche che mantengono la morte allo stato di un tabù indicibile. Paradossalmente questo silenzioso scongiuro della morte avviene in effetti per non saperne più della vita. Per non saperne cioè delle radici in cui si annodano i fili delle genealogie e dei nomi, i miti delle origini, l'alternanza delle generazioni, le storie di filiazioni. Sono queste istanze e questi processi che psichicamente dovrebbero lavorare l'inconscio di ciascun individuo. Se vengono negate o sconfessate, il termine della vita, il suo compimento, la sua conclusione assume il volto terrifico del nulla.

Le verità in dismissione

L'antropologia, l'etnologia, lo studio dei miti e delle religioni, grandi monumenti che custodiscono verità inattuali, sono oggi in dismissione. Quasi che l'uomo del nostro tempo debba convincersi che la sua natura è univoca, soprattutto definita da parametri biologici, definita e gestita in un contenitore sociale biopolitico. Sono proprio questi studi a ricordarci che dinanzi alla morte proliferano svariati riti di sepoltura, di cremazione, di copertura della tomba con pesanti lastre di pietra. Ovvero: i morti non devono poter tornare in vita. È come dire che il lavoro del lutto – e i suoi altri nomi come la Caduta o la Cacciata – è essen-

PSICANALISTA E SAGGISTA

Milanese, psicanalista con oltre quarant'anni di esperienza, già giudice onorario presso il tribunale dei minori cittadino, Giancarlo Ricci è membro analista dell'Associazione lacaniana italiana di psicoanalisi, esperto di Freud, autore di diversi volumi tradotti anche all'estero.





Dracula di Bram Stoker (1992), di Francis Ford Coppola

ziale e costitutivo dell'umano. I morti devono rimanere tali per consentire che la vita possa proseguire, possa risorgere alimentata da una memoria che assume la tensione di una fede imperitura. In un certo senso il grande tema della Pasqua, della Passione e della Risurrezione di Cristo, sintetizza in modo straordinario questa stretta connessione tra la vita e la morte. Quest'ultima si situa qui agli antipodi di qualsiasi forma di narcisismo o di nichilismo. E nella vita l'umano riesce a pensare all'immortalità, addirittura alla Gloria, facendo a meno di qualsiasi ipertecnologia. Non nascondiamolo: questo può dar parecchio fastidio alle mire monopolistiche dei tecnocrati dello scientismo.

Lo statuto dell'umano è tale in quanto abitato da un punto strutturalmente insuperabile, enigmatico, che assume diversi nomi: il corpo, la morte, l'enigma della vita, il tempo, il sesso, l'inconscio. L'umano è tale solo in quanto riesce a

soggettivizzare queste funzioni di limite. Se c'è soggettivazione non c'è alcun bisogno di surrogati, di protesi immaginarie, di realtà virtuali che possano recare più o meno "sollievo". Del resto la vita non sarebbe vivibile senza il limite della morte. E senza di esso la vita stessa non riuscirebbe a vivere.

La porta del cielo

A tal proposito va ricordato il racconto dell'ebreo errante. È colui che per aver schernito Gesù viene colpito dalla condanna più atroce: quella di non poter

La condanna più atroce è quella che colpisce l'ebreo errante, che non può morire ma deve continuamente vagabondare. Una metafora grandiosa che giunge fino al personaggio di Dracula

più morire, oltre a dover continuamente vagabondare. Metafora grandiosa. Questa leggenda, nelle numerose versioni che si riscontrano nelle tradizioni medioevali europee, giunge fino al romanticismo, per esempio fino al personaggio letterario di Dracula che nelle varie versioni (Polidori, Stoker e altri) viene rappresentato smunto e pallido, e (guarda caso) alla perenne ricerca del sangue zampillante di esseri umani.

Forse un certo uso spettacolaristico utilizzato dai tecnocrati del virtuale vampirizza furtivamente le nostre anime? Penserei di sì. Fa impressione che l'articolo su *Repubblica*, citato all'inizio, termini con un inquietante entusiasmo: «Per aprire la porta del paradiso basterà appoggiare il dito su uno schermo, senza nemmeno bussare».

Già, senza nemmeno bussare. Come dicevamo all'inizio: entrate signori, le porte sono aperte, il nostro padiglione vi riserva grandi sorprese. ■