

Nicola Martellozzo

1. Unheimliche, o il corpo rimosso

Le tecnologie e i media del XXI secolo hanno aggiunto un'inedita complessità al tema già problematico dell'identità. I processi tramite cui le forme d'identità – singole o condivise – vengono costruite, le modalità di rappresentazione del sé, le tecniche sociali di produzione, sono tutti argomenti familiari all'antropologia e alle scienze umane. L'avvento del digitale ha introdotto nuovi attori, nuovi luoghi e nuove modalità attraverso cui gli uomini rappresentano se stessi¹. I *self media studies* raccolgono gli approcci più innovativi in questo senso, facendo dialogare le discipline umanistiche con esperti di informatica, statistica, *big data*².

A questo proposito, il fenomeno del *quantified self* è particolarmente interessante e complesso da esplorare: cosa succede quando il digitale entra nei corpi stessi? Ormai sono molti i dispositivi tecnologici che permettono di rilevare, registrare ed elaborare gli stimoli fisiologici, metabolici o nervosi del nostro corpo, traducendoli in informazioni digitali. Viene costruita in tal modo un'identità digitale, che si fonda su una forte relazione tra il soggetto umano e i nuovi media, ed è permessa da pratiche che sono al tempo stesso forme di auto-rappresentazione e di auto-configurazione.

In questo breve articolo cercheremo di evidenziare gli aspetti perturbanti dell'identità digitale nata dal *self-tracking*, attraverso due casi specifici. Il primo è la serie televisiva *Black Mirror*, esempio recente di immaginari distopici legati al *self-tracking*. L'altro è quello del *biohacking*, che comprende tecniche culturali di modellamento del corpo ispirate a un immaginario del sé quantificato. Nonostante venga spesso presentato come un fenomeno neutro, di oggettivazione impersonale dei corpi, come ogni altra forma di costruzione dell'identità il *quantified self* implica reazioni emotive, irrazionali, perfino inquietanti. Il risultato è un senso di straniamento, la percezione sinistra di un corpo digitale che, pur nella sua familiarità, è solo una simulazione di vita. Swan propone una sintetica ma efficace descrizione del fenomeno:

¹ *Digital Anthropology*, a cura di H.A. Horst e D. Miller, Berg, London 2012; J. Ibrahim, *Production of the 'Self' in the Digital Age*, Palgrave Macmillan, London 2018.

² *The Routledge Companion to Media Studies and Digital Humanities*, a cura di J. Sayers, Routledge, New York-London 2018; *Vite impersonali. Autoritrattistica e medialità*, a cura di F. Villa, Pellegrini, Cosenza 2013.

The quantified self (QS) is any individual engaged in the self-tracking of any kind of biological, physical, behavioral, or environmental information. There is a proactive stance toward obtaining information and acting on it. A variety of areas may be tracked and analyzed, for example, weight, energy level, mood, time usage, sleep quality, health, cognitive performance, athletics, and learning strategies³.

A differenza dei social network e delle *self narratives*, la quantificazione del sé ha la capacità di colmare la distanza tra percezione, rappresentazione e modellamento del corpo. Una delle ragioni principali sta nel superamento delle tecnologie *wearable*, dispositivi indossabili capaci di fornire informazioni su alcuni parametri corporei. In quel caso, la pelle agiva come interfaccia tra il corpo umano e il *wearable device*, una superficie di contatto e scambio di informazioni⁴. La tecnologia del *quantified self* non rinuncia a questo tipo di dispositivi, ma aggiunge una nuova serie di biosensori, recettori digitali, congegni innestati che infrangono la barriera della pelle, agendo dentro il corpo umano. In questo senso, la quantificazione del sé è permessa da un'incorporazione dell'inorganico e del digitale; un completamento, se leggiamo il *self-tracking* come una forma di antropo-poiesi, ossia di plasmazione culturale del corpo umano⁵.

La quantificazione è un processo automatico, continuo, silente, che produce informazioni digitali sul nostro corpo. I software costruiscono un'auto-rappresentazione impersonale, oggettiva come cifre e statistiche che la compongono, una traduzione digitale di aspetti metabolici, stimoli fisiologici, attività cerebrali, perfino emozioni e dati ambientali. Insomma, l'insieme di dispositivi e sensori costituisce un'interfaccia di percezione, cui viene delegato "l'ascolto" dei segnali corporei. In questo modo, la persona diventa consapevole di tutti i processi involontari, silenti o invisibili che animano il suo corpo⁶; attraverso questa auto-rappresentazione, il soggetto può esercitare una vigilanza e un controllo costante su di sé, possibilità che il movimento del *biohacking* ha enfatizzato positivamente, come vedremo.

Tuttavia, questa identità digitale è pur sempre il risultato di processi culturali che coinvolgono l'uomo fin dentro il suo corpo. Il *quantified self* non sfugge alle componenti emotive – ma soprattutto simboliche – che permeano il nostro agire quotidiano, e attraverso le sue pratiche e i suoi immaginari propone una precisa visione dualistica dell'umano. La distinzione cartesiana in mente/corpo viene costantemente confermata nella quantificazione del sé; non è un caso che le tecniche del *self-tracking* siano largamente usate nel settore sanitario⁷, visto che il sapere biomedico si fonda sul dualismo mente/corpo e sulla meccanicità dell'organismo.

3 N. Thumim, *Self-Representation and the Digital Culture*, Palgrave Macmillan, London 2012; M. Swan, *The Quantified Self: Fundamental Disruption in Big Data Science and Biological Discovery*, "Big Data", 1, 2013, p. 85.

4 E. Holmgren, S. Tamminen, *The Anthropology of Wearables: The Self, The Social, and the Autobiographical*, "Ethnographic Praxis in Industry Conference Proceedings", 2016, pp. 154-174.

5 F. Remotti, *Fare umanità. I drammi dell'antropo-poiesi*, Laterza, Roma-Bari 2013.

6 U. Gerhard, A. Hepp, *Appropriating Digital Traces of Self-Quantification: Contextualizing Pragmatic and Enthusiast Self-Trackers*, "International Journal of Communication", 12, 2018, pp. 683-700.

7 D. Lupton, *Digital Health. Critical and Cross-Disciplinary Perspective*, Routledge, New York-London 2018.

In queste pagine ci promettiamo di indagare quella percezione culturale che trova nella quantificazione un motivo d'inquietudine, che associa il corpo digitale a un turbamento sinistro. *Unheimliche* è il termine reso famoso da Freud per indicare l'inquietudine provocata da qualcosa di irragionevolmente familiare⁸, che adottiamo qui per descrivere il perturbante del *quantified self*. Lo psicoanalista propone una descrizione empirica, portando esempi quotidiani, storici e letterari di *unheimliche*: tutti sono dovuti all'ambiguità dell'animazione. In altre parole, al dubbio che qualcosa di inanimato sia animato. Freud in realtà procede oltre, e propone un'interpretazione psicoanalitica in cui l'*unheimliche* è provocato da un "ritorno del rimosso" psichico.

Nel modello riproposto dal *self-tracking* la *psyché* non ha spazio: l'inconscio è al più ridotto a un insieme di stimoli neurofisiologici, mentre la mente cartesiana è ben altra cosa. Il "rimosso" nel processo di costruzione dell'identità digitale è perciò la corporeità del soggetto, cui viene sovrapposta una rappresentazione quantificata⁹. Solitamente è nella malattia che esperiamo drammaticamente questa dimensione rimossa: la sofferenza rende dolorosamente consapevoli del proprio corpo, ci confina nella carne. Le pratiche di quantificazione ci rendono costantemente consci di tutti quei processi vitali involontari e incontrollabili, esternandoli, dandogli una forma propria, come se guardassimo i meccanismi di un automa.

Bambole semoventi, figure di cera, automi meccanici: per Freud sono tutti in grado di evocare il perturbante poiché rappresentano imitazioni della vita, simulacri sinistri nella loro somiglianza all'umano. In robotica questo fenomeno prende il nome di *uncanny valley*¹⁰. Questa "valle" nel grafico rappresenta l'intervallo in cui l'automa è tanto somigliante da provocare turbamento e rifiuto nell'uomo. L'effetto viene enfatizzato se il simulacro può imitare i movimenti, come nel caso di una protesi mio-elettrica. La quantificazione del sé propone una rappresentazione che lambisce decisamente quella valle.

2. Black Mirror: immaginari distopici del quantified self

Black Mirror è una serie antologica, tra le più conosciute e apprezzate degli ultimi anni, dove ogni episodio segue una propria trama indipendente. Nell'insieme, offre allo spettatore riflessioni sull'impatto delle nuove tecnologie nella società contemporanea, mostrando mondi futuri caratterizzati da eventi drammatici e inquietanti, il più delle volte. Si può definire *Black Mirror* una serie fantascientifica, in cui l'uomo ridefinisce – attraverso tecnologie e *digital media* – i suoi sensi, il suo corpo, la sua identità. In molte puntate la rappresentazione distopica si unisce alla satira sociale, spostando il dubbio e l'inquietudine dello spettatore dalla finzione alla realtà in cui vive¹¹.

8 S. Freud, *Il perturbante* [1919], in *Opere*, IX, Bollati Boringhieri, Torino 1977.

9 Per comprendere appieno il senso di questa affermazione ricordiamo che nella filosofia meccanicistica di Cartesio gli organismi – lo stesso corpo umano – sono comparati ad automi, cioè a meccanismi capaci di simulare la vita.

10 M. Mori, *Bukimi no tani – The Uncanny Valley*, "Energy", 7, 1970, pp. 33-35; R. Jones, *Personhood and Social Robotics. A psychological consideration*, Routledge, New York-London 2016.

11 M. Tirino, A. Tramontana, *I riflessi di Black Mirror*, Rogas Edizioni, Roma 2019; F. Lammoglia, S. Pastorino, *Black Mirror. Narrazioni filosofiche*, Mimesis, Milano 2019.

L'immaginario di *Black Mirror* è eterogeneo, affollato di riferimenti all'attualità e riman- di tra episodi, strutturando così un mondo internamente coerente, che si re-immagina e ri-definisce in ogni stagione. Tuttavia, all'interno della serie si possono rintracciare dei temi ricorsivi, che costituiscono altrettante sottotracce per ogni puntata: identità dell'uomo, cul- tura della sorveglianza, tecnologia ed esistenza, spettacolo e iperrealismo, estetica, futuri distopici¹². I primi tre trovano un orizzonte comune nell'immaginario del *quantified self*, che la serie televisiva esplora nei suoi aspetti più sinistri e perturbanti, tanto più intensi quanto più la rappresentazione futura approssima il nostro presente.

Al centro di diversi episodi ci sono tecnologie di quantificazione in grado di rilevare, registrare ed elaborare informazioni sensoriali ed emotive complesse, ben oltre le attuali possibilità del *self-tracking*. Ne rappresentano una versione potenziata, capace di produrre un'inedita quantificazione del sé, producendo simulazioni di realtà che si confondono con essa, o addirittura la sostituiscono. L'efficacia e la potenza di *Black Mirror* non sta nell'im- maginare dispositivi e tecnologie, ma nel portare all'estremo le conseguenze inaspettate di quei dispositivi nella società. Consideriamo alcuni episodi in particolare.

In *The Entire History of You* (S1E3), un piccolo processore sottocutaneo (*grain*) regi- stra continuamente tutti gli *input* visivi e acustici, permettendo alla persona di memorizzare digitalmente i propri ricordi, rivivendoli a piacimento "riavvolgendo" la registrazione. Il *grain* permette di disporre completamente della propria memoria, ma costituisce in effetti una forma di auto-sorveglianza sul proprio corpo e sulle proprie azioni; nell'episodio, la polizia effettua dei controlli sugli ultimi giorni di vita di ognuno, cercando eventuali crimini commessi e inevitabilmente registrati. Ma questa sorveglianza di sé permette al protago- nista di scoprire il tradimento della moglie, distruggendo così la sua realtà familiare che sopravvive solo come memoria digitale.

Mentre qui il dispositivo permette solo di rivivere ricordi vissuti, in *Play Test* (S3E2) il *mushroom* è un innesto digitale di realtà aumentata, che può produrre stimoli sensoriali attivi. Il protagonista muore dopo nemmeno un secondo dall'inizio del test sperimentale, ma nella sua percezione aumentata vive l'equivalente di molte ore, illudendosi di essere uscito dalla simulazione. L'episodio è interessante anche perché si rifà alla prospettiva della *gamification*, ossia l'adozione di modalità ludiche (tratte spesso da videogiochi) in contesti come la ricerca scientifica, l'educazione, il marketing. Gli effetti più sinistri di questa "ludi- cizzazione" si trovano in *Men Against Fire* (S3E5), in cui un impianto di realtà aumentata viene innestato a soldati che si occupano di liberare il paese da mostri inumani. In realtà, è lo stesso dispositivo a produrre la simulazione dei mostri, che sono persone appartenenti a minoranze sociali cui viene negata non solo l'esistenza, ma l'appartenenza stessa al col- lettivo umano.

Qui, il tema del potere e della sorveglianza viene affrontato da un'altra angolazione, mettendo lo spettatore letteralmente nei panni del soldato, come un videogioco sparattutto in prima persona. L'uso incontrastato della violenza e del controllo da parte della polizia o,

12 *Black Mirror and Critical Media Theory*, a cura di A.M. Cirucci, B. Vacker, Lexington Books, Lanham 2018, p. XIII.

come in questo caso, nel *warfare* contemporaneo, ritorna spesso in *Black Mirror*; il richia- mo più immediato è quello alle politiche di securizzazione e *dataveillance* attiva sempre più presenti nella nostra società¹³, che trovano nel *quantified self* nuovi metodi e possibilità.

Rintracciamo notevoli esempi nell'episodio speciale *White Christmas*, dove ritroviamo un dispositivo simile a quello di S1E3: le *z-eyes* sono interfacce oculari che funzionano come schermi, registrando gli input visivi ma dando inoltre la possibilità a terze persone di assistere da remoto. Anche se consenziente, si tratta di una pratica che viola totalmente la *privacy* individuale, attraverso un furto della prima persona, a fini di sorveglianza, spio- naggio o voyeurismo. Le *z-eyes* permettono inoltre di bloccare univocamente la propria immagine alla vista altrui, come su *whatsapp* è possibile bloccare un contatto. Uno dei protagonisti viene scarcerato, ma la sua condanna gli impedisce di vedere chiunque, mentre per gli altri appare come una macchia rossa. Questo trattamento punitivo può ricordare quello dello stigma sociale analizzato da Foucault¹⁴, cui però si aggiunge una componente di sorveglianza costante permessa proprio dall'auto-rappresentazione digitale.

Sempre in questo episodio speciale viene introdotto il *cookie*, una tecnologia che stavolta chiama in causa il problema dell'identità, declinata come consapevolezza di sé. Il *cookie* è un simulacro per una copia fedele degli schemi cerebrali del suo possessore, usato come assisten- te digitale per la gestione della casa. In questo caso, il processo di quantificazione raggiunge la forma estrema, producendo una rappresentazione digitale del sé che è consapevole della propria esistenza, una simulazione equiparata giuridicamente al suo "originale". I risvolti sinistri nascono proprio dalla consapevolezza della propria condizione: un'identità disincarna- nata costretta in una simulazione virtuale, di cui le persone possono disporre a piacimento.

Due episodi esplorano questa situazione secondo prospettive opposte. In *Be Right Back* (S2E1) una donna ottiene una copia del proprio fidanzato morto usando un corpo sintetico che viene "programmato" con una simulazione dei ricordi e della personalità originale, creata combinando tutte le informazioni registrate nei social network e negli altri media. Al contrario in *San Junipero* (S3E4) due donne anziane, dopo essersi conosciute e innamorate in una realtà virtuale, alla loro morte vengono "caricate" definitivamente in questo *digital afterlife*. In questo caso la quantificazione del sé produce una virtualizzazione totale: le persone si disincarnano alla loro morte, permettendo una nuova vita simulata che, cosa inusuale per questa serie, è presentata in maniera positiva. Nell'episodio precedente avviene il contrario: la memoria digitale si incarna in un nuovo corpo, un simulacro imperfetto ma abbastanza fedele da collocarsi nell'*uncanny valley*.

Abbiamo rapidamente passato in rassegna alcune delle rappresentazioni distopiche le- gate al *quantified self*, che in *Black Mirror* mettono al centro quasi sempre simulacri e simu- lazioni, sfruttando il principio dell'*uncanny valley* per turbare lo spettatore. Ma, fuori dagli schermi televisivi, come si traduce l'immaginario della quantificazione a livello di pratiche culturali? Una delle prospettive più interessanti e originali è quella del *biohacking*.

13 W.L. Perry et al., *Predictive Policing: The Role of Crime Forecasting in Law Enforcement Operations*, RAND Corporation, Santa Monica 2013.

14 M. Foucault, *Surveiller et punir: Naissance de la prison*, Gallimard, Paris 1975.

3. Biohacking: *pratiche del quantified self*

Il *biohacking* è un fenomeno culturale ancora poco studiato, un movimento eterogeneo di ricercatori, scienziati, e normali cittadini che hanno come scopo il potenziamento delle capacità umane, da raggiungere attraverso un uso informale e autonomo di genetica, biochimica e robotica¹⁵. Una delle esponenti di spicco è Meredith Patterson, che nel suo *Biopunk Manifesto* afferma:

Scientific literacy empowers everyone who possesses it to be active contributors to their own health care, the quality of their food, water, and air, their very interactions with their own bodies and the complex world around them [...] Citizen science has suffered from a troubling decline in diversity, and it is this diversity that biohackers seek to reclaim¹⁶.

Patterson descrive un modello alternativo di ricerca scientifica, una scienza su piccola scala da condurre fuori dalle università, utilizzando tecnologie e metodi accessibili alla grande maggioranza delle persone, condividendo tecniche e risultati in maniera aperta e gratuita. Con la filosofia *DIY* si rivendica la libertà per ognuno di fare della scienza, e in particolare sviluppare nuovi metodi di interazione con il proprio corpo. Il luogo dell'esperimento non è più il laboratorio universitario, ma la carne dello scienziato¹⁷. Per esempio, a partire dalla relazione simbiotica che ogni uomo intrattiene con i propri batteri intestinali, il *biohacking* cercherà di modificare e potenziare la relazione per indurre i batteri a produrre quegli enzimi che l'organismo umano non è capace di sintetizzare.

Le pratiche del *biohacking* agiscono sui meccanismi biochimici e neurofisiologici del corpo, ma per essere efficiente occorre una conoscenza precisa, attiva, di quei processi¹⁸. La quantificazione del sé risponde esattamente a queste esigenze, e pertanto i *biohackers* sono tra i sostenitori – e utilizzatori – più forti del *self-tracking*. Interventi autonomi di microchirurgia, l'innesto sottocutaneo di congegni elettronici, l'uso di biosensori, sono alcune delle tecniche più comuni di questo movimento culturale¹⁹, che si presenta come una “tecnologia del sé”²⁰. L'incorporazione del digitale riguarda un modello corporeo basato sull'assemblaggio e la riconfigurazione, ma anche sull'estensione del sé, come descrive efficacemente Lupton:

Embodiment and identity are performed both by engaging with, carrying or wearing a self-tracking device (acts that symbolise a certain type of self: the self-tracking self) and by

15 A. Delfanti, *Biohackers. The Politics of Open Science*, Pluto Press, London 2013; G. Bennett et al., *From synthetic biology to biohacking: are we prepared?*, “Nature Biotechnology”, 27, 2009, pp. 1109-1111.

16 <https://maradydd.livejournal.com/496085.html> (ultima consultazione: 30 agosto 2019).

17 S. Jasanoff, *Designs on Nature. Science and Democracy in Europe and the United States*, Princeton University Press, Princeton 2005.

18 D.N. Nesbeth, *Synthetic Biology Handbook*, CRC, Boca Raton 2016.

19 A.K. Yetisen, *Biohacking*, “Trends in Biotechnology”, 36, 2018, pp. 744-747.

20 M. Foucault, *Tecnologie del sé*, Bollati Boringhieri, Torino 1992.

generating personal data that can be used in certain specific ways as part of the project of selfhood and embodiment. [...] There are various ways in which self-tracking devices can be understood as prosthetics. Such devices, when attached to or worn on or inside the body, become physical extensions of it²¹.

I dati raccolti sul proprio corpo diventano una conoscenza “grezza” con cui il *biohacker* può rimodellarsi. L'auto-rappresentazione quantificata non comporta mai – ovviamente – la virtualizzazione completa del corpo. La carne è sempre presente, fornisce lo sfondo naturale su cui si innesta il completamento culturale attraverso l'incorporazione, costruendo così una nuova identità digitale coerente con un immaginario positivo del *quantified self*. Il *biohacking* ricerca l'efficienza dell'organismo, il superamento dei limiti umani aggirandone i vincoli, la capacità di influenzare attivamente i processi corporei, una visione positiva molto distante dai toni sinistri evocati prima.

La tesi che sosteniamo è che la prospettiva del *biohacking* rappresenti una risposta alla dimensione perturbante della quantificazione. Il *self-tracking* restituisce una rappresentazione digitale e impersonale dei nostri fenomeni fisiologici quotidiani, trasfigurati digitalmente ed esteriorizzati. Le pratiche del *biohacker* puntano a disporre completamente del proprio corpo, usando come interfaccia l'auto-rappresentazione quantificata generata digitalmente, cioè l'intera mole di dati relativi a parametri corporei, metabolici, cinestetici raccolti continuamente da dispositivi *wearable* o sottocutanei, app e biosensori. Al soggetto sono “svelati” i propri automatismi, diventa consapevole dei processi silenti che lo attraversano. Battito cardiaco, stimoli nervosi, movimenti peristaltici, sono tutti parte di quel rimosso del corpo, di quell'evidenza della carne normalmente silenziosa ed invisibile, che si trova adesso riaffermata ed esteriorizzata nel *quantified self*.

Più di molti altri, i *biohackers* sono consapevoli che non si ha un corpo, ma *si è* dei corpi; eppure, è proprio per questa visione che il *self-tracking* è capace di provocare turbamento, poiché svelando l'automatismo rischia di far saltare la dualità del soggetto cartesiano, inteso come “dominio psichico” o “volontà” della mente. Il senso di *unheimliche* nasce dall'inquietudine della propria animazione, di essere agiti da questi processi inconsapevoli, dalla paura di “scoprirsi” automi composti di meccanismi organici di cui non si può disporre.

Tuttavia, la rappresentazione quantificata fornisce contemporaneamente una scappatoia. Il *quantified self*, attraverso l'esternalizzazione di ciò che normalmente è invisibile e intangibile, riafferma la separazione tra corpo e mente attraverso dati digitali che rendono possibile la vigilanza e il controllo del soggetto sui meccanismi del *bíos*. Il *biohacking* è una particolare risposta culturale a questa inquietudine: attraverso la rappresentazione quantificata del sé riafferma un controllo sul corpo, impone una volontà attiva, un dominio sui meccanismi involontari. In poche parole, usa il *self-tracking* come strumento di conoscenza e d'azione per controbilanciare il rimosso della carne: una pratica sotterranea, indiretta, un “hackeraggio” del *bíos*, appunto²².

21 D. Lupton, *The Quantified Self: a Sociology of Self-Tracking*, John Wiley & Sons, Hoboken 2016, pp. 70-71.

22 Mentre *zoé* indica la proprietà comune a tutti gli esseri viventi, *bíos* riguarda le modalità vitali specifiche

Nel *biohacking* questo avviene su piccola scala, quasi sempre fuori dalla portata delle istituzioni scientifiche e biomediche. Per usare la terminologia di De Certeau, il *biohacking* rappresenta un insieme di tattiche per il controllo del sé sviluppate da gruppi marginali all'interno delle ampie strategie di autorità scientifiche e politiche²³. Infatti, su ampia scala i dati raccolti collettivamente tramite il *self-tracking* e i vari *digital media* permettono a grandi enti (come aziende o governi) di sviluppare sistemi di vigilanza, strategie di marketing, database medici. Gli algoritmi che strutturano il *quantified self* producono al tempo stesso una conoscenza e un potere sui corpi attraverso una disciplina di nuovo tipo, una bio-politica²⁴ basata sulla digitalizzazione dell'identità.

In questo senso, il *biohacking* non vuole solamente riaffermare la volontà dell'individuo sulla parte invisibile e silente del proprio corpo, ma anche sui quei processi altrettanto invisibili e silenti di quantificazione del sé.

del singolo vivente. La filosofia meccanicistica di Cartesio ha rafforzato questo aspetto, promuovendo una biologia fiscalista dove la vita coincide con i processi fisiologici degli esseri animati; come abbiamo visto, la visione del corpo sottesa nel *quantified self* eredita questa lettura cartesiana, anche se con differenze sostanziali.

23 M. de Certeau, *The Practice of Everyday Life*, California University Press, Berkeley 1988.

24 M. Foucault, *Naissance de la Biopolitique. Cours au Collège de France (1978-1979)*, Seuil-Gallimard, Paris 2004.

INTIMITÀ SOCIALI:

DIARI, NARRAZIONI E STRATEGIE DI AUTORAPPRESENTAZIONE DIGITALE

Laura Busetta

L'autorappresentazione e le nuove forme mediali

La scrittura soggettiva permea oggi tanto le pratiche sociali quanto le piattaforme mediali, dando luogo a esperienze che invitano a rivedere da un lato i termini del dibattito sui nuovi media, dall'altro quello su autobiografia e tecnologie del sé. La pervasività dell'autorappresentazione nel contesto estetico contemporaneo, d'altra parte, è stata negli ultimi anni ampiamente evidenziata dagli studiosi di campo, mentre l'espressione di sé è progressivamente divenuta la modalità cardine attraverso cui si guarda alle forme mediali e all'interazione con dispositivi e tecnologie¹. Attraverso siti web, blog e social network, la configurazione della soggettività ha trovato una molteplicità di ancoraggi e sollecitazioni, diventando attraverso il *selfie* vero e proprio "fenomeno di massa"², all'interno di un meccanismo complessivo di *oversharing* personale, che caratterizza l'epoca digitale³. Tali tendenze sollecitano le forme di scrittura intima più sedimentate in ambito letterario, visivo e audiovisivo – come l'autoritratto, l'autobiografia, il ritratto – saccheggiandole da un lato, invitandole a trasformarsi dall'altro.

Se l'insieme delle pratiche autorappresentative è caratterizzato dalla poliedricità, dall'ibridazione e dalla resistenza alla categorizzazione, è tuttavia possibile, come osserva Tinel-Temple, isolare tre modalità principali che pertengono alla scrittura del sé: quella diaristica (una registrazione quotidiana di eventi intimi), quella autobiografica (ricordi del passato), quella autoritrattistica (ritratto dell'artista in un determinato momento)⁴.

1 Mi riferisco al vasto campo di studi che si è concentrato sulla rilevanza della soggettività nelle rappresentazioni visive (come O. Calabrese, *L'arte dell'autoritratto. Storia e teoria di un genere pittorico*, Usher, Firenze 2010; J. Hall, *The Self-Portrait. A Cultural History*, Thames & Hudson, London 2014), nel campo dell'immagine in movimento (tra gli altri R. Bellour, *Fra le immagini. Fotografia, cinema, video*, Mondadori, Milano 2007; M. Renov, *The Subject of Documentary*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 2004; J. Lane, *The Autobiographical Documentary in America*, University of Wisconsin Press, Madison 2002; C. Russell, *Experimental Ethnography: the Work of Film in the Age of Video*, Duke University Press, Durham-London 1999), nella nuova medialità (si veda ad esempio *Vite impersonali. Autoritrattistica e medialità*, a cura di F. Villa, Luigi Pellegrini Editore [edizione ebook], Cosenza 2013; L. Rascaroli, *The personal camera. Subjective cinema and the essay film*, Wallflower Press, London-New York 2009; *A Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*, a cura di Z. Papacharissi, Routledge, New York 2011).

2 A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura visuale: immagini, sguardi, media, dispositivi*, Einaudi, Torino 2016, p. 265.

3 B. Agger, *Oversharing: Presentation of Self in the Internet Age*, Routledge, New York 2012.

4 Tinel-Temple si riferisce alle pratiche autorappresentative nell'ambito dell'immagine in movimento, cfr. M. Tinel-Temple, *Self-Portraits in Early Video: At Work with the Medium*, in *From Self-Portrait to Selfie: Representing the Self in the Moving Image*, a cura di M. Tinel-Temple, L. Busetta, M. Monteiro, Peter Lang, Oxford 2019, p. 97.