

POP

I bit, il rospo e la birra

SLAVOJ ZIZEK

Lo spazio virtuale del web è un insieme caotico di messaggi che neanche l'immaginazione più grande può comprendere

IL NUMERO DI TIME DEL 18 DICEMBRE ERA DEDICATO alla "Persona dell'anno 2006". Non si trattava di Ahmadinejad né di Chávez né di Kim Jong-il né di un altro dei soliti sospetti, ma di "te": di ognuno di noi che navighiamo nel web o lo riempiamo di contenuti. In copertina c'erano una tastiera, un computer e, al posto del monitor, uno specchio in cui ogni lettore poteva vedersi riflesso. Per giustificare la scelta Time spiegava che gli individui, in quanto cittadini della nuova democrazia digitale, stanno prendendo il posto delle istituzioni.

Se c'è mai stata una scelta ideologica, è proprio questa: il messaggio – una nuova ciberdemocrazia in cui milioni di persone possono comunicare direttamente e autorganizzarsi aggirando il controllo centralizzato dello stato – nasconde una serie di lacune e di tensioni preoccupanti.

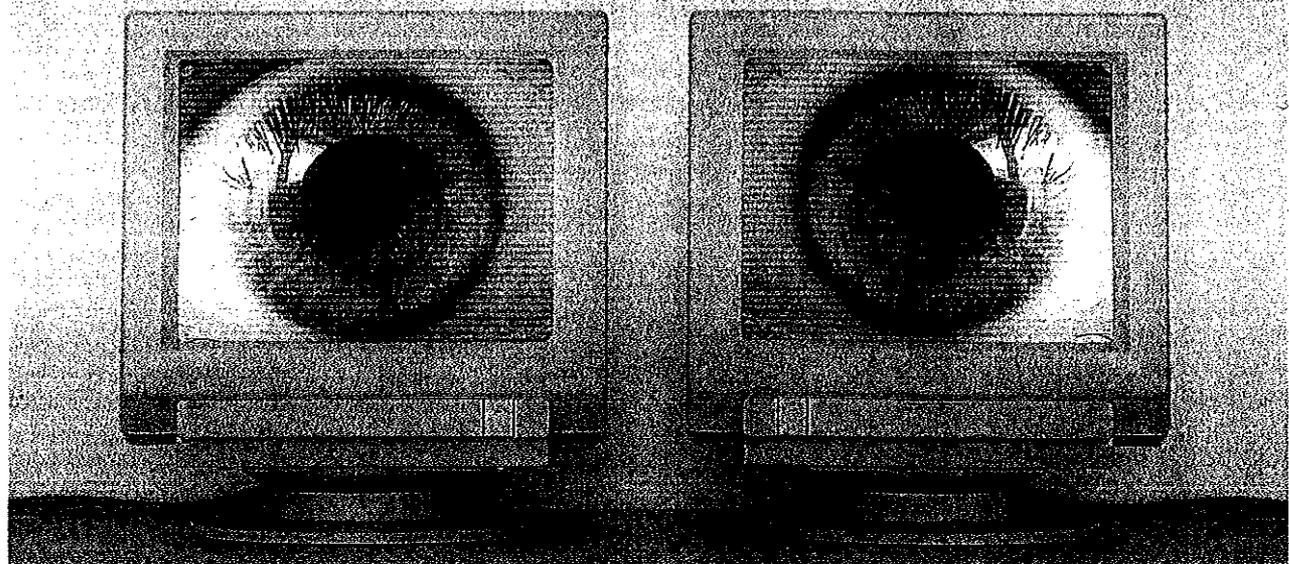
Il primo, evidente paradosso è che chi guarda la copertina di Time non vede gli altri, cioè quelli con cui dovrebbe avere uno scambio diretto; vede, invece, la propria immagine riflessa. Non stupisce che per i teorici del ciber spazio Leibniz sia uno dei riferimenti filosofici predominanti: l'immergersi nel ciber spazio sembra procedere a braccetto con il nostro ridurci a una monade leibniziana, che anche senza *windows*, senza finestre che si affaccino direttamente sulla realtà esterna, riflette in se stessa l'intero universo. Oggi chi naviga nel web sta seduto da solo davanti al monitor del suo computer ed è sempre di più una monade senza "finestre" sulla realtà. Incontra solo simulacri virtuali e tuttavia è immerso più che mai nella rete globale che comunica sincronicamente con l'intero globo.

Una delle ultime trovate dei *sexual radicals* è il Masturbate-a-thon, un evento collettivo in cui centinaia di uomini e donne si sono dati piacere per raccogliere fondi. Il Masturbate-a-thon ha radunato un insieme di individui pronti a condividere... cosa? Il solipsismo del loro stupido godimento. Forse il Masturbate-a-thon è la forma di sessualità che corrisponde meglio alle coordinate del ciber spazio.

Ma questa è solo una parte della storia. Il "te" che si ricono-

sce nella sua immagine online è profondamente diviso: io non sono semplicemente quella persona online. Per prima cosa, c'è il rapporto tra la mia persona fisica e l'individuo online: i teorici marxisti, e altri teorici disposti a un atteggiamento critico, sottolineano che l'eguaglianza nel ciber spazio è falsa perché ignora ogni disparità materiale (ricchezza, posizione sociale, potere, eccetera). L'inerzia della vita reale sparisce magicamente nella navigazione senza attrito del ciber spazio. Il mercato offre oggi un'infinità di prodotti che sono stati privati delle loro componenti nocive: caffè senza caffeina, panna senza grasso, birra senz'alcol... La realtà virtuale del ciber spazio non fa che generalizzare questo meccanismo, fornisce una realtà privata della sua sostanza: come il caffè decaffeinato che non è vero caffè ma ha il suo stesso aroma e sapore, così la mia persona online, il "te" che vedo sullo schermo, è sempre un sé decaffeinato.

Ma allo stesso tempo bisogna fare i conti con un'idea opposta e molto più destabilizzante: il dominio della persona online sul mio "vero" sé. La nostra identità sociale, la persona che presumiamo di essere nei nostri rapporti sociali, è già una maschera dietro cui reprimiamo i nostri impulsi inammissibili. Ma è proprio nelle situazioni che sono "solo un gioco" – quando le norme che regolano i rapporti della nostra vita reale sono temporaneamente sospese – che possiamo permetterci di mostrare quelle pulsioni repressate. Basti pensare al classico timido che, partecipando a un videogame interattivo nel ciber spazio, adotta l'identità di un assassino sadico e irresistibilmente seduttore. È troppo facile affermare che questa identità è solo una fuga immaginaria dall'impotenza della vita reale. Il punto, invece, è un altro: poiché un videogioco interattivo nel ciber spazio è "solo un gioco", si può "mostrare il proprio vero sé", fare cose che non si farebbero mai nelle interazioni della vita reale. Nell'apparenza di una finzione si articola la verità su di sé. Il fatto stesso che io percepisca la mia immagine virtuale solo come un gioco mi consente di mettere da parte gli ostacoli che nella vita reale mi impediscono di esprimere la mia



GREGOR SCHUSTER / ZENACORRIS

“metà oscura”. La mia “identità elettronica” spicca il volo.

E lo stesso vale per tutti quelli con cui comunico nel ciber-spazio. Non posso sapere con certezza chi siano: sono “davvero” come si descrivono? C’è una persona “reale” dietro ogni personaggio? Dietro quell’individuo online si nascondono molte persone? La stessa persona “reale” possiede e manipola più personaggi oppure ho semplicemente a che fare con una entità digitale che non nasconde nessuna persona “reale”? “Interfaccia” significa proprio che la mia relazione con l’altro non è mai faccia a faccia, è sempre mediata da un macchinario digitale. Vado in giro per questo spazio infinito dove i messaggi circolano liberamente senza una meta stabilita, mentre la sua interezza resta per sempre oltre la portata della mia comprensione.

L’altra faccia della democrazia diretta del ciber-spazio è questa caotica e impenetrabile mole di messaggi, che perfino il più grande sforzo della mia immaginazione non può comprendere. Immanuel Kant lo avrebbe chiamato il “sublime” del ciber-spazio.

Una decina d’anni fa in Gran Bretagna c’era un fantastico spot di una birra. La prima parte seguiva la trama tipica di una favola: una ragazza cammina lungo un ruscello, trova un rospo, lo bacia e il brutto rospo si trasforma miracolosamente in un bel giovane. La storia però non finiva lì. Lui le lancia un’occhiata piena di desiderio, la abbraccia, la bacia e la ragazza si trasforma in una bottiglia di birra.

Lei fantastica su un rospo che in realtà è un ragazzo, lui su

una ragazza che in realtà è una bottiglia di birra. Per la donna, l’amore può trasformare il rospo in un bell’uomo, mentre per l’uomo si tratta di ridurre la donna a ciò che la psicanalisi chiama “oggetto parziale”, la parte di te per cui ti desidero. Naturalmente, secondo una visione femminista, ciò a cui le donne assistono nella loro esperienza quotidiana dell’amore è piuttosto il passaggio opposto: una donna bacia un bel giovane e, dopo essersi avvicinata troppo a lui, ossia quando è già troppo tardi, si accorge che in realtà è un rospo...

La coppia uomo-donna, dunque, è tormentata dalla bizzarra figura di un rospo che abbraccia una bottiglia di birra. L’arte moderna mette in scena proprio questo spettro nascosto: potremmo immaginare un dipinto di Magritte con un rospo che abbraccia una bottiglia di birra e intitolarlo *Un uomo e una donna* o *La coppia ideale*. E questa è la minaccia del ciber-spazio, al suo livello più elementare: quando un uomo e una donna interagiscono potrebbero incontrare lo spettro di un rospo che abbraccia una bottiglia di birra. Poiché nessuno di loro ne è consapevole, la discrepanza tra ciò che “tu” sei e come “tu” appari nello spazio digitale può portare a una violenza omicida. ■

Slavoj Žižek è nato nel 1949 a Lubiana. È filosofo, sociologo e studioso di psicoanalisi. Insegna alla European graduate school di Leuk-Stadt, in Svizzera, e all’università di Lubiana. Questo articolo è stato pubblicato dal quotidiano britannico The Guardian.