

Body is reality. Il ruolo del corpo nella condizione postfotografica

Abstract

In a virtualized, hypermedia society, the postphotographic seems to reiterate a trend towards dematerialization, dissemination, and algorithmic codification, thus appearing to consign real bodies to ever-greater irrelevance. Drawing on a cinematic prompt from David Cronenberg's 2022 film *Crimes of the Future*, this essay instead insists on the centrality of the body as a phenomenological and pulsional interface – even when it encounters increasingly immaterial digital and post-photographic technologies, with their uncontrolled proliferation of images, virtual environments, and simulated events. Of course, this is a hybridized body, foretold by Cronenberg himself through the narrative invention of the *New Flesh* – a kind of sci-fi horror version of Maurice Merleau-Ponty's notion of 'flesh' (chair). Yet despite all the contradictions and dialectics one may identify, the maxim flashing across the cathode-ray screens in Cronenberg's film seems to point us in a clear direction: BODY IS REALITY.

Keywords

POSTPHOTOGRAPHY; BODY; INTERFACE; PHENOMENOLOGY; LEIB; KÖRPER; IMAGINARY; AGENCY; LIMINALITY

LA CONDIZIONE POSTFOTOGRAFICA: CENNI RIASSUNTIVI

La condizione postfotografica è caratterizzata da diverse questioni di base, alcune già storicizzate e altre ancora in via di sviluppo. Prima di tutto l'arrivo della tecnologia digitale, con la sua codificazione, smaterializzazione e conseguente trasmissibilità dell'oggetto fotografia⁻¹, che ha permesso la proliferazione incontrollata delle immagini e la possibilità della condivisione in rete, dando alla fotografia il carattere di messaggio immediato e portando all'assottigliamento del confine pubblico-privato⁻². In secondo luogo, lo sviluppo di tecnologie di visione sempre più varie e pervasive, dai droni e dalle videocamere di sorveglianza alle immagini mediche, alle termografie, alle immagini

fotorealistiche computazionali dei rendering, fino alle simulazioni immersive in realtà virtuale o aumentata⁻³. Più recentemente, anche grazie alla sempre crescente disponibilità di database di immagini per allenarle, si sono aggiunte le intelligenze artificiali generative, che hanno permesso la creazione di quelle che possono essere chiamate 'promptografie'. Si tratta di immagini generate algoritmicamente a partire da indicazioni verbali e/o anche da altre immagini, inserite come base da cui iniziare a pescare statisticamente dalle banche dati precedentemente usate come addestramento dal sistema AI⁻⁴. Tutta questa enorme varietà iconica ha nutrito, rendendola sempre più ipertrofica, l'iconosfera che caratterizza il nostro ambiente sin dalla nascita dei mezzi visivi di comunicazione di massa, rendendo di fatto il nostro *Umwelt* un ibrido osmotico cui concorrono la realtà concreta e le varie realtà a schermo, immersive e non, di cui in maniera ormai incessante facciamo esperienza.

LA CENTRALITÀ DELL'INTERFACCIA CORPOREA

Partendo dunque dall'immersione in questa condizione virtualizzata, digitalizzata e 'caleidoscopizzata' in immagini e per immagini, in questo articolo si tenta di tracciare alcune linee sul ruolo che il corpo vi ricopre, nella sua fisicità fenomenologica e pulsionale, considerandolo ancora centrale.

Il punto di partenza è una suggestione cinematografica, la scena dell'operazione chirurgica / performance artistica nel film *Crimes of the Future* (2022), del regista canadese David Cronenberg, che avviene in un fantascientifico tavolo operatorio robotico per autopsie chiamato Sark, dove vengono asportati al performer/paziente nuovi organi di natura neoplastica che egli produce spontaneamente.

'Sark' è anche un gioco di parole. Contiene ovviamente la parola σάρξ (*sárx*), che per i greci indica la carne nel suo vissuto carnale, sessuale, fisiologico, sempre in trasformazione e soggetto alla corruzione, segnalando la natura caduca dei mortali, la cui finitezza ne amplifica i dolori e le passioni.

La k finale, però, la trasforma anche in un'arca (*ark*), strumento di salvezza in epoca di diluvi, quando si sente in atto una palingenesi violenta e inevitabile, in cui l'uomo deve rinnovarsi o scomparire. L'arca è anche ciò che solca acque pericolose, suppone un cammino che scopriremo essere una radicale e necessaria evoluzione del corpo umano. Con il proseguire della trama, infatti, i nuovi organi si riveleranno un tentativo sempre più efficiente di adattamento alla digestione della plastica (un motivo associabile al tema delle microplastiche che, una volta disperse nell'ambiente, finiamo per ingerire nel ciclo della nutrizione). Siamo già dalle parti del postumano⁻⁵, in una forma carnale e corporea che però non faticiamo a mettere in relazione con i cambiamenti estremi che la nuova era algoritmica sta per portare.

Torniamo però al corpo nella *Sark unit*: il ventre dell'uomo viene esposto tramite un'apertura sulla sommità del tavolo-sarcofago e

quattro bracci osseo-meccanici eseguono un'esplorazione sulla sua epidermide. Un'altra placca, aprendosi, rivela il volto del *performer*, Saul Tenser. I suoi occhi si aprono e ci fissano. È in atto una reciprocità; a quegli occhi fissi, infatti, ne corrispondono altri, protesici, degli astanti: Sark è il medium di uno spettacolo, un'arte prodotta da un corpo, letteralmente. La qualità delle protesi di registrazione è anacronistica, cineprese super 8, vecchie fotocamere reflex, compatte analogiche, macchine Polaroid. Un vezzo vintage che segnala un possibile futuro ritorno al segno indicale, alla ricerca di una certa carnalità pellicolare dell'immagine che sembra essersi dissolta nella tecnologia digitale.

L'immagine elettronica (anche se non digitale) non è però assente, anzi balena dagli apparecchi televisivi a tubo catodico che arredano la sala espositiva. Un omaggio a ciò che nel Novecento diede inizio all'ubiquità mediale. I monitor sono neri e i fasci di elettroni disegnano una massima a caratteri bianchi e cubitali sullo schermo fluorescente: "BODY IS REALITY".

Qui il corpo è reso parola e immagine insieme, proprio mentre se ne rivendica la realtà. Anzi: il corpo è identificato quasi tautologicamente con la realtà, eppure questo ci viene detto, elettronicamente e semanticamente, con un testo-immagine interlacciato che ci riporta dalle parti di Art & Language. Mentre diamo ormai per scontata per le prossime ere la sua astrazione concettuale, il suo dissolvimento mediale, la sua dissoluzione in una rete cyberspaziale, questa visione fantascientifica e profetica ci propone invece una rinnovata centralità del corpo nella sua fisica carnalità.

Come in molto cinema di Cronenberg, anche in questo film il tema delle mutazioni corporee diventa una metafora narrativo-visiva dell'intreccio che il corpo intrattiene con le tecnologie che lo vanno a modificare in modo dialettico. È con *Videodrome* (1983) che questo interesse evidentemente McLuhaniano per la capacità dei media, in quanto protesi, di modificare il nostro corpo e la conseguente percezione della realtà⁻⁶, coagula nella fortunatissima formula della 'Nuova Carne'⁻⁷. Una corporeità modificata con protesi tecnologico-carnose che si innestano sul corpo del protagonista, creata da un segnale televisivo maligno che produce tumori dalle conseguenze allucinatorie. O forse, come dice il professor O'blivion, figura ispirata a Marshall McLuhan, sono le stesse allucinazioni a produrre il tumore, segnalando in tal modo la biunivocità dialettica nel sistema spettacolare fra spettacolo e spettatore. Quasi una versione body-horror del celebre aforisma di Guy Debord: "nel mondo 'realmente rovesciato', il vero è un momento del falso"⁻⁸. Quando la sostanza spettacolare incontra la sostanza carnale dello spettatore e la sua realtà materiale, nessuna delle due è più la stessa ma è avvenuta un'ibridazione, come segnalano anche la videocassetta dall'aspetto inquietantemente organico e il celebre televisore carnale con le vene in rilievo.

Anche in *eXistenZ* (1999) un tema analogo viene declinato rispetto alle realtà virtuali, ambientando il film nel mondo dei videogame

perfettamente immersivi e arrivando a un finale a scatole cinesi, dopo il quale nessun momento del film può essere considerato appartenere con sicurezza al registro della realtà attuale. L'elemento più originale del film è costituito dallo strumento attraverso il quale ci si collega all'ambiente del videogame. Il *pod* si relaziona al corpo umano tramite un *umbicord*, una specie di cordone ombelicale che si innesta in una bioporta aperta chirurgicamente sulla schiena, creando un collegamento spinale. Ciò che lo rende modernissimo è la sua natura organica, il *pod* è a tutti gli effetti un animale in cui è immagazzinato il software del gioco. Il collegamento col giocatore è quindi organico e cibernetico allo stesso tempo: partecipano della stessa carne, una modalità narrativa differente ma che richiama il tema della *New Flesh* di *Videodrome*.

Anche *Crimes of the Future* può essere ascritto a questo filone, sebbene qui le mutazioni corporee non avvengano per il contatto con una sostanza spettacolare e allucinatoria, ma possono comunque essere collegate al tema delle modificazioni indotte sui corpi dalla tecnologia. L'invasione dell'ambiente da parte delle plastiche provoca nel film, come già detto, una forma di evoluzione adattiva postumana, per cui il sistema digestivo produce nuovi organi adatti a trasformarle in cibo digeribile. Una nuova carne nei cui tessuti la plastica diventa un componente nutrizionale al pari di vitamine, proteine e grassi, o forse addirittura in sostituzione di essi.

In tutti questi casi, il corpo rimane comunque e sempre l'interfaccia delle tecnologie. Un'interfaccia che si ibrida, ma che rimane sempre centrale: il corpo percipiente resta quindi, per usare un termine husserliano, il *Nullpunkt*, il punto zero da cui si irradiano le percezioni e la prospettiva sul mondo⁻⁹.

CORPO FENOMENOLOGICO NELLA REALTÀ DIGITALE

Per Edmund Husserl il corpo va inteso in due accezioni, da una parte il *Körper*, il corpo-cosa, nella sua materialità, oggetto fra gli oggetti, dall'altro il *Leib*, il corpo "vissuto", l'io incarnato che percepisce l'incontro dialettico con l'altro da sé, dando forma al *Lebenswelt*, il mondo della vita della fenomenologia che è il luogo della coscienza intenzionale, una coscienza incarnata e carnale che supera il dualismo corpo-anima della tradizione occidentale perfezionato filosoficamente da Cartesio⁻¹⁰. Ancora più monistica è la posizione di Maurice Merleau-Ponty, che arriva quasi a estremizzare il concetto di *Leib*, considerando che ciò che spesso la filosofia divideva in soggetto e oggetto in realtà nella percezione si fonde in una medesima "carne" (*chair*) del mondo. Celebre l'esempio/esperimento "chiasmatico" del toccare la propria mano con l'altra, in cui il corpo continua a essere percepito, in maniera alternata e mai compiuta, nello stesso tempo come toccante e toccato, cioè come *Leib* e *Körper* presi in una specie di fusione imperfetta, sfarfallante, eppure agente. Merleau-Ponty parla di reversibilità del toccante e del toccato, sempre imminente ma mai realizzata di fatto. C'è sempre

uno scarto fra la condizione di toccante e toccato che non è mai colmabile, ma questo non è un fallimento bensì la prova che nella percezione c'è costantemente un chiasma che segnala che tutto partecipa della medesima carne ⁻¹¹.

Queste prospettive fenomenologiche sul corpo sono applicabili nella logica della realtà a schermo postfotografica? Quale ruolo ha l'interfaccia corporea in questa condizione ibrida?

Partendo dalla prospettiva monistica della carne di Merleau-Ponty, Floriana Ferro individua l'idea di una realtà mista, in cui si ha un continuum analogico-digitale che dalla realtà naturale procede per strati, con realtà a schermo, realtà aumentata e realtà virtuale, senza vera soluzione di continuità. Analogico e digitale sono qui i due poli della carne: "Questi due poli si relazionano dinamicamente in maniera chiasmatica, incontrandosi senza mai sovrapporsi" ⁻¹². Il corpo-interfaccia senziente è quindi attore principale di questa realtà mista, testimoniando la profonda ibridazione tra noi e la tecnologia digitale, in modo non più antropocentrico ma postumano. Si mette così in luce un tessuto unico di 'carne' in cui analogico e digitale coesistono e si arricchiscono reciprocamente.

Non è difficile seguire questa pista, considerando che l'uomo è 'essenzialmente' tecnologico, tanto che si può dire: è lo strumento che fa l'uomo. In primis lo strumento umano per eccellenza, la sua tecnologia più caratterizzante, cioè il linguaggio, come spiega bene Carlo Sini che lo considera come una sorta di corpo artificiale, una protesi che rende il corpo parlante e conoscente ⁻¹³.

Il tema degli strumenti ci riporta a McLuhan, per il quale, come abbiamo già accennato, i media sono protesi che modificano il corpo e le sue percezioni, mutando in tal modo il nostro rapporto col mondo (per esempio l'aereo 'accorcia' le distanze, la luce elettrica 'produce' l'immediatezza, ecc.) ⁻¹⁴. Il corpo potenziato dai media si muove quindi in un ambiente percettivamente modificato, in più questo rapporto corpo-ambiente è reso ancora più complesso dal fatto che le cose hanno *affordance* diverse:

—
Le *affordance* sono ciò che viene percepito da un certo organismo in termini di possibilità. Un fiore, ad esempio, può fornire all'uomo l'opportunità di omaggiare una donna e a un'ape l'occasione per succhiare del nettare. [...] le *affordance* non sono né arbitrarie né illimitate: un organismo grande e grosso che abbia bisogno di trovare un riparo non potrà obiettivamente percepire un fiore come occasione per agire la propria intenzione. Le *affordance* quindi non sono proprietà appartenenti dell'oggetto in sé, ma emergono dall'oggetto in relazione all'agente ⁻¹⁵.

—
Le *affordance* sono dunque relazionali, i media sono protesi, la carne del mondo è una, il corpo come interfaccia analogico delle realtà digitali è quindi in continua ibridazione, come già segnalato da

Antonio Caronia negli anni Novanta nella sua analisi sulla virtualizzazione del corpo. Un corpo prima replicato negli automi e nei robot, poi invaso dalle tecnologie nella figura del cyborg (che oggi è sempre meno fantascienza), e infine un corpo disseminato nelle reti che, partendo dalla sua fisicità davanti allo schermo e alla tastiera (o ai *touchscreen*), si espande nel cyberspazio annullando le distanze e il qui ed ora, divenendo pienamente virtuale senza perdere però del tutto la carnalità⁻¹⁶.

La realtà della condizione postfotografica è quindi il luogo dove il corpo-interfaccia si ibrida con le realtà digitali, divenendo corpo virtuale e carnale nello stesso tempo, nuova carne che si muove in un continuum analogico-digitale, rimanendo centrale al di là di ogni spinta derealizzante: il corpo virtuale non è (ancora) il corpo psicotico, conosce i suoi confini sebbene li sappia osmotici e ibridati.

CORPO E IMMAGINI, UN RAPPORTO PULSIONALE E MORFOGENO

Il canale fra il corpo e la realtà a schermo delle immagini è quindi aperto e bidirezionale, dialettico: in termini psicanalitici, le immagini sono tutt'altro che è una realtà diminuita, 'copie di copie' come nella tradizione platonica, anzi esse sono talmente potenti da poter agire sul corpo, marchiarlo, dargli forma.

Torniamo a *Crimes of the Future*: l'operazione-performance continua, i bracci chirurgici hanno inciso il ventre e cercato all'interno del corpo. Una volta pinzato, ecco il cuore dell'opera performativa: un nuovo organo dalla forma enigmatica è estratto dal corpo di Saul, un 'roseo qualcosa' di sembianza vagamente epatica, con protuberanze tubiformi il cui scopo potrebbe sembrare puramente estetico.

Dopo la performance, l'organo è riposto in un barattolo di vetro, protetto da un liquido conservante. Un particolare attira lo sguardo: sull'epitelio dell'organo è presente un tatuaggio che riproduce in forma iconica l'organo stesso. È stata Caprice, la partner artistica di Tenser, ad aver tatuato in laparoscopia, nella loro casa-atelier, l'effigie del nuovo organo sul nuovo organo stesso, mentre questo ancora stava crescendo nel corpo di Saul. La forma immaginaria ideale dell'organo, a cavallo fra il tatuaggio simbolico e l'illustrazione naturalistica scientifica, è tracciata sulla sua realtà carnale. Icona, indice e simbolo collassano in un'alleanza: l'immagine non ha qui il ruolo di una rappresentazione evanescente della realtà, anzi marchia letteralmente il corpo dandogli forma. Non è chiaro, infatti, se il tatuaggio segua la crescita dell'organo o se l'organo segua le direttive formali dell'immagine che in esso è stata incisa, assumendone la forma carnalmente. 'Azione morfogenetica dell'immagine', così la chiamava Lacan: ci indica quanto le immagini siano capaci di marchiarci in profondità, di lasciare, come diceva anche Freud, una '*Prägung*, un'impronta, agendo nella realtà carnale dei nostri corpi. L'ossessione per la perfezione corporea in una società dell'immagine ne è solo la più 'superficiale' delle conferme. Più specificamente il potere morfogeno ci mostra quanto l'immaginario

agisca sul reale dei corpi, che ne diventano il teatro di carne: il caso delle anoressie, in cui l'immagine del corpo magro viene incarnata fino alle estreme conseguenze nella realtà dei corpi scheletrici, ne rappresenta una riprova drammatica⁻¹⁷. BODY IS REALITY, un'altra volta, ma il corpo è un luogo complesso, il suo sostrato reale pulsionale è una superficie continuamente incisa dal bulino dell'immaginario (o, se si preferisce, come in questa scena, dai suoi aghi inchiostrati) ed è soggetta ai significanti simbolici.

L'AGENCY DIALETTICA FRA IMMAGINI E CORPI

Più in generale, i nostri corpi non sono più gli stessi quando entrano in contatto con le immagini, in un certo senso ne patiscono l'*agency*: come spiega Alfred Gell, "siamo di fronte a un caso di *agency* ogni volta che un evento ci sembra accadere in virtù di un'intenzione che risiede in una persona o in una cosa che determina la catena causale"⁻¹⁸. Per l'antropologo gli oggetti artistici e quindi le immagini esercitano la loro *agency* solo all'interno di un tessuto relazionale, "sono intrinsecamente e irriducibilmente sociali"⁻¹⁹. In più "L'*agency* sociale si può esercitare in rapporto a cose e può essere esercitata da cose"⁻²⁰. Come una bambola può essere vista come un membro della famiglia da un bambino o una bambina, determinandone le dinamiche affettive, così potremmo dire che le immagini e i dispositivi tipici della realtà a schermo, nei quali queste si diffondono anche grazie all'azione tattile che vi esercitiamo, diventano agenti sociali la cui azione insiste in particolar modo sui nostri corpi.

Nel regime postfotografico vi è dunque un'*agency* circolare e dialettica fra corpi e immagini, una continua osmosi fra i corpi che si fanno immagine digitale per essere condivisi in rete e le immagini che si incarnano nel reale dei corpi, dopo che questi sono stati marchiati dall'*agency* delle stesse immagini di corpi condivise. Il processo poi prosegue: questi corpi segnati dalla *Prägung* vengono rimessi in immagine e riveicolati in rete per esercitare nuovamente il loro potere morfogeno in una sorta di feedback ricorsivo.

Tutto ciò avviene tramite gli schermi, che sono ancora un setto, una forma di cornice, sebbene nella versione *touch* favoriscano una relazione visivo-tattile con le immagini che ha già una sua carnalità ibridata. In una proiezione futura, però, questo corpo-teatro carnale e virtuale assieme potrebbe avere a che fare con le realtà virtuali pienamente immersive, dove, invece che con le immagini in senso tradizionale, si relazionerebbe a quelle che Andrea Pinotti chiama 'an-icone', immagini contraddistinte da un carattere di immediatezza, presenza e scorniciamento, tanto da far perdere al loro fruitore il senso della loro natura rappresentazionale, occultato dall'esperienza totalmente immersiva (in prospettiva anche il carattere di 'cornice' rappresentato dall'indossare il visore potrebbe essere superato da un collegamento neurale 'alla Matrix')⁻²¹. L'incontro con le an-icone significherebbe forse per il corpo una maggiore ibridazione, una marchiatura più profonda, dove

il corpo carnale e il corpo-immagine avatar andrebbero a confondersi con conseguenze che per ora solo la fantascienza ha provato a immaginare in maniera compiuta.

IL DESIDERIO DELLE IMMAGINI: L'EFFETTO MEDUSA E IL CORPO-COSA EXTIME

Il potere delle immagini si può indagare anche nella direzione proposta da William J.T. Mitchell nel suo saggio *Che cosa vogliono davvero le immagini?* (1996), in cui le si guarda dal lato della loro mancanza, cioè dal lato del loro desiderio. Mitchell vede nelle immagini un potere che deriva, quasi per paradosso, dalla loro effettiva debolezza rispetto alla realtà. Un essere debole, infatti, ha in corrispondenza un desiderio forte ed è su quello che basa la propria forza.

Qual è dunque uno dei principali desideri dell'immagine? Rendere immagini anche noi, trascinarci dentro di loro con un effetto medusa⁻²². È un altro modo di dire l'azione morfogena, dove forse il movimento è più del corpo che diviene immagine invece dell'immagine che si incarna nel corpo, come nella versione lacaniana, ma il movimento può essere, ed è, sempre biunivoco quando si parla di corpo-interfaccia in una società ipermediale come quella postfotografica.

Seguendo l'effetto medusizzante e quindi pietrificante del desiderio delle immagini, potremmo dire che divenire immagine significa divenire 'cosa'. Incontriamo qui un'altra declinazione psicanalitica del corpo-cosa: se da un lato la psicanalisi, con l'importanza data al corpo pulsionale, segue in un certo senso l'idea della fenomenologia che noi siamo il nostro corpo (*Leib*), concetto anticipato da Nietzsche in *Così parlò Zarathustra* nel momento in cui afferma che "il corpo è una grande ragione"⁻²³, dall'altro, ci dice che, oltre ad 'essere' un corpo, noi 'abbiamo' un corpo (*Körper*). Il corpo si manifesta alla psiche come cosa nei momenti in cui 'smette di tacere' e di fare da sostrato alle nostre attività volontarie e ci mostra chiaramente la sua autonomia rispetto alla volontà cosciente (un dolore, una malattia, l'invecchiamento, per esempio)⁻²⁴. Lacan parla in proposito di *extimité*: ciò che più sentiamo come proprio e intimo, come il nostro corpo, risulta nello stesso tempo essere estraneo, esterno, autonomo, sembra vivere di vita propria: un concetto molto adiacente a quello del perturbante freudiano⁻²⁵.

ACUIRSI PERCETTIVO DEL CORPO COME 'COSA' NELL'AMBIENTE CYBER

Possiamo ipotizzare che la sensazione *extime* di avere un corpo (*Körper*) possa essere acuita dalla condizione mediale digitale contemporanea: la virtualizzazione dei corpi nel *cyberspace*, che conduce alla disseminazione del corpo nello spazio digitale, può in effetti far percepire il corpo reale sempre più come un corpo-cosa.

Un esempio potrebbe incontrarsi nella pratica del *sexting*, una forma di attività sessuale a distanza condotta sulle app di messaggistica con messaggi erotici e scambio di immagini esplicite⁻²⁶. In questa

attività abbiamo un coinvolgimento dei soggetti a livello simbolico e immaginario in modo da avere una reazione del corpo pulsionale (*Leib*), certamente però uno spazio importante lo svolge anche il corpo inerte, il corpo-cosa, che spesso non agisce fisicamente in maniera direttamente sessuale (non sempre il fine del *sexting* è di essere uno stimolo per l'autoerotismo), ma viene utilizzato invece come 'sorgente' di immagini da inviarsi. La distanza dei corpi reali in questo caso sembra confermare in maniera iperbolica la famosa massima lacaniana "non c'è rapporto sessuale"⁻²⁷. Certo si può controbattere che in questo caso ne venga esaltato il lato immaginario, un esercizio di fantasia che d'altronde, come spiega Slavoj Žižek, serve da supporto necessario anche nel caso dei rapporti fisici reali, pena la traumaticità dell'atto bruto in sé⁻²⁸. Ma è quando uno dei due attori esce dal gioco immaginario, oppure, ancora peggio, subisce un tentativo di *sexting* nel momento sbagliato o da una persona da cui non è aspettato o desiderato, che il corpo è percepito come oggettificato in maniera evidente⁻²⁹. Un esempio recente ed efficace lo si vede nel film *Una notte a New York* (titolo originale: *Daddio*), del 2023, scritto e diretto da Christie Hall. Ambientato interamente nell'abitacolo di un taxi, segue la conversazione fra un tassista e una sua passeggera che arriveranno a scambiarsi informazioni molto personali, stabilendo un legame complice e affettivo. Mentre questa conversazione diventa sempre più franca, la passeggera viene interrotta più volte dal proprio amante che, una volta capito che non sarà raggiunto per la notte, tenta un approccio via *sexting* che, nell'atmosfera che si è creata dentro al taxi, risulta forzato se non quasi violento. La donna, sebbene evidentemente infastidita, non tronca in maniera decisa il tentativo ma prova a depotenziarlo, sviarlo, senza troppo successo. Di fronte all'insistenza dell'amante arriva perfino a recuperare una propria fotografia di nudo dal suo archivio, spacciandola per fatta in quello stesso momento. Questo *sexting* a senso unico, abusante, dove la donna cerca di parare i colpi, esalta il fatto che la smaterializzazione virtuale del corpo arriva qui a cosificare il corpo della protagonista, che si vede ridotta a puro oggetto, tanto che il suo corpo reale non ha alcuna reazione di tipo sessuale perché non vi è alcuna reciprocità.

Anche l'azione compulsiva del cosiddetto *infinite scrolling*⁻³⁰, in cui la coscienza dello spettatore viene catturata, a livello percettivo visivo-tattile, dallo *scrolling* ossessivo di contenuti, con lo sguardo che 'sceglie' e il dito che compie la scelta, si risolve in una condizione del corpo praticamente immobile e inerte, cui fa il paio una percezione distratta e sedativa di contenuti, la cui varietà e contraddittorietà precipita molto velocemente nell'indistinzione. Se il *Leib* risulta quindi totalmente magnetizzato e catturato nella realtà a schermo in una sorta di loop ipnotico, il *Körper* ne riflette tale stato d'ipnosi con un'inerzia materiale evidente, tanto che il corpo-cosa appare, a chi guardi qualcuno intento nell'*infinite scrolling*, quasi un'appendice carnosa superflua rispetto al punto illuminato dai led del *touchscreen*, dove si concentra

tutta l'attività visivo-tattile: un'incarnazione debole e inerte della 'Nuova Carne' cronenbergiana, un nuovo organo senza funzione.

LO SCHERMO COME SOGLIA: IL CORPO-COSA IN CONDIZIONE DI LIMINALITÀ

Fenomeni come il *sexting* e l'*infinite scrolling* vanno inseriti nell'ambito dei fenomeni della rete, in cui si formano diverse sottoculture⁻³¹ caratterizzate da un'estetica povera che permette anche ai non specialisti di produrre immagini e video. Queste condividono tutte un riferimento a una condizione di liminalità⁻³², una situazione-soglia dove ci si muove in uno stato mai del tutto determinato, a cavallo tra la realtà tridimensionale attuale degli utenti e quella virtuale a schermo del cyberspazio.

In relazione al corpo-cosa negli stati liminali indotti da internet, interessano due elementi legati a queste sottoculture: il primo è il cosiddetto *reality shifting*, tramite il quale fra i giovani nativi digitali si è diffusa l'idea di poter accedere a realtà alternative e multiversi; il secondo è la condivisione di immagini delle *battlestation*, ovvero le postazioni da cui gli utenti di internet, in particolare i *gamer*, si collegano agli ambienti virtuali in rete.

Nelle credenze sulla possibilità di spostarsi in realtà alternative, convivono elementi legati a pratiche esoteriche, riferimenti fantascientifici e parascientifici, in particolare l'indeterminazione della meccanica quantistica. Se queste teorie segnalano una volontà di uscire da una realtà attuale vissuta come limitante, uno dei metodi che dovrebbero favorire lo *shifting* vede però coinvolto il corpo reale: il *raven method*, infatti, richiede allo *shifter* di sdraiarsi immobile con il proprio corpo in una posizione a stella, contando da cento a zero immaginando la realtà desiderata⁻³³. La volontà di superare i limiti della corporeità fisica si traduce in una totale passività del corpo, che ricorda quella già segnalata nel caso dell'*infinite scrolling*.

Anche nel caso delle immagini di *battlestation*, sebbene non esplicito, il tema del corpo è centrale. La tastiera e il monitor sulla scrivania sono le interfacce alle quali occhi e dita dell'utente si collegano per fare il salto nel cyberspazio, mentre il resto del corpo rimane semi-inerte sulla sedia. Tra le condivisioni di fotografie di queste postazioni, particolarmente impressionanti sono quelle in cui la stanza e la scrivania appaiono invase da disordine e sporcizia, soprattutto residui di cibo e confezioni di *junk food* accumulati nel tempo⁻³⁴. Segno che la realtà fisica è diventata completamente secondaria ed è patologicamente trascurata. Osservando queste immagini è impossibile non pensare ai corpi che abitano quegli ambienti come a corpi-cosa soggetti a un decadimento, riportandoci all'idea del corpo come σάρξ, carne mortale soggetta al disfacimento. Ancora una volta la zona liminale delle realtà a schermo digitali e postfotografiche non prescinde dal corpo, non lo virtualizza del tutto, ma lo segnala in una forma perturbante ed *extime*.

- ¹ Sul dibattito sui cambiamenti di statuto della fotografia arrivati con il digitale cfr. Mitchell 1994; Amelunxen *et al.* 1996; Ritchin 2012 [2010]; Bajac 2011 [2010]; Giusti 2005; Manovich 2002 [2001].
- ² Sull'utilizzo condiviso in rete delle immagini digitali e sulle sue conseguenze cfr. Gunther 2016 [2015]; Fontcuberta 2018 [2016]; Frosh 2015; Giusti 2019.
- ³ Su postfotografia, postfotografico, realtà virtuale immersiva e realtà aumentata vedi Fontcuberta 2018 [2016]; Grespi / Villa 2024; Pirandello 2023; Modena 2022; Grossi 2021.
- ⁴ Riguardo alla diffusione e al funzionamento delle immagini generate dall'AI cfr. Manovich / Arielli 2024; D'Isa 2024; Ritchin 2025; Benaglia / Zanchi 2022.
- ⁵ Per una ricognizione delle ideologie che dal concetto di postumano immaginano un'evoluzione postbiologica dell'uomo, sfociando nel movimento parareligioso transumanista, si veda O'Connell 2021 [2018].
- ⁶ Cfr. McLuhan 2002 [1964].
- ⁷ Molti i saggi scritti sul cinema di Cronenberg, per un approfondimento cfr. Altobelli 2020; Canosa 1995; Cremonesi 2023; Fernández 2019; Lasagna *et al.* 2022; Ricci 2012; Taddio 2012.
- ⁸ Debord 2001 [1967], p. 55.
- ⁹ In proposito vedi Ferro 2024, p. 31.
- ¹⁰ Cfr. Husserl 2017 [1931].
- ¹¹ Cfr. Merleau-Ponty 2007 [1969], pp. 163-164.
- ¹² Ferro 2024, p. 77.
- ¹³ Cfr. Sini 2009.
- ¹⁴ Cfr. di nuovo McLuhan 2002 [1964].
- ¹⁵ Palmiero / Borsellino 2018, pp. 66-67.
- ¹⁶ Cfr. Caronia 1996.
- ¹⁷ Sul potere morfogeno dell'immagine si vedano Di Ciaccia / Recalcati 2000, p. 13 e Recalcati 1997, p. 131 e segg.
- ¹⁸ Gell 2021 [1998], p. 26.
- ¹⁹ *Ivi*, p. 27.
- ²⁰ *Ibidem*.
- ²¹ Cfr. Pinotti 2021.
- ²² Cfr. Mitchell 2017 [1996], pp. 107-124.
- ²³ Nietzsche 1991 [1883-1885], p. 34.
- ²⁴ Cfr. Recalcati 2010, p. 91 e segg., p. 161 e segg.
- ²⁵ Cfr. Lacan 2008 [1986].
- ²⁶ Molti sono gli articoli sul fenomeno del *sexting*, si vedano ad esempio Crapolicchio *et al.* 2022 e Howard *et al.* 2019.
- ²⁷ Cfr. Lacan 2011 [1975].
- ²⁸ La necessità del supporto immaginario per godere del rapporto sessuale reale è ribadita in un passo del film scritto da Žižek e diretto da Sophie Fiennes *The Pervert's guide to cinema* del 2006.
- ²⁹ Sull'oggettificazione sessuale si veda per esempio Szymanski *et al.* 2011 e Loughnan / Pacilli 2014.
- ³⁰ Sul fenomeno dello *scrolling* compulsivo cfr. Filipek 2025 e Rixen *et al.* 2023. Per un'analisi della trappola rappresentata dalle piattaforme digitali che dominano oggi la rete cfr. Lovink 2023 [2022].
- ³¹ Per una trattazione descrittiva e sistematica di tali sottoculture si veda Tanni 2023.
- ³² Il concetto di liminalità è stato precisato dall'antropologo Victor Turner. Egli individua nella performance culturale un momento di discontinuità nel continuum della vita di una società. La performance infatti avviene in un tempo altro rispetto alla linearità quotidiana, portandosi in una zona definita liminale, che però non significa un taglio netto ma una condizione che è ben rappresentata dai riti di passaggio. Le fasi di questa tipologia di rito comprendono inizialmente la separazione dell'iniziando dal corpus sociale, un periodo transitorio in cui vive in una condizione di sospensione e infine un reintegro che sancisce la nuova condizione. Nello spazio liminale si compiono quindi azioni separate dall'agire quotidiano, caratterizzate da una funzione anti-strutturale. Gli esseri in condizione liminale non stanno né da una parte né dall'altra, collocandosi quindi in uno spazio intermedio. Cfr. Turner 1993 [1988] e Turner 2001 [1969].
- ³³ Cfr. Tanni 2023, pp. 157-164.
- ³⁴ *Ivi*, pp. 196-200.

- Altobelli 2020** Diego Altobelli, *Human Fly. David Cronenberg e i luoghi della mutazione*, Roma, Bakemono Lab, 2020.
- Amelunxen et al. 1996** Hubertus von Amelunxen / Stefan Iglahut / Florian Rötzer (a cura di), *Photography after Photography – The Terror of the Body in Digital Space*, Munich, G+B Arts, 1996.
- Bajac 2011 [2010]** Quentin Bajac, *Dopo la fotografia. Dall'immagine analogica alla rivoluzione digitale*, Roma, Contrasto, 2011 [ed. orig. francese 2010].
- Benaglia / Zanchi 2022** Sara Benaglia / Mauro Zanchi, *Le insidie delle immagini*, Milano, Postmedia, 2022.
- Canosa 1995** Michele Canosa (a cura di), *David Cronenberg. La bellezza interiore*, Genova, Le Mani, 1995.
- Caronia 1996** Antonio Caronia, *Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Padova, Muzzio, 1996.
- Crapolicchio et al. 2022** Eleonora Crapolicchio / Chiara Pecini / Gian Antonio Di Bernardo / Camillo Regalia / Luca Andrighetto / L. Vezzali, *Sexting and the Experience of Non-Consensual Dissemination of Sexes. The Moderator Role of Self-Objectification*, in "Social Psychology Theory & Research", vol. XVII, n. 2, 2022, pp. 207-224.
- Cremonesi 2023** Matteo Cremonesi, *Glory and Life to the New Flesh! Four texts on David Cronenberg*, Milano, Magütt Publishing, 2023.
- Debord 2001 [1967]** Guy Debord, *La società dello spettacolo*, Milano, Baldini e Castoldi, 2001 [ed. orig. francese 1967].
- Di Ciaccia / Recalcati 2000** Antonio Di Ciaccia / Massimo Recalcati, *Jacques Lacan*, Milano, Bruno Mondadori, 2000.
- D'Isa 2024** Francesco D'Isa, *La rivoluzione algoritmica. Arte e intelligenza artificiale*, Roma, Luca Sossella, 2024.
- Fernández 2019** Jorge Fernández Gonzalo, *Políticas de la nueva carne. Perversiones filosóficas en David Cronenberg*, Barcelona, Holobionte, 2019.
- Ferro 2024** Floriana Ferro, *Fenomenologia del digitale. Corpi e dimensioni al tempo dell'intelligenza artificiale*, Milano - Udine, Mimesis, 2024.
- Filipek 2025** Kamil Filipek, *Captive Platforms: On the Algorithmic Loops of Infinite Scrolling*, in "Addiction & Social Media Communication", vol. 2, n. 2, 2025, pp. 21-37.
- Fontcuberta 2018 [2016]** Joan Fontcuberta, *La furia delle immagini. Note sulla postfotografia*, Torino, Einaudi, 2018 [ed. orig. spagnola 2016].
- Frosh 2015** Paul Frosh, *The Gestural Image: The Selfie, Photography Theory, and Kinesthetic Sociability*, in "International Journal of Communication", n. 9, 2015.
- Gell 2021 [1998]** Alfred Gell, *Arte e agency. Una teoria antropologica*, Milano, Raffaello Cortina, 2021 [ed. orig. inglese 1998].
- Giusti 2005** Sergio Giusti, *La caverna chiara. Fotografia e campo immaginario ai tempi della tecnologia digitale*, Milano, Lupetti, 2005.
- Giusti 2019** Sergio Giusti, *Immagine-atto / immagine-arto: la fotografia come protesi tra performance e comportamento nell'era della condivisione con le fotocamere in rete*, in "Mediascapes Journal", n. 12, 2019, pp. 23-40.
- Grespi / Villa 2024** Barbara Grespi / Federica Villa (a cura di), *Il postfotografico. Dal selfie alla fotogrammetria digitale*, Torino, Einaudi, 2024.

- Grossi 2021** Giancarlo Grossi, *La notte dei simulacri. Sogno, cinema, realtà virtuale*, Milano, Johan & Levi, 2021.
- Gunthert 2016 [2015]** André Gunthert, *L'immagine condivisa*, Roma, Contrasto, 2016 [ed. orig. francese 2015].
- Howard et al. 2019** Dominika Howard / Bianca Klettke / Mathew Ling / Isabel Krug / Matthew Fuller-Tyszkiewicz, *Does Body Dissatisfaction Influence Sexting Behaviors in Daily Life?*, in "Computers in Human Behavior", n. 101, 2019, pp. 320-326.
- Husserl 2017 [1931]** Edmund Husserl, *Meditazioni cartesiane*, Torino, Orthotes, 2017 [ed. orig. tedesca 1931].
- Lacan 2008 [1986]** Jacques Lacan, *Il seminario. Libro VII. L'etica della psicanalisi (1959-1960)*, Torino, Einaudi, 2008 [ed. orig. francese 1986].
- Lacan 2011 [1975]** Jacques Lacan, *Il seminario. Libro XX. Ancora (1972-1973)*, Torino, Einaudi, 2011 [ed. orig. francese 1975].
- Lasagna et al. 2022** Roberto Lasagna / Rudy Salvagnini / Massimo Benvegnù / Benedetta Pallavidino, *David Cronenberg. Estetica delle mutazioni*, Roma, Weird Book, 2022.
- Loughnan / Pacilli 2014** Steve Loughnan / Maria Giuseppina Pacilli, *Seeing (and Treating) Others as Sexual Objects: toward a More Complete Mapping of Sexual Objectification*, in "TPM - Testing, Psychometrics, Methodology in Applied Psychology", vol. 21, n. 3, September 2014, pp. 309-325.
- Lovink 2023 [2022]** Geert Lovink, *Le paludi della piattaforma. Riprendiamoci internet*, Roma, Neroeditions, 2023 [ed. orig. inglese 2022].
- Manovich 2002 [2001]** Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Edizioni Olivares, 2002 [ed. orig. inglese 2001].
- Manovich / Arielli 2024** Lev Manovich / Emanuele Arielli, *Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media*, 2024, in <<https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics>> (22/01/26).
- McLuhan 2002 [1964]** Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare. Mass media e società moderna*, Milano, Net, 2002 [ed. orig. inglese 1964].
- Merleau-Ponty 2007 [1969]** Maurice Merleau-Ponty, *Il visibile e l'invisibile*, Milano, Bompiani, 2007 [ed. orig. francese 1969].
- Mitchell 1994** William J. Mitchell, *The Reconfigured Eye. Visual Truth in the Post-Photographic Era*, Cambridge (MA), MIT Press, 1994.
- Mitchell 2017 [1996]** William J.T. Mitchell, *Che cosa vogliono davvero le immagini?*, in Id., *Pictorial Turn. Saggi di cultura visuale*, a cura di Michele Cometa e Valeria Cammarata, Milano, Raffaello Cortina, 2017 [ed. orig. inglese 1996].
- Modena 2022** Elisabetta Modena, *Nelle storie. Arte, cinema e media immersivi*, Roma, Carocci, 2022.
- Nietzsche 1991 [1883-1885]** Friedrich Nietzsche, *Così parlò Zarathustra. Un libro per tutti e per nessuno*, Milano, Adelphi, 1991 [ed. orig. tedesca 1883-1885].
- O'Connell 2021 [2018]** Mark O'Connell, *Essere una macchina*, Milano, Adelphi, 2021 [ed. orig. inglese 2018].
- Palmiero / Borsellino 2018** Massimiliano Palmiero / Maria Cristina Borsellino, *Embodied Cognition. Comprendere la mente incarnata. Nuova edizione*, Fano (PU), Aras, 2018.

- Pinotti 2021** Andrea Pinotti, *Alla soglia dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*, Torino, Einaudi, 2021.
- Pirandello 2023** Sofia Pirandello, *Fantastiche presenze. Note su estetica, arte contemporanea e realtà aumentata*, Milano, Johan & Levi, 2023.
- Recalcati 1997** Massimo Recalcati, *L'ultima cena: anoressia e bulimia*, Milano, Bruno Mondadori, 1997.
- Recalcati 2010** Massimo Recalcati, *L'uomo senza inconscio. Figure della nuova clinica psicoanalitica*, Milano, Raffaello Cortina, 2010.
- Ricci 2012** Stefano X. Ricci, *David Cronenberg. Umano e postumano. Appunti sul cinema di David Cronenberg*, Roma, Sovera edizioni, 2012.
- Ritchin 2012 [2010]** Fred Ritchin, *Dopo la fotografia*, Torino, Einaudi, 2012 [ed. orig. inglese 2010].
- Ritchin 2025** Fred Ritchin, *L'occhio sintetico. La trasformazione della fotografia nell'era dell'intelligenza artificiale*, Torino, Einaudi, 2025 [ed. orig. inglese 2025].
- Rixen et al. 2023** Jan Ole Rixen / Luca-Maxim Meinhardt / Michale Gloeckler / Marius Lukas Ziegenbein / Anna Schlothauer / Mark Colley, *The Loop and Reasons to Break It: Investigating Infinite Scrolling Behaviour in Social Media Applications and Reasons to Stop*, Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, vol. 7, n. MHCI, Article 228, September 2023.
- Sini 2009** Carlo Sini, *L'uomo, la macchina, l'automa*, Torino, Bollati Boringhieri, 2009.
- Szymanski et al. 2011** Dawn M. Szymanski / Lauren B. Moffitt / Erika R. Carr, *Sexual Objectification of Women: Advances to Theory and Research*, in "The Counseling Psychologist", vol. 39, n. 1, 2011, pp. 6-38.
- Taddio 2012** Luca Taddio (a cura di), *David Cronenberg. Un metodo pericoloso*, Milano - Udine, Mimesis cinema, 2012.
- Tanni 2023** Valentina Tanni, *Exit Reality. Vaporwave, backrooms, weirdcore e altri paesaggi oltre la soglia*, Roma, Neroeditions, 2023.
- Turner 1993 [1988]** Victor Turner, *Antropologia della performance*, Bologna, Il Mulino, 1993 [ed. orig. inglese 1988].
- Turner 2001 [1969]** Victor Turner, *Il processo rituale. Struttura e antistruttura*, Brescia, Editrice Morcelliana, 2001 [ed. orig. inglese 1969].