

Do androids dream of electric sheep? *Umano, post-umano tra presenza e crisi*

Letizia Bindi

	Narrare i gruppi <i>Etnografia dell'interazione quotidiana, prospettive cliniche e sociali, design</i> – Note, giugno 2023 ISSN: 2281-8960
---	---

Rivista semestrale pubblicata on-line dal 2006 - website: www.narrareigruppi.it

Titolo completo dell'articolo	
Do androids dream of electric sheep? <i>Umano, post-umano tra presenza e crisi</i>	
Autore	Ente di appartenenza
Letizia Bindi	<i>Università degli Studi del Molise</i>
Pagine 55-61	Pubblicato on-line il 20 giugno 2023
Cita così l'articolo	
Bindi, L. (2023). Do androids dream of electric sheep? Umano, post-umano tra presenza e crisi. In <i>Narrare i gruppi</i> , Note giugno 2023, pp. 55-61 - website: www.narrareigruppi.it	

IMPORTANTE PER IL MESSAGGIO CHE CONTIENE.

Questo articolo può essere utilizzato solo per la ricerca, l'insegnamento e lo studio privato. Qualsiasi riproduzione sostanziale o sistematica, o la distribuzione a pagamento, in qualsiasi forma, è espressamente vietata. L'editore non è responsabile per qualsiasi perdita, pretese, procedure, richiesta di costi o danni derivante da qualsiasi causa, direttamente o indirettamente in relazione all'uso di questo materiale.

note

Do androids dream of electric sheep? *Umano, post-umano tra presenza e crisi*

Letizia Bindi

1. Premessa

Quello che ho tratto dall'incontro 'In presenza' è stata soprattutto una sollecitazione a riflettere sulla dematerializzazione delle pratiche etnografiche nelle forme plurime della comunicazione e restituzione digitale. Ne sono emersi essenzialmente due temi: 1. La soggettività sviluppata nello spazio della comunicazione digitale, il tema, cioè, dell'*agency* nei campi siano essi virtuali e/o 'reali', con tutte le ambiguità che questo partage fragile può comportare; 2. Alcuni riferimenti a specifiche etnografie in cui le soggettività plurime - umane e animali - venivano a incrociarsi ed essere poi raccontate, trasferite, restituite attraverso una traccia digitale o comunque in una narrazione a distanza, in certo modo sganciata dalla presenza concreta delle persone, degli esseri viventi, delle piante e degli oggetti.

2. *Il corpo umano tra presenza e crisi*

Il primo dato interessante emerso da quel dibattito è quello forse scontato, di trovarsi davanti a *blurred genres* – come li avrebbe definiti Geertz (1980) –, narrazioni e rappresentazioni miste, ibride, in cui la proiezione si confonde con la pratica, gli odori e il tatto si confondono con l'asetticità apparente della programmazione, del *timing*, della distanza comunicativa.

L'idea che il tempo reale e la dimensione di concretezza sia solo quella dello spazio aperto e/o chiuso dell'incontro in presenza, trascura le forme altre di contatto e l'iperrealismo, persino, della realtà aumentata e al tempo stesso, più semplicemente, l'estrema privatezza che talora viene esperita nella *chat* privata che non a caso ha avvicinato molte persone, in questi anni di distanziamento, al supporto psicologico da remoto. D'altronde questa divisione netta si rivela altrettanto inopportuna, se si considera il continuo sovrapporsi e il fluido

intersecarsi di situazioni e informazioni ricevute in presenza che successivamente si muovono e vengono prodotte/riprodotte/sviluppate all'interno di spazi di spazi digitali.

Un altro elemento che mi pare interessante relativamente a questo corto circuito tra le due dimensioni è rappresentato dall'esistenza di alcune pratiche, dalla loro anticipatoria esperienza nella forma e nella traccia di tipo virtuale che diviene attrazione, esperienza di desiderio, aspettativa (Wiltshier, Clarke, 2016).

Per questa via la relazione tra 'reale' e virtuale, sembrerebbe piuttosto strutturarsi nella coppia terminologica ed emotiva tra percezione e desiderio, in cui il potere performativo delle immagini, delle rappresentazioni e della forza creativa delle voci supera e compensa lo spazio tra la situazione esperita, la realtà che si vive e ciò che ci si attende e si desidera. Qualcosa di sganciato dalla realtà, proiettato e immaginato che in realtà si lega in modo inscindibile alla stessa esperienza.

È il caso evidente delle occorrenze legate, ad esempio, alle rappresentazioni delle pratiche tradizionali in rete, specie negli anni del distanziamento, che ci raccontano attraverso i flussi digitali, il farsi di una comunicazione e di reti di collaborazione possibili, anche nell'estrema rarefazione del canale comunicativo andando a costituire comunità virtuali basate sull'appartenenza a comunità di pratica quotidiane o eccezionali, ma svolte comunque in un qui e ora dimensionale che sembrerebbe opporsi come verità a un ordine più 'fittizio' del virtuale.

Questa dicotomia oppositiva tra digitale e presenza nell'ordine del binomio altrove 'classico' per l'antropologia - menzogna e verità - articola la relazione tra agire concreto inteso come ordine di verità e l'attuare virtuale come appartenente più all'ordine della menzogna. Si tratta di una dicotomia in realtà spuntata, perché non sa sganciare la corporeità usuale, cui semplicemente siamo più abituati, da una/alcune dimensioni esperienziali (le simulazioni di esperienze virtuali attraverso visori o *tools* digitali, il metaverso, i percorsi digitali esperienziali, ecc.) che stanno cambiando molto velocemente i limiti degli spazi di azione, senza per questo essere meno influenti e percepite come meno reali, capaci di impattare fisicamente ed emozionalmente sull'individuo, di agire in profondità – talora più in profondità che i passaggi informativi in presenza – sulla memoria, sulle memorie, ad esempio.

Anche in merito ai luoghi narrati, rappresentati, esperiti fisicamente, lo spazio virtuale non necessariamente propone una esperienza riduttiva, in minore e neppure più falsata di quella vissuta in presenza, se si pensa a quanto impatti anche nella costruzione delle appartenenze ai luoghi e alla costruzione delle destinazioni, ad esempio, la cosiddetta '*staged authenticity*' (Graburn, 1973) che sicuramente non attiene solo alle restituzioni digitali, ma si configura sempre più in

questi anni come un prodotto stratificato di infingimenti, rappresentazioni, abitudini dello sguardo e del gusto che vale in entrambe le dimensioni.

Probabilmente l'approccio corretto alla questione non è stabilire dove porre la barra circa verità e menzogna, ma semmai chiedersi come le relazioni terapeutiche, educative e di cooperazione talora veicolino, con analogia se non a tratti maggiore intensità, un senso continuativo di appartenenza a una comunità di apprendimento o di pratica, che permette di individuare e mettere alla prova la tenuta del concetto di 'comunità immaginata' di Benedict Anderson (1983). Le comunità - infatti - immaginerebbero sempre, almeno parzialmente, la propria stessa delimitazione, proiettandone i limiti ben oltre quelli concretamente osservabili, in una immagine ricomposta attraverso la rappresentazione mediatica e al tempo stesso individuale e collettiva, rispondendo al bisogno tipicamente comunitario di pensarsi in tanti, simili, prossimi al di là dei limiti della spazialità concreta. Una ambizione di ampiezza, di orizzonte aperto che si trasforma in principio inaugurale, prima radice di ogni immaginazione: vedersi in tanti, simili, trovare un vincolo simbolico che possa legare tutte e tutti le/gli une/i alle/agli altre/i. Le comunità virtuali possono essere considerate in questo senso delle comunità immaginate, perché non si vedono mai concretamente nella loro interezza, ma esercitano con estrema efficacia l'immaginazione sfumando costantemente i limiti tra ciò che erroneamente viene considerato vero o falso.

Così la domanda cruciale in certo modo viene a spostarsi alla relazione intrattenuta dalle persone nello spazio virtuale con la natura, con le piante, gli animali, le altre forme di *agency* ed esseri viventi, si pone con forza virtualmente ciò che si può considerare 'senzienza', e si viene a porre il tema spesso sollevato rocambolescamente dalla fantascienza, quello cioè della umanizzazione della macchina o della sua dis-umanizzazione. Se la capacità di *agency* si connette direttamente alla facoltà di proiettare e immaginare, allora forse il nostro paradigma dicotomico, tardo-cartesiano, è davvero inadeguato per comprendere la possibilità di narrare ed immaginare che un tempo veniva accuratamente riservata come privilegio esclusivo dell'umano. Si rende probabilmente necessario ripensare l'idea che solo ciò che sa esercitare la capacità di narrare ed immaginare possa essere incluso nell'ordine della vitalità e della senzienza, determinando così in alcuni casi l'esclusione degli animali, o almeno di alcuni di essi, delle forme elementari di vita, delle 'foreste pensanti' di Kohn (2013) o dei funghi di Anna Tsing (2015): un mondo di riflessioni in cui sempre più spesso si afferma una soggettività che in qualche modo viene allargata alla natura nella sua interezza, perché a suo modo capace di essere performativa, di incidere, di trasformare e, per l'appunto, immaginare.

Possono pensare le foreste così come possono - parafrasando il titolo di Kohn – immaginare e influire sulle vite e i mondi altrui? Possono i funghi che proliferano e cambiano i cibi e le cose cambiare e impattare in natura e sulle collettività umane? Questo processo di allargamento dei confini dell'*agency* mi pare allora porre fortemente in questione la dialettica tra presenzialità e virtualità, introducendo nelle relazioni comunicative, terapeutiche e formative a distanza e in presenza piuttosto la nozione di reticolarità e di rizoma (Deleuze, Guattari, 1980), al tempo stesso rilevabile in natura così come nelle rappresentazioni digitali, l'essere con, l'agganciarsi che non necessariamente si realizza nella dimensione tridimensionale della presenza, ma può trovare forme e vie anche diverse per stabilirsi.

3. *Do the android dreams of electric sheep?*

Nell'incontro 'in presenza' a Milano suggerivo come possibile pista di riflessione la domanda visionaria e provocatoria che nel 1968 Philip Dick aveva posto con il titolo del suo celebre romanzo, divenuto poi ispiratore del *cult movie* *Blade Runner*: *Do the android dreams of electric sheep?*

Nella dicotomia rigida dell'umano 'vero' e del replicante, dello spartiacque tra essere vivente e simulazione del vivente, Dick inseriva il dubbio di una animalità tecnologica e di un pensiero androide, confondendo, una volta ancora, le carte in tavola e imponendo una riflessione più attenta intorno a ciò che vediamo, ciò che esperiamo quando siamo in presenza e quando interagiamo a distanza. Le 'pecore elettriche' sognate dal replicante o forse le pecore vere sognate dal replicante e ancora le pecore vere oppure le pecore elettriche sognate dall'uomo 'naturale', in un 'sognare' che volutamente veniva lasciato alla nozione indecidibile di attività onirica e di desiderio, non a caso giocando nel confine iperbolico eppure molto stimolante della piena soggettività animale e della potenziale senzienza e soggettività della *learning machine* (AI Now, 2018; Amoore, 2020). Si pensi, proprio di recente, al dibattito a tratti anche trivializzato inerente le *chatBot* e la loro ipotetica soggettività e creatività e i diversi posizionamenti ideologici al riguardo. Riemergono in esso quesiti cruciali quali quelli inerenti alla relazione tra soggetti umani e non umani e la riflessione sempre più avanzata sulle soggettività plurime, potenziali rappresentate dalle *learning/decision machines*, che vengono in taluni progetti di ricerca avanzata (Max Planck Institute, MIT) osservate in comparazione all'ampliamento della nozione di arbitrio, di soggettività decisionale estesa a tutte le forme di esseri viventi (Krieger-Billeter-Keller, 2000; Werfel, Petersen, Nagpal, 2014). Ne emergono dibattiti a tratti grossolani, sul

fatto che le macchine non conterrebbero che ciò che vi hanno immesso degli uomini in carne ed ossa, come se ciò non fosse in qualsiasi altra forma della trasmissione dei saperi e come se ogni volta che si trasmettono saperi non fosse possibile sempre che le informazioni trasmesse vengano rielaborate e risignificate a fini diversi anche nelle interazioni tra esseri umani e in tutti gli orizzonti del post-umano, per seguire la riflessione avanzata e sviluppata da questo negli ultimi anni, tra gli altri, da Donna Haraway (2008, 2016).

Per questa via, allora, la riflessione sulla 'presenza' mi ha ricondotto nel solco delle riflessioni demartiniane su *La fine del mondo* (1977), dove per l'appunto la domanda che veniva a porsi era relativa alla costante minaccia dell'esser-ci da parte di rischi esterni – questo soprattutto oggi, proiettata a ritroso sull'orizzonte recente della pandemia.

4. *Riflessione conclusiva sulla crisi della presenza*

Nelle riflessioni emerse a Milano mi pare che emergeva l'urgenza costante di una cura, di una conservazione, di pratiche protettive della presenza, nella prospettiva esistenzialista, in larga parte, seppur non esclusivamente mutuata dalla riflessione heideggeriana, delineata in particolar modo dall'ultimo De Martino, essenzialmente prospettata nelle apocalissi storiche e psicopatologiche: possibilità dell'esserci e del non esserci, della crisi nella relazione al mondo 'reale' e agli oggetti, capacità o meno di prendere decisioni su di sé e sugli altri, di far fronte alle minacce che costantemente vengono a essere rivolte alla nostra stessa sussistenza, al *vulnus* della morte che di nuovo ci riporta allo stesso Dick.

Nel romanzo summenzionato, infatti, il genio creativo e spiazzante di questo autore individuava come la vera differenza tra i replicanti e gli uomini non tanto il morire o il non morire, ma il fatto che i primi conoscessero la data della loro distruzione e gli uomini fossero protetti (o esposti) alla non conoscenza di questo limite della loro presenza. Fragilità e debolezza reciproche degli uni e degli altri: da un lato l'immaginazione di mondi generata dal bisogno di allontanare il fantasma (che è essenzialmente rappresentazione, immagine, proiezione della propria paura) di una morte di cui non si conosce data, dall'altro la vertigine di libertà determinata dalla conoscenza tragica, ma tremendamente potente del conoscere il giorno della propria fine che, per il tempo dato alla propria esistenza rende potenti e presenti in una forma acuita, perché non segnata dall'attesa timorosa della fine. Diceva Alberto M. Cirese, parlando del suo 'calcolatore': non si può comandare ad un servo che non conosce la morte.

Riferimenti bibliografici

- AI, N. (2018). *Litigating algorithms: Challenging government use of algorithmic decision systems*. Institute report in collaboration with Center on Race, Inequality, and the Law Electronic Frontier Foundation, September.
- Amoore, L. (2020). *Cloud ethics: Algorithms and the attributes of ourselves and others*. Duke University Press: Durham.
- Anderson, B. (1983). *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. Verso: New York.
- Deleuze, G., Guattari, F. (1980). *Capitalisme et schizophrénie, tome 2 : Mille plateaux*. Ed. de Minuit: Paris.
- De Martino, E. (1977). (a cura di Clara Gallini), *La fine del mondo. Contributo all'analisi delle apocalissi culturali*, Einaudi, Torino.
- Dick, P. K. (1968). *Do Androids Dream Of Electric Sheep?*, Doubleday and Company, New York.
- Geertz, C. (1980). "Blurred Genres: The Refiguration of Social Thought". *The American Scholar*. 49 / (2): 165-179.
- Graburn, N. (1973). Staged Authenticity: Arrangements of Social Space in Tourist Settings. *American Journal of Sociology*. 79 (3): 589-603.
- Kohn, E. (2013), *How Forests Think: Toward an Anthropology Beyond the Human*, University of California Press, Berkeley/Los Angeles/London.
- Krieger, M. J., Billeter, J.B., Keller L. (2000). "Ant-like task allocation and recruitment in cooperative robots". *Nature*, 406(6799): 992-995.
- Haraway, D. J. (2008). *When Species Meet*. University of Minnesota Press, Minneapolis, Minnesota.
- Haraway, D. J. (2016). *Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene*, Duke University Press, Durham.
- Lowenhaupt Tsing, A. (2015). *The Mushroom at the End of the World: On the Possibility of Life in Capitalist Ruins*, Princeton University Press, Princeton .
- Werfel, J., Petersen K., Nagpal R. (2014). "Designing collective behavior in a termite-inspired robot construction team". *Science*, 343(6172): 754-758.
- Wiltshier, P., Clarke, A. (2016). "Virtual cultural tourism". *Tourism and Hospitality Research* 17 (4): 372-383.