

Ascesa e declino del villaggio globale: le visioni di McLuhan dall'epoca della controcultura a quella delle tecnologie indossabili

Nello Barile, Università IULM, Milano

Rise and decline of the global village: McLuhan's visions from the age of counterculture to that of wearable technologies. *McLuhan's global village is the celebration of the electric age, that is, of a society in which the media act as an extension of the central nervous system. The ideal of a planetary village where a sort of melting pot between cultures is created, thanks also to technology, originated in the 1950s in the United States. The end of the Nineties coincides with the decline of a euphoric vision that assigns communication technologies the power to transform global society, opening its borders and increasing the degree of interconnection and interdependence between its parts. The story that follows with the beginning of the new millennium is a story of a series of global crises that have shattered the myth of globalization. The point of contact between subcultures and counterculture is given by the centrality of generational conflict and opposition to the technocratic regime. The theme of youth cultures returns in several of McLuhan's works. McLuhan intervenes to underline the paradoxical process according to which the American counterculture is the illegitimate daughter of the diffusion of TV. The Canadian scholar also states that hippies, notoriously against technology and consumption, are actually children of TV, who are nourished by the technological medium. We had to wait until the 1990s to see a massive return of countercultural values, which were resurrected by the worldwide spread of the Internet and the new digital gurus. The term Cyberpsychedelia refers to a new vision of technology that includes the spiritual dimension of some countercultural groups or movements which, starting from the cultural melting pot of California in the 1960s, tend to spread to the rest of the planet. In the era of the Fourth Industrial Revolution, various aspects of Cyberpunk reflection are literally implemented by digital technologies allowing one, on the one hand, to "wear" data thanks to Wearable Technologies as well as, on the other, to create a dynamic integration between the physical and digital worlds (Phygital).*

Keywords: Deglobalization, Counterculture, Hippie movement, Cyberpunk, Wearable Technologies.

Dal villaggio globale alla deglobalizzazione

Secondo Antony Giddens il concetto di villaggio globale è un avamposto degli studi sulla globalizzazione. Il sociologo inglese annovera Marshall McLuhan come padre ispiratore dell'odierno concetto di globalizzazione, capace di collocarsi al di là degli steccati disciplinari: "A parte il lavoro di Marshall McLuhan e di pochi altri singoli autori, le discussioni sulla globalizzazione tendono ad apparire in due corpi di letteratura, che sono in gran parte distinti l'uno dall'altro. Una è la letteratura delle relazioni internazionali, l'altra quella della "teoria del sistema-mondo", in particolare quella associata a Immanuel Wallerstein, che è abbastanza vicina a una posizione marxista (Giddens 2000, p. 61). Anche se il tributo di Giddens allo studioso canadese è in questa circostanza esagerato, può essere utile riflettere sul modo in cui l'identità dello stato nazione, creato

sull'onda lunga della Galassia Gutenberg, viene in qualche modo superata, anche grazie alle nuove tecnologie della comunicazione (Held and McGrew 2000). Il mito del villaggio globale, a cui McLuhan in realtà affidava un significato diverso da quello che noi oggi intendiamo, viene messo in discussione da una serie di crisi epocali: a partire dall'undici settembre, per espandersi attraverso il Credit Crunch e l'emergenza migratoria collegata alla BREXIT, acuendosi in maniera drammatica con il Covid-19, fino a raggiungere il suo apice con l'invasione dell'Ucraina da parte della Russia. Tutte queste crisi hanno eliso i legami che tengono insieme la società aperta, cosmopolita e multietnica fino ad acuire i processi di polarizzazione e gli scontri tra i gruppi che la compongono.

Il villaggio globale di McLuhan è a ben vedere la celebrazione dell'era elettrica, ovvero di una società in cui i media fungono da estensione del sistema nervoso centrale, ovvero ci avvicinano al nostro "vicino elettronico". È però vero che l'ideale di un villaggio planetario in cui si realizza una sorta di melting pot tra le culture grazie anche alla tecnologia, prende forma a partire dagli anni Cinquanta come riflesso di un contesto culturale ben preciso: "Gli Stati Uniti sono la prima società globale della storia, e questa è il propagatore principale della rivoluzione tecnologica" (Mattelart 1997, p. 210). La forza trasformatrice delle tecnologie elettroniche in un sol colpo ripristina la dimensione del villaggio e riavvicina le persone in una sorta di fusione delle loro "intimità" (ivi, p. 208). L'*humus* culturale da cui nasce tale concetto è dunque quello di una rivoluzione tecnologica che "rendeva definitivamente obsoleta la vecchia ossessione per le rivoluzioni politiche" (ivi, p. 195), ovvero che sostituiva una "ideologia del progresso" con un'ideologia della comunicazione. In altre parole, la sequenza suggerita da Mattelart anticipa l'inversione di tendenza che viviamo oggi all'epoca della deglobalizzazione, in cui il mondo torna indietro dal primato della comunicazione a quello del politico.

Come Marx della seconda metà dell'Ottocento lesse la storia come relazione tra i rapporti di produzione, proprio quando l'economia divenne una categoria fondamentale, così McLuhan rilesse la storia come evoluzione dei media, proprio quando la comunicazione divenne una categoria chiave per la comprensione della società contemporanea (Ortoleva 1995). Nell'epoca che va dalla fine degli anni Cinquanta alla fine degli anni Settanta, oltre all'invenzione di internet, si

moltiplicarono i filoni di ricerca nelle scienze della comunicazione: dalla cibernetica alla teoria dei sistemi, fino alla riflessione sul postindustriale, che inaugurò gli anni Settanta, e in seguito quella sul postmoderno che chiuse il decennio. Queste teorie rappresentano l'ambiente cognitivo che ha reso possibile l'implementazione dell'idea stessa di villaggio globale.

Il collegamento tra rivoluzione tecnologica e melting pot si è rafforzato negli anni Novanta con l'enfasi sulla cosiddetta "utopia della comunicazione" (Breton 1992), sostenuta dalla nuova rivoluzione tecnologica attraverso l'invenzione del web. Gli anni Novanta del Novecento celebrano al contempo le magnifiche sorti e progressive dell'innovazione digitale e l'evoluzione stessa della globalizzazione che, dalla seconda metà del decennio in poi, inizia a essere chiamata glocalizzazione (Robertson 1999), per la sua capacità di rivalutare la sfera del locale e non più sottometterla alle esigenze universalistiche dell'economia e della tecnologia. Forse non è un caso che nello stesso anno in cui Tim Berners Lee inventò il web (1992), apparve *Balla coi lupi* di Kevin Costner, che socializzò il dibattito sul ruolo dell'Occidente in relazione all'alterità culturale degli indiani d'America. L'anno è politicamente fatale perché coincide con il 500° anniversario della scoperta delle Americhe, e presenta quindi numerose iniziative volte a ripristinare l'identità degli indiani, così come di tutti i gruppi etnici vittime dell'inevitabile processo di globalizzazione. Il film compie una missione rivoluzionaria, nel senso che dà una nuova immagine alla tribù Lakota, rimasta a lungo vittima degli stereotipi di Hollywood, dall'epoca del maccartismo in poi. Il gesto radicale di restituire all'indiano la sua propria lingua, invita a riflettere profondamente sul significato dell'identità e dell'alterità, come insegna l'antropologia culturale contemporanea). Seguendo Wallerstein, si può sostenere che il picco della globalizzazione e dell'apertura delle società occidentali, coincida magicamente con il picco della modernizzazione.

La civiltà occidentale si è sviluppata nella modernità; le altre civiltà no. Inevitabilmente quindi, se qualcuno avesse voluto essere "moderno", in qualche modo avrebbe dovuto essere culturalmente "occidentale": egli doveva adottare, se non la religione, almeno il linguaggio occidentale. Se non il linguaggio, doveva come minimo accettare la tecnologia occidentale, che si considerava basata sui principi universali della scienza (Wallerstein 1996, p. 108).

La fine degli anni Novanta coincide con il tramonto di una visione euforica che assegna alle tecnologie della comunicazione il potere di trasformare la società globale, aprendone i confini e aumentando il grado in interconnessione e di interdipendenza tra le sue parti. La storia che segue con l'inizio del nuovo millennio è una storia di una serie di crisi globali che hanno infranto il mito della globalizzazione: iniziata con l'undici settembre, sviluppatasi attraverso il Credit Crunch e l'emergenza migratoria della BREXIT, acuitasi in maniera drammatica con la pandemia, per poi raggiungere il suo picco con l'invasione dell'Ucraina. Questa sequenza di implosioni drammatiche conduce all'attuale dibattito sulla deglobalizzazione (Barile 2022, D'Eramo 2022), che ci impone di ripensare il mondo in modo multipolare. Inoltre, come si vedrà in questo saggio, è importante riconsiderare il rapporto tra tecnologia, controcultura e mito del villaggio globale.

Dalla controcultura Hippie alla Cyberdelia

Il punto di contatto tra sottoculture e controcultura è dato dalla centralità del conflitto generazionale e dall'opposizione al regime tecnocratico (Roszak 1969). Se è vero che la seconda deriva dalla prima, entrambe coinvolgono il ruolo del teenager nella società dei consumi che si espande in seguito alla fine della Seconda guerra mondiale. In questo periodo, infatti, viene "inventata" e sviluppata una nuova concezione della gioventù, ben diversa da quella dei periodi precedenti. L'adolescente è un nuovo soggetto sociale che costruisce la propria identità nel tempo libero, nel "loisir", attraverso una vera e propria "dieta" di beni e contenuti mediali, diventando il nuovo target del sistema mediatico, della moda e dei consumi. È allo stesso tempo funzionale alla società capitalistica e in collisione con il mondo degli adulti. Il conflitto con le generazioni più anziane è forse l'innescò di nuove "politiche dello stile" che caratterizzano le subculture spettacolari (Hebdige 1979, Cristante 2021).

Il tema delle culture giovanili ritorna in diversi lavori di McLuhan, a dimostrazione di un interesse che riesce a integrare una riflessione postuma e ben più sistematica di altri studiosi (in particolare dei *cultural studies*), con intuizioni illuminanti. Così se Hebdige (1979) ha spiegato l'avvento delle sottoculture inglesi attraverso una chiave interna alla dimensione sociologica, ovvero riferendosi ai flussi d'immigrazione provenienti dai Caraibi, McLuhan non può che

proporre un'interpretazione molto più mediologica e tecnologica. Il fattore che "determina" la formazione della gioventù spettacolare è rintracciato nel lancio dello Sputnik, letto qui come metafora che indica l'emersione di nuove forme di protagonismo dal basso: "molti adolescenti creano da sé il proprio abbigliamento" (McLuhan 2002, p. 207). L'idea suggestiva di un occhio posto al di là dell'atmosfera che induce a vedere la propria vita attraverso un punto di vista esterno e più astratto, offre ai protagonisti dei nuovi "palcoscenici" urbani una sorta di strana euforia.

Dall'epoca dello Sputnik e dei satelliti, il pianeta è stato circoscritto in un ambiente costruito dall'uomo che pone fine alla "Natura" e che trasforma il globo in un teatro da repertorio che va programmato (...). Vivere sotto l'arco di proscenio dei satelliti porta i giovani ad accettare ora i luoghi pubblici di questa terra come spazi teatrali (McLuhan 1994, p. 20).

Anche se in una condizione sociale e comunicativa del tutto diversa, questa euforia somiglia molto a quella che oggi pervade i social media e che esorta alla manifestazione di nuovi protagonismi. Ancora sul rapporto tra TV e culture giovanili, McLuhan interviene per sottolineare il processo paradossale in base al quale la controcultura americana sia la figlia illegittima della diffusione della TV. Nello stesso testo, lo studioso canadese afferma anche che gli hippy, notoriamente contrari alla tecnologia e ai consumi, in realtà sono figli della TV, nutriti dal mezzo tecnologico. La stessa idea originale è sviluppata inconsciamente da Quentin Tarantino in *C'era una volta a Hollywood* (2019), quando la coppia di hippie dark e devianti della Family di Charles Manson conducono un sopralluogo presso la casa di Sharon Tate, futura vittima del loro fanatismo. Quando riconoscono la celebrità interpretata da Leonardo Di Caprio, impazziscono alla stregua di veri e propri fan di quella "vecchia" star della pubblicità. Nell'intervista *An Unpublished Interview with Marshall McLuhan* (1967), rilasciata a P. Mansaram, lo studioso afferma che

Il nuovo abbigliamento hippie somiglia ai costumi di molte parti del mondo, è davvero come indossare una maschera. (...) E così i nostri ragazzi televisivi, ora adolescenti, hanno rifiutato il modello borghese dei valori consumistici e vogliono essere coinvolti in questa cultura tribale o di gruppo (...).

Se l'estremismo e la violenza politica degli anni Settanta hanno in qualche modo messo in crisi il mito della controcultura, gli anni Ottanta hanno al contempo celebrato e commercializzato le culture giovanili tramite il successo di MTV. Occorre dunque attendere gli anni Novanta, per avere un ritorno massivo dei valori controculturali che vengono riesumati dalla diffusione mondiale di internet e dei nuovi Guru del digitale, come anche dalle nuove tendenze della musica d'oltreoceano: dal Grunge alla Techno. Con il termine "Cyberpsichedelia" (Dery 1996), si intende una nuova visione della tecnologia che include la dimensione spirituale di alcuni gruppi o movimenti controculturali che, a partire dal crogiolo culturale della California anni Sessanta, tendono a diffondersi nel resto del pianeta. Mark Dery ha sottolineato con forza che l'immagine del movimento hippy non può essere ridotta a mera confutazione del progresso. La nostra immagine del "figlio dei fiori" che danza libero in un prato di margherite non ha nulla a che vedere con l'utilizzo di droghe chimiche e con i nuovi paesaggi elettrici del rock acido. Pertanto "chi caratterizza la controcultura degli anni Sessanta come un fenomeno radicalmente antitecnologico, trascura gli elementi cyberdelici che si contrapponevano al primitivismo del ritorno alla terra" (ivi, p. 37).

Dal medesimo humus culturale, provengono alcune teorie antropologiche che mescolano la teoria dei sistemi complessi con il postmodernismo. Ad esempio, Rushkoff ha elaborato una dottrina di forte impatto sull'immaginario contemporaneo, che assembla elementi culturali eterogenei in una sorta di escatologia intramondana. È una critica radicale alla concezione dicotomica moderna, che opponeva materialismo e misticismo, razionalità e intuito, scienza e magia, che si fa sempre più serrata.

In Cyberia le idee simili a quelle di Barlow sono accompagnate da visioni escatologiche di come l'umanità sia inesorabilmente attratta verso "l'attrattore caotico della fine del tempo", un traguardo teleologico il cui arrivo catalizzerà "la prossima traslazione iperdimensionale verso una realtà senza tempo e non personalizzata" (Rushkoff 1994, p. 95).

Il mondo di Cyberia è una sorta di raduno di tribù che riunisce raver, hacker, neohippies, ecc. in una nuova utopia digitale. Inoltre, recuperando pezzi di dottrine ecologiche e dei sistemi complessi, tale cultura indica un'interconnessione cablata verso una sorta di "mcluhanismo New Age" (Rushkoff 1994), che

ha reinterpretato la vena trascendente della controcultura degli anni Sessanta secondo il “presentismo infomaniacale degli anni Novanta” (ibidem). Non è un caso che i protagonisti della scena musicale psichedelica americana furono assunti dalle aziende digitali per sviluppare un nuovo mondo parallelo e virtuale. Un altro chiaro esempio del medesimo processo è la nozione di “socialismo digitale” (Kelly 2009) che prende forma nelle culture collaborative, Open Source e nell’ideale del copyleft. Questo approccio è il precursore della contemporanea sharing economy, in cui la nozione di condivisione trae origine dai movimenti anticapitalistici e dalle proteste contro la proprietà privata; rappresenta un formidabile volano per le nuove forme di mercificazione sfruttate dalle piattaforme. Come ha notato Stefano Cristante (2010), in un saggio su McLuhan mistico della Rete che ci riporta alla visione mistica di Teilhard de Chardin (1995):

McLuhan fu affascinato dal tentativo del gesuita francese di dare forma filosofica a una coscienza collettiva individuata sulla scorta di una messa in relazione delle menti umane [...]. Per questo il lapidario avverbio che McLuhan usa per rispondere alla domanda di un intervistatore, apre questo scritto (“Sta parlando di telepatia globale?” “Precisamente”) (McLuhan 1982, p. 62).

Dall’intelligenza collettiva consacrata dalla cultura psichedelica a quella implementata negli anni Novanta tramite il web, il passo è breve. Seguendo McLuhan in modo probabilmente inconscio, il grande intuito di Elon Musk sta spingendo una dei suoi business principali a realizzare sistemi di interazione tra chip e cervello umano (iniziando dalla sperimentazione sui maiali). Telepathy è il nome assegnato dall’imprenditore all’interfaccia prodotta da Neuralink che è in grado di connettere il cervello animale e/o umano a un chip. Anche in questo caso il legame tra ideologia californiana e transumanesimo, ci riconduce all’implementazione di sistemi tecnologicamente avanzati che però richiamano un sostrato di riflessioni pretecnologiche e mitiche.

L’ideologia Californiana e il valore della trasparenza

L’influenza della cultura psichedelica sull’organizzazione razionale delle aziende hi-tech è visibile anche in diversi film ispirati a quel contesto. Come in Jobs (2013) diretto da Joshua Michael Stern, dove un giovane Steve Jobs sviluppa le sue capacità visionarie grazie all’uso di LSD e a tecniche di meditazione

che lo conducono in India, da cui tornerà con le idee chiare su come iniziare il business in modo dapprima artigianale e DIY nel garage di casa dei suoi, per poi fondare il celebre brand tecnologico. La cultura psichedelica è anche madre della cosiddetta ideologia californiana. Un articolo visionario pubblicato negli anni Novanta esamina il background culturale della Silicon Valley come contraddizione essenziale del nuovo capitalismo digitale in cui l'ethos borghese è sostituito da un mix di elementi ossimorici. Il nuovo ambiente culturale di quell'area è "una libera alleanza di scrittori, hacker, capitalisti e artisti della costa occidentale degli Stati Uniti che sono riusciti a definire un'ortodossia eterogenea per la prossima era dell'informazione: appunto l'ideologia californiana" (Barbrook & Cameron 1996). Un valore chiave della cultura hippie è difatti la trasparenza, come raggiungimento di uno stato di pura autenticità nella condivisione di sentimenti ed esperienze con il resto della comunità.

Nel film *The Circle*, diretto da James Pondsolt (2017) e scritto/sceneggiato da Dave Eggers, viene narrato uno dei valori principali della cultura digitale: la trasparenza totale. La protagonista è coinvolta in uno degli esperimenti più avanzati e innovativi di un'azienda della Silicon Valley. Il progetto mira a creare una piena trasparenza della vita quotidiana in modo che ogni elemento emotivo, relazionale ed esperienziale della vita della protagonista possa essere condiviso in streaming online attraverso il social *The Circle*. La trama si sviluppa sul tipico mix tra visione alternativa della condivisione e una pedagogia motivazionale tipica dei manager d'oltreoceano, che appunto assommano l'ethos di hippies + yuppies, come sostengono gli analisti della Californian Ideology. La protagonista viene dapprima convinta da un guru digitale a far parte dell'esperimento, poi resasi conto di quanto radicale possa essere questa trasformazione della sua identità, decide di rinunciare per poi utilizzare il mezzo digitale contro il suo stesso creatore. Il film riflette sulla sovrapposizione tra vita e lavoro nel capitalismo digitale. Qualcosa che l'influencer contemporaneo vive come una dimensione radicale e drammatica. Questo è il principale paradosso dell'Ideologia Californiana. Da un lato, le grandi aziende tecnologiche richiedono la totale trasparenza dei propri utenti, trasformando le loro emozioni, esperienze e relazioni in dati vendibili. Il potere delle piattaforme, però, è dovuto non solo alla loro capacità di mercificare i mondi di vita degli utenti (van Dijck et al. 2019), ma anche all'opacità dei loro algoritmi che sono per definizione "Black Boxed". Di tale

Ascesa e declino del villaggio globale: le visioni di McLuhan dall'epoca della controcultura a quella delle tecnologie indossabili

pericolo ci avverte Jaron Lanier, che dopo aver inventato uno dei primi dispositivi di realtà virtuale si è trasformato in uno dei “guru pentiti” che riscoprono McLuhan (Formenti 2001). Lanier riflette sull’inganno della trasparenza e sulla sostanziale opacità degli algoritmi che animano le piattaforme (Lanier 2018, p. 27).

Il passaggio dagli anni Novanta al nuovo millennio è caratterizzato da una svolta pragmatica che determina la nascita e il grande successo dei social media. Cosicché, lo stesso Douglas Rushkoff abbandona gli ammalianti paesaggi di Cyberia, per scagliarsi contro Facebook, sottolineando lo sfruttamento delle generazioni più giovani da parte dei social media, in un documentario intitolato *Generation Like* (2014). La pratica del *reverse engineering*, sviluppata nei garage della Silicon Valley per analizzare l’hardware dei concorrenti, viene in qualche modo applicata dallo sviluppatore per comprendere il funzionamento degli algoritmi dei concorrenti (Rushkoff 2013). Ancora più interessante è la prova disperata dei lavoratori comuni che cercano di comprendere la logica dell’algoritmo, come descritto nell’interessante ricerca sui fattorini dal titolo *Riding for Deliveroo: Resistance in the New Economy*. Il libro analizza attentamente i gruppi di rider che cercano di organizzarsi come collettivo attivo e consapevole, alla stregua di un’intelligenza collettiva che esamina il modo in cui funziona la logica automatizzata delle piattaforme. Il processo induttivo utilizza dati esperienziali come la geolocalizzazione, la vicinanza a un cliente o i punteggi delle prestazioni precedenti (Cant 2020), ma non può riflettere sul quadro complessivo. Per questo motivo, il mondo contemporaneo delle piattaforme appare a volte persino più efficientista di quello fordista-taylorista.

Tra Psichedelia e Cyberpunk: indossare McLuhan all'epoca delle Wearable Technologies

Dopo aver illustrato alcuni punti di contatto tra l’opera di McLuhan e la cultura psichedelica, in questo paragrafo esaminerò lo slittamento dalla dimensione utopica a quella pragmatica, in cui le tecnologie emergenti mantengono alcuni elementi della dimensione controculturale, ma li attualizzano attraverso il

capitalismo delle piattaforme. Queste tecnologie radicali (Greenfield 2017) penetrano profondamente nello sfondo esperienziale della vita quotidiana, modificandone la struttura e la percezione. Non è un caso che il McLuhan profeta della galassia elettrica sia stato addirittura considerato come il primo autore cyberpunk (Chun 2014), non solo per i contenuti del suo discorso, ma anche per il modo in cui ha tentato di forzare i limiti del linguaggio “obsoleto” della scrittura, verso forme espressive, più vicine all’arte figurativa o alle sperimentazioni elettroniche degli anni Sessanta. Tanto che il celebre artista Nam June Paik ebbe a dire a suo proposito: “il solo problema di McLuhan è che ancora scrive libri” (ibidem). A differenza della controcultura degli anni Sessanta, il cyberpunk riflette sull’infortunamento del presente, ovvero sulla distopia già completamente realizzata dalla cibernazione del sociale. Se il Cyberpunk rappresenta una delle ultime espressioni della controcultura, soprattutto nella rappresentazione del rapporto tra tecnologia, capitalismo e vita quotidiana, il settore delle *wearable technologies* implementa alcune idee provenienti dalla dimensione controculturale (Hippie+Cyberpunk), ma le rende totalmente funzionali al mercato delle piattaforme. Tra queste, di particolare interesse sono:

- la trasparenza intesa come apertura dell’intimità verso il collettivo;
- la sovrapposizione tra mappa e territorio che anticipa la dimensione phygital.

a) Il problema della trasparenza è stato già enucleato da McLuhan nella fase avanzata della società industriale, per poi diventare ancor più centrale nella società postindustriale, dei social media e delle piattaforme. McLuhan intravede nello sviluppo della TV un ambiente che tende a superare la distinzione classica tra pubblico e privato: “Laddove i nordamericani avevano due piani distinti per la vita individuale e sociale, la televisione ha capovolto la situazione: l’esteriorità è arrivata nelle nostre vite sociali, mentre la nostra vita sociale è diventata di pubblico dominio” (McLuhan 2002, p. 131). Se la galassia elettrica sgretola le barriere che separano spazio pubblico e spazio privato, la galassia internet richiede una trasparenza asimmetrica che è quella dell’utente di fronte alla piattaforma. Un esempio concreto di tale processo sono le collezioni di Hussein Chalayan, che richiamano alcuni aspetti della cultura Cyberpunk implementando il

concetto di *Emphatic Media* (McStay 2018) nel contesto dell'alta moda. La sua collaborazione con Intel ha reso possibile la creazione della collezione P/E 2017 basata su diversi dispositivi che scansionano e rendono visibile lo stato emotivo interno della modella durante la sfilata. L'innovazione della collezione di Chalayan è basata su occhiali dotati di tecnologie Eye Tracking, che rilevano il grado di stress dell'utente. L'installazione funziona su diversi livelli: dal nascosto al visibile, dalla desoggettivazione della modella alla sua risoggettivazione grazie alla proiezione dei dati riferiti al suo stato interno, alla sua intimità emozionale. Le invenzioni di Chalayan si posizionano tra l'installazione artistica, in cui la vita quotidiana diventa una sorta di opera d'arte, e l'intrusione di un sistema tecnologico nel regno della vita emotiva del soggetto. Il processo di datificazione dell'esperienza è un chiaro punto di contatto tra questi oggetti e il mondo del metaverso, che un giorno potrebbe incorporare tali eventi. Considerando che tali tecnologie sono anche diffuse sul piano commerciale, va considerato che

all'interno del quadro del tardo capitalismo, la diffusione dei dispositivi indossabili di monitoraggio biometrico non può non essere vista come una forma di potere disciplinare che attraversa il corpo e i suoi flussi. Un potere che neanche Frederick Taylor avrebbe mai potuto immaginare, e se Foucault avesse osato parlarne, non sarebbe stato nemmeno preso sul serio (Greenfield 2017, p. 20).

b) Nell'epoca della quarta rivoluzione industriale, vari aspetti della riflessione Cyberpunk sono letteralmente implementati dalle tecnologie digitali che consentono da un lato di "indossare" i dati, e dall'altro di creare una integrazione dinamica tra mondo fisico e digitale (Phygital).

Lewis Carroll faceva osservare che, man mano che le carte geografiche diventavano più particolareggiate e più estese, tendevano a soffocare l'agricoltura e a sollevare le proteste degli agricoltori. Perché allora non usare la terra come carta geografica di se stessa? Siamo arrivati a un punto analogo nella raccolta dei dati, quando ogni stecca di gomma da masticare verso la quale tendiamo la mano è immediatamente annotata da qualche cervello elettronico che traduce ogni nostro minimo gesto in qualche curva di probabilità o in qualche parametro sociologico (McLuhan 1997, pp. 61-62).

Il passo utilizza un espediente retorico molto efficace: la spia del cambiamento è un contadino, vale a dire l'appartenente a una cultura non letterata che

coglie meglio dei dotti della sua epoca la direzione e la forza di un processo allora ancora in fieri e che oramai sta approdando a una svolta radicale: quella della completa integrazione tra il piano del virtuale e quello del reale. Il legame tra il mondo fisico e quello virtuale, tra il mondo dei dati e quello dei tessuti, è già presentato nel lavoro seminale di Marshall McLuhan, che, non a caso, ha riservato un capitolo di fondamentale importanza in *Understanding Media* (1964) all'idea dei vestiti come "estensione della nostra pelle". La centralità del fruitore della tecnologia, intuiva da McLuhan e confermata dal "Me is the message" dei social media (Siegel 2008), è la premessa del passaggio dall'abito come seconda pelle all'abito come insieme di dati. I nuovi dispositivi digitali hanno offuscato completamente quella distinzione razionale tra la mappa e il territorio che molti anni fa McLuhan enunciò in modo visionario.

L'integrazione tra mappa e territorio è difatti un aspetto chiave di numerose tecnologie che lavorano sul rapporto tra realtà aumentata e geolocalizzazione. Come il progetto Ingress ha sviluppato una narrazione dinamica che combina realtà aumentata e geolocalizzazione, lo storytelling si basa sull'idea che ci siano "alcuni luoghi sulla terra in grado di attrarre non solo persone ma anche eventi". Questa è la preconditione per attuare una sorta di "geomanzia phygital" (Barile 2022) in cui il nuovo potere comunicativo dei luoghi si integra con quello dei network digitali e del capitalismo emotivo. La medesima concezione magica o "geomantica" ispira le Lechal prodotte da Ducere technologies, una startup indiana che ha lanciato un paio di scarpe connesse a Google Maps che "guidano chi le indossa con piccole vibrazioni" (Gibbs 2014). Il co-fondatore dell'azienda sembra ispirarsi a McLuhan quando afferma che "Le scarpe sono un'estensione naturale del corpo umano" (ibidem). L'iper-razionale Google Maps valorizza l'esperienza umana completamente automatizzata di un nuovo flaneur, che è sgravato dal compito di controllare l'ambiente esterno e può essere libero di godere con maggiore intensità i dettagli del paesaggio esterno o interno.

Anche lo yoga è stato importato in Occidente sulla scia dei movimenti contro-culturali, dai Beatles a Steve Jobs. Oggi, per gli amanti di tale pratica, è stata creata dall'azienda Wearable X, la tuta Nadi X che, connessa allo smartphone, dispone di sensori e vibratori capaci di riconoscere la posizione del corpo e di indicare all'utente il raggiungimento della posizione ideale durante lo

yoga. Per raggiungere il benessere psicofisico non sono tanto necessari lo studio e la pratica ma un'adeguata dotazione tecnologica.

In ultimo la questione della nudità secondaria o di ritorno, che secondo McLuhan contraddistingueva il look dell'abitante della galassia elettrica, dalla minigonna, alla tuta da sub, fino al *nude look* introdotto dagli hippie. Il matrimonio tra nudità e tecnologia è oggi perfettamente sintetizzato dalla performance realizzata da Coperni, in chiusura della fashion week parigina del 2023. La modella Bela Hadid si presenta particolarmente svestita sul set della sfilata, per essere rivestita tramite uno spray che deposita sul suo corpo una patina composta da un tessuto altamente tecnologico, realizzato dall'azienda Fabrican, fondata nel 2003 dallo scienziato e fashion designer Manel Torres. La tecnologia di polimeri frutto di una ricerca avanzata nel campo delle nanotecnologie, si trasforma istantaneamente in tessuto che veste la modella. La performance altamente futuribile cita di fatto la famosa modella verniciata dai due robot nel 1999 durante la sfilata di Alexander McQueen. Se allora si anticipavano i temi del rapporto tra automazione e creatività, nell'evento recente si vuole ricongiungere il futuribile con l'arcaico: l'abito ipertecnologico difatti ricorda l'arte del body painting che a sua volta richiama le pratiche tribali di pittura corporale finalizzata a precisi rituali di passaggio. Nella celebre intervista rilasciata a Playboy, Marshall McLuhan già sottolineava che: “La nudità e la sessualità sfacciata sono in crescita nell'era elettrica perché, mentre la TV tatua il suo messaggio direttamente sulla nostra pelle, essa rende gli abiti obsoleti”.

Conclusioni

Viviamo oggi un'epoca post-tribale in cui i nuovi media da un lato enfatizzano la dimensione del legame, dall'altro amplificano la dimensione individuale, sviluppando un ipernarcisismo dagli effetti ancor più narcotici di quelli studiati da McLuhan all'epoca dei media elettronici. L'implosione neotribale della galassia elettrica lascia il passo a una implosione totalmente centrata sul soggetto tramite le strategie di selfbranding. Senza dover necessariamente essere sedotti dall'idea di un McLuhan “Nostradamus” (Coupland 2011), possiamo considerare alcune sue intuizioni come particolarmente visionarie e anticipatrici dell'attuale sviluppo tecnologico. Se il villaggio globale, forse esageratamente, è stato considerato come il precursore della globalizzazione, le attuali tecnologie

del nuovo ecosistema comunicativo, customercentrico e phygital, ricordano molti discorsi fatti dall'autore rispetto a tecnologie ormai obsolete. Lo stesso ruolo ambiguo delle sottoculture e delle controculture, ha fatto sì che una serie di valori e di pratiche fossero riprese dal mondo delle piattaforme, svuotate del loro senso "politico" e diffuse massivamente sul mercato.

L'avvento del metaverso, almeno nella retorica delle piattaforme e dei brand globali, ha esteso tale principio verso un'integrazione dinamica tra reale e virtuale. Il termine metaverso, formulato dalla letteratura Cyberpunk, grazie al romanzo *Snowcrash* di Neil Stephenson (1992), è al centro di grande interesse da parte di consumatori e aziende per diversi motivi: è un'opportunità per rilanciare piattaforme in crisi; è il collettore di una serie di servizi innovativi e a pagamento come i token non fungibili (NFT) e delle nuove strategie di gamification; è il punto di connessione tra il mondo fisico e quello virtuale; comporterà ulteriori questioni relative alla protezione dei dati personali dei suoi utenti. Il metaverso è la continuazione dell'utopia globalista che prova a rilanciare oggi l'entusiasmo per la virtualizzazione degli anni Novanta, ma esso è anche un possibile anello di congiunzione tra l'online e l'offline, come nella nozione di "on-life" (Floridi 2016).

Il destino del villaggio globale è oggi sospeso tra due paradigmi che si confrontano in un mondo bipolare o addirittura multipolare. All'epoca della de-globalizzazione da un lato si celebra il futuro tramite la linea che collega globalizzazione, piattaforme, metaverso ed AI; dall'altro quello che celebra visioni identitarie, protezionistiche, isolazioniste e retrotopiche (Bauman 2017). La vittoria finale del villaggio globale, il suo declino o il suo adattamento allo scenario geopolitico futuro, sono al momento ipotesi plausibili che dovranno essere verificate empiricamente.

Riferimenti bibliografici

- Barile, N. (2022), *Communication in the new hybrid ontologies: from platform to the metaverse*, Bocconi University Press, Milan.
- Barbrook R., Cameron A. (1996), «The Californian Ideology», *Science as Culture*, vol. 6, n. 1, pp. 44-72.
- Bauman, Z. (2017), *Retrotopia*. Polity, Cambridge.

- Cant, C., 2020, *Riding for Deliveroo: Resistance in the New Economy*, Polity Press, Cambridge.
- Chun, W. H. K., 2014, Marshall McLuhan: The First Cyberpunk” *Journal of Visual Culture*, vol. 13, n. 1 (April 2014): 36-8.
- Coupland, D., 2011, *Marshall McLuhan*, Isbn, Milano.
- Cristante S., 2010, *McLuhan mistico della rete*, in «Aut Aut», n. 347, luglio-settembre, pp. 65-76.
- Cristante, S., 2021, “Giovani al triplo Gin. Le *street gangs* tra vecchi e nuovi *slums*”, in *La rivolta dello stile. Tendenze e segnali dalle subculture giovanili del pianeta Terra*, a cura di Stefano Cristante, Angelo Di Cerbo, Giulio Spinucci, Derive Approdi, Roma.
- D’Eramo M. (2022), *Deglobalization*, in «Newleftreview», 3/29.
- Floridi, L. (2016), *The 4th Revolution: How the Infosphere Is Reshaping Human Reality*, Oxford University Press, Oxford.
- Formenti, C., 2011, *Felici e sfruttati. Capitalismo digitale ed eclissi del lavoro*, Egea, Milano.
- Gibbs, S. (2014), *Vibrating Smartshoes Put Google Maps at Your Feet*, *The Guardian*, 25 July.
- Giddens, A., 2000, “The globalizing modernity”, in *The Global Transformations Reader*, edited by David Held and Anthony McGrew, Polity Press, Cambridge.
- Greenfield, A., 2017, *Tecnologie radicali. Il progetto della vita quotidiana*, Einaudi, Torino.
- Hebdige, D., 1979, *Subculture. The meaning of style*, Methuen & co, London 1979; tr. it. di P. Tazzi, *Sottocultura. Il fascino di uno stile innaturale*, Costa & Nolan, Genova.
- Held, D. and McGrew A., 2000, *An introduction*, in *The Global Transformations Reader*, edited by David Held and Anthony McGrew, Polity Press, Cambridge.
- Kelly, K., 2009, *The New Socialism: Global Collectivist Society Is Coming Online*, *Wired*, MAY 22, 12:00 PM.
- McLuhan, M., 1964, *Understanding media, The Extensions of Man*, McGraw-Hill, New York 1964; tr. it. di E. Capriolo, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 1967.
- McLuhan, M., 1982, *Dall’occhio all’orecchio*, Armando, Roma.
- McLuhan, M., 1994, *Dal cliché all’archetipo*, Sugarco, Milano.
- McLuhan, M., 2002, “Fashion é medium,” *Mercanti di stile*, a cura di P. Colaiacono e V. C. Caratozzolo, Editori Riuniti, Roma, p. 207.
- McLuhan, M., and Mansaram, P., 1967, “An Unpublished 1967 Interview with Marshall McLuhan.” *McLuhan Galaxy*, 7 Jan. 2013, in <https://mcluhangalaxy.wordpress.com/2013/01/07/an-unpublished-interview-with-marshall-mcluhan-1967-by-artist-p-mansaram/>
- McStay, A., 2018, *Emotional AI: The Rise of Empathic Media*. Sage, London.
- Mattelart A., 1997, *La comunicazione-mondo*, EST, Milano.

- Ortoleva, P., 1995, *Mediastoria*, Pratiche, Parma.
- Park, S. M. & Kim, Y. G., 2017, *A Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, and Open Challenges*, *IEEE Access* 10, 4209–4251.
- Robertson R., 1999, *Globalizzazione. Teoria sociale e cultura globale*, Asterios, Trieste.
- Rushkoff, D., 1994, *Cyberia: Life in the Trenches of Hyperspace*. San Francisco: Harper-SanFrancisco.
- Rushkoff, D., 2013, *Present Shock: When Everything Happens Now*. Penguin Current, New York.
- Siegel, L., 2008, *Against the Machine. How the Web Is Reshaping Culture and Commerce- And Why It Matters*, Spiegel & Grau, New York.
- Stephenson, N., 1992, *Snow Crash*, (First ed.), Bantam Books, New York (NY); tr. it. di P. Bertante, *Snow Crash*, Rizzoli, Milano 1994.
- van Dijck J., Poell T., de Waal M., 2019, *Platform society. Valori pubblici e società connessa*, a cura di Boccia Artieri G. e Marinelli A., Guerini Scientifica, Milano.
- Wallerstein, I., 1996, “La cultura come terreno di scontro ideologico del sistema-mondo moderno”, in Featherstone M., *Cultura globale*, Edizioni Seam, Roma.