

La relazione tra corpo e testo nelle interazioni digitali

JULIA PONZIO*

DOI: <https://doi.org/10.15162/1827-5133/2234>

ABSTRACT

L'interazione digitale all'interno dei social media produce una trasformazione epocale del rapporto tra testo e corpo. Nell'orizzonte dell'interazione digitale che caratterizza i social media, il corpo non sta più "dietro" l'interazione comunicativa, non è più solo lo strumento di materializzazione dei segni, il punto di passaggio momentaneo, contingente ma necessario, che nel processo comunicativo fa da tramite da una mente all'altra; ma esso si trova, piuttosto, completamente esposto. Elaborando il concetto di "corpo testuale", il saggio analizza le modalità di questa esposizione, mettendo in evidenza la complessità dei processi costitutivi dei corpi testuali e la loro dimensione relazionale.

The digital interaction within social media produces an epochal transformation in the relationship between text and body. In the horizon of digital interaction that characterizes social media, the body is no longer "behind" communicative interaction; it is no longer merely the instrument for the materialization of signs, nor the momentary, contingent but necessary point of passage that, in the communicative process, serves as a conduit from one mind to another, but is instead completely exposed. Elaborating on the concept of the "textual body," the essay analyses the modalities of this exposure, highlighting the complexity of the constitutive processes of textual bodies and their relational dimension.

* Julia Ponzio è professoressa associata di Filosofia e Teoria dei Linguaggi presso l'Università degli Studi di Bari Aldo Moro.

Il dilagare della interazione digitale all'interno dei social media produce una trasformazione epocale del rapporto tra testo e corpo. Nell'orizzonte dell'interazione digitale che caratterizza i social media, il corpo non sta più "dietro" l'interazione comunicativa, non è più solo lo strumento di materializzazione dei segni, non è più il punto di passaggio momentaneo, contingente ma necessario, che nel processo comunicativo fa da tramite da una mente all'altra. Pensiamo a puro titolo di esempio all'immagine del *Corso di Linguistica generale* di Saussure in cui due corpi, rappresentati sino al collo, si fronteggiano collegati da linee che schematizzano i passaggi comunicativi¹. Il corpo qui è presente, ma in forma parzializzata e contingente: in questo tipo di rappresentazione il corpo diventa l'involucro materiale della soggettività pensante, auto-fondata e libera che traendo il pensiero da sé lo traduce in significanti che il corpo emette. Nel disegno dello schema comunicativo del *Corso di Linguistica Generale*, il corpo rimane ancorato alla sua definizione percettiva, senziente, che viene messa in evidenza dalle linee tratteggiate che collegano la bocca di ciascuna delle due teste (identiche) alle orecchie dell'altra.

All'interno dell'interazione nei "social media", invece, il corpo non ha più una funzione eminentemente percettiva, non è più un passaggio strumentalmente necessario e contingente nel processo della comunicazione, ma si trova completamente esposto. All'interno dei social media, il corpo non è più l'identico delle sue funzioni percettivo-trascendentali, ma si fa testo in una dimensione in cui l'orizzonte non verbale del corpo che si espone è spesso preponderante rispetto a quello verbale. In questa dimensione, l'operazione classica del soggetto che consiste nel definirsi attraverso l'"io sono" cambia completamente di senso. L'"io sono", all'interno dell'universo dei social media, non è più un autoreferenziale far riferimento a sé, non è più ripiegato nella ri-marca tautologica dell'"io sono quello che sono", ma diventa piuttosto un'operazione costruttiva, un gioco di travestimento e di posizionamento. Non si tratta più del "penso dunque sono", e neanche del "sono fatto così e così". Il gioco comunicativo consiste, piuttosto, nel collocare il mio corpo in relazione a qualcuno, ad un posto, ad una situazione, ad una posizione, ad un abbigliamento, ad una acconciatura, ad un atteggiamento, ad una coreografia,

¹ F. de Saussure, *Corso di Linguistica Generale*, trad. it. e cura di T. De Mauro, Laterza, Roma-Bari 2005, p. 21.

dentro un meccanismo in cui l'intento non è tanto quello di confermarsi dentro un essere univoco, ma piuttosto quello di stupire, di mostrarsi in luoghi, atteggiamenti, relazioni e situazioni diverse da quelle in cui gli altri pensano di trovarci.

Questa operazione costruttiva a cui il corpo partecipa esponendosi è molto diversa da uno *storytelling*. In primo luogo, perché si articola dentro una temporalità discontinua, frammentaria, i cui frammenti non sono tenuti insieme né da connettori logici né da connettori temporali. In secondo luogo, per la massiccia presenza di frammenti che, invece di venire dal soggetto che si chiama "io" nel corpo esposto, sono citazioni, ricontestualizzazioni, estrapolazioni di testi provenienti da altrove.

Questa complessa costruzione dà luogo a ciò che potremmo chiamare un "corpo testuale", che non è solamente una rappresentazione del corpo bloccata, gelata, come potrebbe avvenire, per esempio, in un ritratto, ma si configura, piuttosto, come il corpo vivo in relazione con quegli altri corpi testuali che costituiscono la sua "community".

Il corpo testuale attraverso cui si interagisce con la *community* nei social media è dunque una "costruzione", una "sintassi per frammenti". Spesso si tende ad opporre l'idea della "costruzione" a quella del "reale", attribuendo all'idea della costruzione una "leggerezza" che la realtà non ha: la costruzione viene spesso intesa come un gioco mutevole, poco serio, mentre invece la realtà avrebbe la serietà della persistenza. Tuttavia, i corpi testuali che appaiono nei network digitali determinano un corto circuito anche all'interno di questa fondamentale opposizione tra costruzione e realtà, poiché, pur essendo costruzioni, questi corpi testuali non presentano la leggerezza effimera del gioco, ma al contrario sono caratterizzati da una pesantissima "persistenza". I corpi testuali rimangono scritti, fissi, rileggibili, ripetibili fuori dal loro contesto, archiviabili, immagazzinabili, dentro una persistenza ostinata che, come il reale o persino più di esso, può opporsi alla volontà di chi, in quei corpi, si riconosce. Ciò che succede negli universi digitali interattivi "mi" succede, mi coinvolge, mi ferisce, mi stravolge, mi cambia, cambia la mia autopercezione, e non è sufficiente spegnere il *device* che mi connette alla rete per interrompere la connessione tra me e il mio corpo testuale o i miei corpi testuali. Il corpo esposto nei social media diviene testo poiché i suoi pensieri, le sue sto-

rie, le sue rappresentazioni, i suoi dialoghi diventano testi scritti, memorie di archivio ripescabili, ricitabili e ricontestualizzabili². Prendiamo in considerazione il cyberbullismo, in cui un testo è in grado di ferire i corpi, di influenzare i comportamenti e persino di minacciare le vite; oppure situazioni come l'emulazione nella realtà di qualcosa vissuto in un videogioco; o ancora situazioni in cui è possibile stabilire relazioni con persone e gruppi indipendentemente dalla loro reale corrispondenza o persino esistenza nel mondo "non virtuale". In queste situazioni non c'è solo un corpo che produce un testo, come nell'idea classica della comunicazione, ma c'è anche (e forse soprattutto) un testo che agisce su un corpo modificandone i comportamenti, l'autopercezione, l'identità e, potremmo dire usando un termine filosofico abusato, l'"Essere".

Quando diciamo che un testo è in grado di agire sull'Essere di un corpo, è necessario precisare cosa chiamiamo "testo" e cosa chiamiamo "corpo". Il "testo" non è il testo della tradizione filosofica occidentale, che veicola un significato, che deve essere decodificato e compreso in una dimensione comunicativa e teoretico-gnoseologica. Il "corpo" non è il corpo della tradizione filosofica occidentale, perché non è né la materialità del corpo biologico né il corpo percipiente, senziente e vivente. Il corpo che si muove interagendo con altri corpi negli universi digitali "è" i suoi segni, coincide con i suoi processi compositivi di scrittura e interagisce con altri corpi "in assenza" attraverso "schemi di lettura", piuttosto che "in presenza" attraverso schemi percettivi.

Eco, in *Semiotica e filosofia del linguaggio*, definisce il testo come una catena coerente di enunciati oppure come un insieme di enunciati emessi simultaneamente e appartenenti ad almeno due o più sistemi semiotici differenti³. Il testo tradizionale è organizzato secondo una linea temporale o logica, in cui ogni segno è conseguenza del precedente e prepara il successivo. Pertanto, il testo tradizionale è lineare, coerente e concluso. Al contrario, i corpi testuali sono spesso non lineari, non coerenti e non conclusi in un divenire aperto e molteplice. I corpi testuali sono testi "sincretici"⁴. Nei processi di scrittura di

² Cfr. J. Derrida, "Firma, Evento, Contesto", in Id., *Margini della filosofia*, trad. it. di M. Iofrida, Einaudi, Torino 1992.

³ Cfr. U. Eco, *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Einaudi, Torino 1984, pp. 64 e sgg.

⁴ Cfr. A. J. Greimas e J. Courtés, "Sincretique" in Idd., *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Hachette, Paris 1986.

questi testi sincretici non vi è la necessità di una costruzione preventiva dell'architettura del testo, né di una sua elaborazione in forma conclusa.

Ne *I limiti dell'interpretazione*, Eco riprende le modalità con cui la filosofia occidentale ha considerato la relazione tra scrittura e lettura, riassumendole in due punti di vista principali e opposti:

a) Il significato del testo coincide con le intenzioni dell'autore;

b) Il significato del testo è indipendente dalle intenzioni dell'autore, e deve essere ricercato sia nel contesto e nei sistemi di significazione dell'autore, sia nel contesto e nei sistemi comunicativi del lettore⁵.

Tuttavia, per analizzare i corpi testuali, è necessario andare oltre queste possibilità mutuamente escludenti, poiché nei corpi testuali le tradizionali dualità autore/lettore e scrittura/lettura vengono superate: una pagina personale all'interno di un social network, un blog, un videogioco interattivo in cui chi gioca si identifica con un personaggio della trama sono testi in cui non esiste una chiara distinzione tra la scrittura dell'autore e l'interpretazione del lettore. Se pensiamo, per esempio, alla possibilità di condividere contenuti, decontestualizzarli e ricontestualizzarli, possiamo vedere come la distinzione tra "interpretazione" e "uso" non sia chiaramente rintracciabile in questo tipo di testi. Inoltre, all'interno di questo tipo di testualità, la distanza temporale tra scrittura e lettura non è sempre presente: il lettore entra nelle trame della scrittura poiché, ad esempio, un commento lasciato su un social network o un'"azione" di un altro partecipante in un gioco *multiplayer* possono modificare istantaneamente la successiva costruzione del testo.

Parlare di "corpi testuali" vuole dire passare dall'idea di un corpo che percepisce ed è percepito all'idea di un corpo che legge ed è letto, trasformando così non solo la corporeità biologica ma anche la corporeità vivente-senziente in "materialità testuale".

Questa materialità testuale non risponde all'idea di testo come unità significativa in quanto i corpi testuali negli universi digitali si articolano fuori dai paradigmi della linearità logico-narrativa, fuori dalla coerenza e dalla conclusione, e si costruiscono senza uno schema che li precede, dentro una struttura molto simile a ciò che ne *La preparazione del Romanzo* Barthes chiama "Al-

⁵ Cfr. U. Eco, *I limiti dell'interpretazione*, Bompiani, Milano 1990, cap. 1.2.

bum”, distinguendolo dalla forma tradizionale del “Libro”⁶. Ciò significa che nel caso dei corpi testuali le modalità di connessione dei significanti sono molto più complesse che nei testi tradizionali, anche perché, come nel caso dei testi artistici, è spesso difficile operare la classica distinzione tra piano dell'espressione e piano del contenuto. Ciò che rende complesso analizzare i corpi testuali che interagiscono negli universi digitali è che essi scompigliano le tradizionali dualità autore/lettore e scrittura/lettura. Non si tratta solo del gioco delle condivisioni di contenuto attraverso cui faccio entrare nel corpo testuale che mi rappresenta segni prodotti da altri, ma si tratta anche, ad un livello più complesso, di tenere conto della presenza di un lettore “attivo”, che attraverso i propri commenti su un social, oppure anche attraverso una “azione” in un gioco *multiplayer*, può modificare istantaneamente la costruzione del testo, testo che si intesse, in tempo reale, all'interno del rapporto interattivo. Le interazioni tra corpi testuali sono molto diverse da quelle che coinvolgono il soggetto classicamente inteso o, se vogliamo, l'“autore”. Se ci riferiamo all'idea del soggetto moderno, il soggetto è completo, “al completo”, potremmo dire, prima di ogni possibile interazione comunicativa “si sa”, conosce il proprio essere ancor prima di enunciarlo, così come è completo il suo corpo, inteso come “carnalità” vivente-percettiva, in grado di mettersi in connessione immediata con il mondo circostante. I corpi testuali che si muovono negli universi digitali interattivi sono, invece, “in costruzione”, costruiti attraverso l'interazione, mobili a tal punto da non potere essere estrapolati dalle reti dentro le quali si intessono.

È interessante applicare a questa idea di corpo, che non risponde né al concetto di corpo biologico né a quello del corpo/carnalità vivente-senziente, la complessa concezione della *corporeità* che emerge dalla filosofia di Jean-Luc Nancy. Nancy interpreta la corporeità come dinamica tra *Corpus* e corpo. Ciò che Nancy chiama *Corpus* è un toccarsi che mette in relazione, una “sintassi senza ragione trascendentale” all'interno della quale il mio corpo singolare è già sempre coinvolto, senza che vi sia la mitologia di un momento “originario” in cui il mio corpo singolare precede la sua appartenenza ad una rete

⁶ Cfr. R. Barthes, *La preparazione del Romanzo. Vol. II*, trad. it. di E. Galiani e I. Ponzio, Mimesis, Milano-Udine 2010, pp. 295 e sgg.

relazionale⁷. Questa complessa dinamica descritta da Nancy si gioca, potremmo dire, su due dimensioni: la dimensione orizzontale che costituisce il *corpus*, ossia la rete relazionale in cui siamo già sempre coinvolti e che è costituita da una sintassi senza ragione trascendentale, e una seconda dimensione, che potremmo definire verticale, tra il piano relazionale e il piano della singolarità irriducibile che si muove all'interno di queste relazioni e si trova implicata in queste relazioni non solo a causa di convenzioni politico sociali, ma anche e soprattutto attraverso dinamiche che hanno a che fare con il desiderio. Il *corpus*, quindi, oltre che essere preso all'interno di una dinamica orizzontale che lo mette in relazione, è anche coinvolto in una dinamica verticale, di profondità, che è la dinamica tra *corpus* e corpo, che tira in ballo non solo una soggettività storico-sociale ma anche e soprattutto una singolarità desiderante, che tiene insieme gli elementi del *corpus* per attrazione rendendoli l'uno per l'altro insostituibili e facendo della loro relazione tutt'altro che un rapporto indifferente tra indifferenti. Il *corpus*, quindi la dimensione sociale-relazionale, in questo senso, non è qualcosa che “capita” al corpo facendone perdere il senso originario. Il rapporto tra *corpus* e *corpo* non è una dicotomia, una alternativa o un bivio, e neanche un incontro o una sintassi. Il rapporto tra *corpus* e corpo, così come Nancy lo descrive, non è un processo, non è un mutamento, non è una sublimazione, non è una realizzazione, non è un assorbimento. *Corpus* e corpo restano polarizzati in una tangenza senza compresenza, senza identificazione possibile. Il corpo è già *corpus*, è già la dimensione desiderante della relazione. In questa dinamica tra *corpus* e corpo, il corpo non è più né il corpo biologico, né il corpo carnale vivente-percipiente, ma si struttura dentro una dinamica tra il corpo desiderante e il *corpus* relazionale, dinamica che gli universi digitali interattivi non fanno che complicare. La dimensione attraverso la quale questo corpo testuale si relaziona non è più quella vivente-percipiente della carne, del carnale, ma piuttosto quella di uno spazio limite di pura exteriorità, vulnerabilità, esposizione, lontana da un rimando all'interiorità. Potremmo definire questa dimensione “pelle”, intesa come un confine che sconfina attraverso l'interazione, come un limite che tutto fa fuorché delimitare. Nelle interazioni digitali, questa pelle non è più una superficie da toccare dentro una tangenza sensoriale o sensuale, ma piut-

⁷ Cfr. J.-L. Nancy, *Corpus*, trad. it di A. Moscati, Cronopio, Napoli 2024, pp. 45 e sgg.

tosto una superficie da leggere dentro una dimensione necessariamente semiotica, che complica il concetto di corpo attraverso quello di testo, e viceversa. Nella parte introduttiva de *La Farmacia di Platone* Derrida definisce il concetto stesso di “testo” attraverso un’immagine che ha a che fare con la pelle, con l’epidermide intesa come tessuto⁸. In questo saggio il testuale, il tessile e l’istologico rappresentano un gioco interpretativo all’interno del quale il testuale e l’istologico, quindi la scrittura e la pelle, sono tenute insieme dal “tessile”, ossia dall’immagine dell’intreccio, della trama, attraverso cui il testo, o il tessuto, si fa, ma anche si disfa, come nella tela di Penelope. Questo elemento del “tessuto”, della “trama” che tiene assieme il “testuale” e l’“istologico”, è ciò che fa sì che ogni qualvolta la pelle appare nel discorso derridiano essa non è mai “nuda”, ma si intravede, piuttosto, come luogo di accoglienza di un testo, di un tessuto, di una scrittura, dentro un meccanismo in cui, come nei corpi testuali che interagiscono negli universi digitali, il corpo non si dà mostrandosi, mettendo a nudo la propria pelle ma, al contrario, dentro travestimenti che ne sono la traccia. La cicatrice, la ferita, per esempio, sono elementi che appaiono spesso nel discorso derridiano per fare intravedere la pelle senza nominarla, per segnarla e consegnarla a narrazioni possibili. La traccia riveste, o meglio traveste, la pelle in un gioco complicato, in cui l’interpretazione non elimina dei veli approssimandosi al “nocciolo”, al “vero”, ma piuttosto scombina i travestimenti, li riscrive, li reinterpreta. La questione del corpo si trasforma, in questo modo, nella questione della tecnica della costruzione dei corpi, in cui ciò che appare come pelle è invece un rivestimento così aderente che non si mostra, spacciando per nudo un corpo che non lo è, e per naturale un corpo che è sempre protesico. Queste tecniche, questi dispositivi sono, come dice Deleuze in *Due regimi di folli*, regimi definitivi del visibile e dell’enunciabile⁹: si tratta cioè di dispositivi che travestono il corpo occultando il travestimento, mostrando una pelle che sembra nuda, un corpo che sembra biologico, un universo di relazioni che sembrano “fatti”, un insieme di rappresentazioni che sembrano “adeguate”. Gli universi comunicativi digitali moltiplicano questi dispositivi creando luoghi eterotopici, per usare una

⁸ Cfr. J. Derrida, *La farmacia di Platone*, trad. it. di R. Balzarotti, Jaca Book, Milano 1985, pp. 52 e sgg.

⁹ G. Deleuze, *Due Regimi di folli e altri scritti*, trad. it. di D. Borca, Einaudi, Torino 2010, p. 280.

espressione di Foucault¹⁰, in cui le regole del gioco stabiliscono come e con quali segni il corpo possa non solo comunicare con altri corpi, ma darsi, manifestarsi, muoversi, “essere” – potremmo dire con un termine metafisicamente pesante. Lavorare sulla moltiplicazione di questi dispositivi di costruzione di un soggetto incarnato non significa rivendicare un luogo della non-costruzione, una realtà nuda, un vero immediato, un me autentico, una singolarità neutra, ma significa piuttosto concentrare l’analisi sul cambiamento, su una trasformazione che non cambia solamente le modalità dei processi comunicativi ma, in maniera più profonda, altera i processi di soggettivazione e di modellazione del reale.

Preciado, in *Un appartamento su Urano*¹¹, scrive che gli schermi sono la nuova pelle del mondo, la pelle di una entità collettiva in via di soggettivazione. Questa nuova entità collettiva è costituita da corpi testuali le cui interazioni non obbediscono alle regole classiche di quello che Deleuze chiama il “dispositivo del soggetto”¹². Non si tratta più del soggetto che si auto-fonda prima di ogni relazione nella sua dimensione interiore che precede la dimensione semiotica, ma piuttosto di una dimensione relazionale semiotica che trasforma i corpi alterando i confini della loro pelle.

¹⁰ Cfr. M. Foucault, *Eterotopia*, trad. it di S. Vaccaro e T. Villani, Mimesis, Milano-Udine 2010.

¹¹ P. B. Preciado, *Un appartamento su Urano*, Fandango, Roma 2020.

¹² G. Deleuze, *Due Regimi di folli e altri scritti*, cit., p. 280.

BIBLIOGRAFIA

- BARTHES R., *La preparazione del Romanzo. Vol. II*, trad. it. di E. Galiani e I. Ponzio, Mimesis, Milano-Udine 2010.
- DELEUZE G., *Due Regimi di folli e altri scritti*, trad. it di D. Borca, Einaudi, Torino 2010.
- DERRIDA J., “Firma, Evento, Contesto”, in Id., *Margini della filosofia*, trad. it. di M. Iofrida, Einaudi, Torino 1992.
- , *La farmacia di Platone*, trad. it. di R. Balzarotti, Jaca Book, Milano 1985.
- ECO U., *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Einaudi, Torino 1984.
- , *I limiti dell'interpretazione*, Bompiani, Milano 1990.
- FOUCAULT M., *Eterotopia*, trad. it di S. Vaccaro e T. Villani, Mimesis, Milano-Udine 2010.
- GREIMAS J. e COURTÉS J., “Sincrétique”, in Idd., *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Hachette, Paris 1986.
- NANCY J.-L., *Corpus*, trad. it di A. Moscati, Cronopio, Napoli 2024.
- PRECIADO P.B., *Un appartamento su Urano*, Fandango, Roma 2020.
- SAUSSURE DE F., *Corso di Linguistica Generale*, trad. it. e cura di T. De Mauro, Laterza, Roma-Bari 2005.