

Dopo l'utopia. Ipotesi sul cyborg neoliberista a partire dalla serie tv *Black Mirror* Matteo Bergamaschi

In modern era science and technology represent one of the most important resources for utopian theory, in order to emancipate human beings. At the same time, both literature and media show the possibility of a dystopian reversal, a sort of “perversion”, of technological and scientific projects.

The essay intends to consider the issue starting from the tv serie *Black Mirror* (in particular the first season), in dialogue with the works of Foucault and the cyborg studies of Caronia and Haraway. In this sense, the dystopian transformation of new technologies is deeply linked to techno-nihilistic capitalism (Magatti). It is therefore through the last figure assumed by late capitalism that is possible to understand the dystopian dynamic that new technologies are taking in our imaginary.

Il dispositivo della tecno-scienza si dà a pensare, innanzitutto e per lo più, all'interno di un orizzonte di matrice prometeica: è, cioè, all'insegna del mito del titano che la tecnica viene pensata quale partner vuoi del processo di ominazione, vuoi del trascendimento dei confini specifici dell'*homo sapiens*. Originario strumento (*organon*) o protesi emancipatrice di una natura supposta carente (Gehlen), la tecnica si rivela in grado non solo di potenziare gli attributi antropici fino a rendere la scimmia nuda (erede del platonico bipede implume) idonea al dominio (e allo sfruttamento) planetario; essa, più radicalmente, permette al soggetto di oltrepassare i limiti che l'evoluzione biologica e il divenire storico hanno assegnato alla specie, conducendo così il soggetto «oltre», «dopo» l'umano.

Sono forse la *body art* e la *performance art* a svelare gli esempi più significativi al riguardo: conosciamo infatti il volto di Orlan «sfigurato» da protesi estetiche dislocate in posizioni insolite e non convenzionali, volto che diviene icona del superamento di una figura umana plasmata dagli imperativi culturali e sociali; che dire poi del terzo braccio di Stelarc (o del suo *Third Ear*, per citare le opere più note), che immediatamente consegna allo spettatore la visione del superamento (e della plasticità) della fisiologia dell'apparato umano?

Il pensiero cyborg eredita originariamente proprio tale tematica: in una società in cui il soggetto è destrutturato nella molteplicità dei flussi informatici delle proprie operazioni finanziarie, mediatiche o comunicative, così che «il corpo, il nostro principale strumento di comunicazione con l'esterno, la nostra interfaccia con il mondo, viene direttamente integrato nel processo di valorizzazione capitalistica, per così dire "a tempo pieno", e si integra anche con la tecnologia in modo ben più pervasivo e fine che per il passato» (Caronia 2008, 108),¹ il cyborg diviene la possibilità di una resistenza interna a questo sistema, capace di decostruirne la logica di dominio alla volta della costruzione di un ibrido in grado di mettere fuori gioco i dispositivi dualisti che lo imprigionano. È il caso, per esempio, di Donna Haraway, per la quale il cyborg, in quanto post-genere, decostruisce il dualismo maschile-femminile attraverso il quale il dispositivo di dominio si esercita.² Il cyborg in quanto veicolo di emancipazione, dunque, ma anche di contaminazione e di ibridazione (con il tecnologico e il macchinico, ma anche con il biologico e il teriomorfo, [Marchesini 2002 e 2009]), il cyborg in quanto superamento di ogni fissismo essenzialista e libera sperimentazione «schizofrenica» una volta messa fuori gioco la macchina antropogenetica (Deleuze & Guattari 2010). Il merito della serie tv Black Mirror risiede proprio nella problematizzazione di una prospettiva ingenuamente irenica al riguardo.

Il mondo rappresentato dalla serie tv di Netflix è un universo in cui il potenziale tecnologico si trova compiutamente dispiegato;³ il tema è caro ad Heidegger, che lo espone attraverso la concettualità del *Gestell*:⁴ sappiamo, infatti, che il semplice strumento (tecnico) è a disposizione del soggetto, che se ne serve inserendolo nella propria progettualità;

¹ Tale il contesto in cui secondo Caronia può emergere il moderno cyborg: «Il primo di questi elementi è sicuramente l'emergere del concetto di "informazione" dapprima in cibernetica e successivamente in biologia con la nuova centralità della genetica [...] Il secondo elemento centrale è non solo la comparsa di nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione, ma soprattutto la loro diffusione nella società [...] Il terzo elemento è il mutamento del modello sociale maturato internazionalmente negli anni Settanta, l'affermarsi di un "modo di produzione non più dominato da forme di accumulazione verticalmente integrate e di distribuzione della ricchezza contrattate tra rappresentanze collettive e supervisionate dallo stato, bensì da forme di accumulazione flessibili, capaci di integrare, di mettere in rete, modi, tempi e luoghi di produzione tra loro molto diversi [...]» (Caronia 2008, 106-107).

² Si veda il manifesto di Haraway: «Da un certo punto di vista, un mondo cyborg comporta l'imposizione finale di una griglia di controllo sul pianeta, l'astrazione finale incarnata in una Guerra stellare apocalittica di "difesa", l'appropriazione finale del corpo delle donne in un'orgia di guerra maschilista. Da un altro punto di vista, un mondo cyborg potrebbe comporta-

non si dà tuttavia singolo strumento se questo non è inserito in una totalità di mezzi, dal momento che è nella natura di uno strumento quella di rimandare ad altri strumenti, e questi ad altri strumenti a loro volta, fino a determinare la complessa trama di rimandi che costituisce il mondo. Quello a cui assistiamo con il dispiegamento attuale delle tecno-scienze non è il proliferare indefinito dei mezzi a uso e consumo del soggetto, bensì il capovolgimento di tale situazione, ovvero l'infittirsi della trama di un universo di mezzi che domina l'esperienza del soggetto e il conteso del mondo. *Gestell*, nel lessico di Heidegger, nomina infatti l'esito ultimo della storia occidentale (in quanto storia della metafisica), per cui l'orizzonte in cui l'Essere si rende accessibile all'uomo coincide con un mondo ridotto a «fondo», a semplice risorsa, a quantità di energia (o di informazione) plasmata dalla tecnica. Mondo e uomo si ritrovano così dispiegati, disposti, strutturati («destinati», direbbe Heidegger) in funzione della tecnica: lungi dall'essere strumento dell'uomo, essa ne è orizzonte e destino; è l'uomo contemporaneo, pertanto, che concepisce se stesso attraverso il dispiegamento della tecnica, e non il contrario.

Significativa al riguardo la scelta del titolo della serie: lo specchio è l'immagine per antonomasia della mente umana (o almeno di una mente pre-critica, non kantiana), e ne riflette la capacità di rispecchiare (*adaequatio*) il mondo e le cose; simbolo dell'attitudine teoretica del soggetto, lo specchio rivela l'uomo nella sua vocazione conoscitiva quale centro prospettico della scena della visione (in tal senso, vi sarebbe un antropocentrismo originariamente inscritto nella modalità della visione). Se tale specchio si rivela ora nero, la scena si capovolge; esso non è la superficie rassicurante che restituisce l'immagine del soggetto che guarda: e se questa superficie opaca, non riflettente, invertisse l'aspettativa della visione se cioè in luogo di uno schermo (riflettente, cioè a misura di soggetto) ci trovassimo di fronte all'opacità di una membrana fotografica, o ancor meglio retinica? Il "*black mirror*" dei dispositivi elettronici, dagli *iPhone* ai portatili, non sarebbe pertanto la nostra finestra di accesso sul mondo, lo strumento della universale manipolabilità del mondo per opera del soggetto, bensì l'occhio attraverso il quale un altro (per esempio, una cosa che guarda, per parafrasare l'espressione di Perniola [2004]) vede l'uomo e dispone di lui. Lungi dall'essere il cardine di un docile universo di mezzi, la chiave di volta della trama dei rimandi strumentali, il soggetto è prima di tutto guardato e disposto dall'invadente e vorace sguardo di un apparato muto che tuttavia assegna all'uomo i confini di ogni sua possibile esperienza. L'uomo in quanto strumento della tecnica, l'occhio in quanto guardato dallo schermo, dunque.

Assecondando simile intuizione, possiamo raccogliere in un primo gruppo gli episodi della serie che illustrano una possibile ipertrofia «estremizzata» dell'attuale universo tecnologico; l'ambientazione, insomma, assume i contorni di un futuro «probabile», se non addirittura prossimo, in cui il potenziale di emancipazione e la carica utopica delle nuove tecnologie vira decisamente in funzione della distopia o cacotopia. Esempio l'episodio che apre la serie nel 2011: *The National Anthem* (Messaggio al Primo Ministro);⁵ qui, a dire il vero, gli eventi narrati potrebbero effettivamente coinvolgere la nostra attualità, senza dover attendere un futuro remoto; l'episodio,

re il vivere realtà sociali e corporee in cui le persone non temano la loro parentela con macchine e animali insieme, né identità sempre parziali e punti di vista contraddittori» (Haraway 1999, 46).

³ Per una ricognizione complessiva sulle tematiche della serie si rimanda a Garofalo (2017).

⁴ Si veda a questo proposito *La questione della tecnica* (Heidegger 1976).

⁵ Si veda Musarò (2014).

in ogni caso, pare segnato in particolare dalla presenza della logica hacker del misterioso performer, il quale si serve della propria competenza informatica per intrufolarsi nel sistema e lanciare il proprio messaggio (insieme agli esiti distruttivi che ciò comporta). *The Waldo Moment* (Vota Waldo!, II stagione) esprime invece le ansie a proposito dell'impatto dei media contemporanei sulla nostra democrazia, lasciandone intravedere i possibili risvolti populistici. Come nota Badiou, «Lo scopo del linguaggio [...] non è più quello di chiarire qualcosa o di difendere un punto di vista in modo articolato. Il loro scopo è produrre reazioni emotive, reazioni che vengono utilizzate per generare unità attiva spontanea, che è in buona parte artificiale ma che diventa utilizzabile di volta in volta» (Badiou 2018, 19). È tra gli episodi della III stagione che scorgiamo all'opera l'intuizione di McLuhan per cui il «medium è il messaggio»: *Nosedive* (Caduta libera) è lo spaccato di un mondo in cui le relazioni sono integralmente plasmate dalle interazioni su piattaforme digitali di tipo social, attraverso una procedura di rating che classifica i soggetti in funzione degli esiti delle performance online; *Playtest* (Giochi pericolosi) descrive invece un'inquietante videogioco di realtà aumentata con tanto di chip impiantato, grazie al quale la distinzione reale-virtuale diviene obsoleta; anche *Men Against Fire* (Gli uomini e il fuoco) è dedicato alla capacità delle tecnologie di determinare la nostra percezione della realtà, mentre *Shut Up and Dance* (Zitto e balla) ha per protagonisti vari individui ricattati da una sorta di misterioso e non meglio identificato «grande fratello» che monitora costantemente le posizioni e le operazioni di ciascuno, in una società senza oblio che traccia senza fallo ogni singola operazione. Per concludere, *Hated in the Nation* (Odio universale) descrive una società in cui gli scambi e le interazioni sono determinate dai media e dai social in un clima di deresponsabilizzazione diffusa che si rivelerà presto dagli esiti catastrofici. Meno significativi sono invece gli episodi della IV stagione, e per quanto riguarda il presente argomento, potrebbero essere presi in considerazione *USS Callister* e *Hang the DJ*.

In simili episodi, la dinamica cyborg, ovvero la commistione tra l'antropologico e il tecnologico, rivela il proprio potenziale distopico; è infatti un mondo che ostacola lo sviluppo vitale quello che si delinea in simile orizzonte, un mondo cioè in cui i diffusi dispositivi tecnologici implementano un biopotere che omogeneizza i processi vitali, inserendoli nel continuum tecno-informatico (il «massaggio» prodotto dalle tecnologie informatiche, per dirla con McLuhan & Fiore 2011). Su questa linea possiamo considerare gli episodi dedicati alle possibilità di sorveglianza e di controllo che la panoplia delle tecnologie è in grado di realizzare; i protagonisti di *The Entire History of You* (Ricordi pericolosi, I stagione) hanno un micro-dispositivo impiantato dietro l'orecchio in grado di registrare qualsiasi evento della giornata; si tratta insomma di un dispositivo di archiviazione senza residui della memoria, che rende qualsiasi esperienza disponibile all'accesso, alla fruizione e all'elaborazione; qui non è tanto l'ibridazione tra nanotecnologie e circuiti neurologici a essere inquietante, quanto piuttosto il fatto che il registro dell'esperienza diventi *Gestell*, fondo a disposizione per le iniziative individuali. *Be Right Back* (Torna da me, II stagione) offre invece la possibilità di

6 Si veda su questo il concetto di «postdemocrazia» (Crouch 2012) e di «democrazie senza democrazia» (Salvadori 2009); si veda in particolare la relazione con il linguaggio e la comunicazione: «Oltre a costituire aspetti della decadenza della discussione politica seria, il ricorso all'industria dello spettacolo quale fonte di idee su come catalizzare l'interesse in politica, la progressiva incapacità dei cittadini di oggi nel dare forma ai loro interessi, la crescente complessità tecnica delle questioni e il fenomeno della personalità si possono spiegare come risposte ad alcuni problemi della postdemocrazia stessa» (Crouch 2012, 36).

una cancellazione dell'esperienza della perdita e del lutto; Martha, infatti, deve affrontare la perdita del fidanzato Ash, morto in un incidente stradale, e viene così a contatto con un dispositivo che, attraverso il web, è in grado di reperire qualsiasi informazione riguardante lo scomparso così da imitarne alla perfezione i connotati e da simularne adeguatamente il comportamento e le possibili interazioni.

Sono forse *White Christmas* (Bianco Natale), lo speciale di Natale 2014, e *Arkangel* (IV stagione) a mostrare gli esiti più disturbanti in merito alle tecnologie di controllo: il primo mostra infatti un dispositivo in grado di creare un simulacro (un avatar) perfetto del soggetto su cui viene impiantato, avatar che, una volta trasferito in un supporto digitale, può essere manipolato così da secerne tutte le informazioni di cui eventualmente si necessita relativamente al primo corpo "ospite". "Arkangel" è invece il nome di un dispositivo di cui si serve una madre iper-protettiva al fine non solo di controllare ogni dettaglio esperienziale della figlia, ma anche di isolare dal suo campo di esperienza eventuali contenuti che potrebbero rivelarsi pericolosi o semplicemente stressogeni.⁷

Con la contaminazione tra informatico e biologico di *White Christmas* e *Arkangel* affiora il volto di un potenziale cyborg, lo stesso che domina un episodio della terza stagione, ovvero *San Junipero*; questo prende il nome da una sorta di «Barcellona» integralmente virtuale, cui sono collegate le menti di pazienti terminali, così che questi possano vivere, oltre i limiti della propria corporeità, in un multiverso in cui i contorni tra simulazione e realtà sfumano l'uno nell'altro, per non parlare della dimensione «spirituale» di una simile condizione dematerializzata (Leone 2014), che pone dei seri interrogativi al concetto stesso di esperienza.

Sono tuttavia gli episodi *White Bear* (Orso Bianco, II stagione) e *15 Millions Merits* (15 milioni di celebrità, I stagione) a gettare una luce, a parere di chi scrive, sulla natura degli odierni dispositivi cyborg: nel primo, quella che nel finale si scoprirà essere la complice nell'assassinio di una bambina, è sottoposta giornalmente a una serie di crudeli sevizie psicologiche che rievocano quelle inflitte alla piccola vittima; puntualmente, al termine della giornata, una sorta di elettroshock azzerava la memoria della detenuta, cosicché nel giorno successivo possano riprendere le inquietanti torture mentali. Non ci troviamo tuttavia nel laboratorio del dottor Mengele: *White Bear* non è altro che un moderno carcere in cui la pena detentiva viene spettacolarizzata e resa accessibile al pubblico pagante; questa sorta di «campo di divertimento» vede assommarsi la logica della pena e quella della sua spettacolarizzazione-mercificazione; il *jail-tainment*, se così si può definire, va ben più in là del dispositivo di sorveglianza panottica reso possibile dalla tecnologia digitale – in grado di garantire una sicurezza senza residui in virtù di una sorveglianza totale (Lyon 2002); esso mostra infatti non solo l'innesto dell'antropologico sul macchinico (il cyborg informatico), ma un secondo innesto tra il dispositivo cyborg e il circuito del consumo. La detenuta infatti non solo agisce in un mondo semi-virtuale, ma questo, più radicalmente, obbedisce agli imperativi del consumo-spettacolo.⁸

Ancora più perturbante la possibilità illustrata da *15 Millions Merits*: non sappiamo altro

⁷ Sulla stessa scia occorrerebbe ricordare episodi della IV stagione come *Crocodile* (in cui le indagini vengono risolte mediante l'applicazione agli indagati di un apparecchio capace di estrarne e visionarne i ricordi) e *Metalhead* (in cui la protagonista tenta – inutilmente – di mettersi in salvo da sofisticate tecnologie di morte dalla forma di inquietanti cani da caccia, che la braccano senza pietà).

⁸ Su questa scia, occorre ricordare *Black Museum* (IV stagione), episodio che prende il nome dal macabro edificio museale che ospita

dell'universo in cui l'episodio è ambientato se non che è popolato da giovani che, in un ampio edificio che ricorda un'ipertrofica caserma (se non un vero e proprio alveare d'acciaio), passano il loro tempo pedalando su *cyclette* circondati da schermi televisivi in ogni momento della giornata (schermi dotati di un apposito sensore in grado di percepire quando l'utente si sta sottraendo alla visione dello spettacolo, così da costringerlo alla fruizione attraverso l'emissione di un fastidioso segnale di allarme). Sorvolando sulla spersonalizzazione e sulla diffusa alienazione che si sperimenta in un simile ambiente, precisiamo che l'attività fisica impiegata per azionare le *cyclette* non solo produce l'energia elettrica necessaria al sistema, ma serve ad accumulare una sorta di valuta virtuale, usata dai lavoratori-utenti per le proprie spese online. Tale valuta o "punteggio" viene consumata per eseguire qualsiasi operazione o acquisto, anche se la maggioranza degli utenti la impiega per abbellire frivolarmente il proprio avatar digitale. Simile "prosumer sportivo" non solo offre al sistema la propria forza-lavoro: egli serve al sistema una seconda volta, nella misura in cui il credito che ha accumulato con la propria forza-lavoro viene nuovamente reinvestito nel sistema, integrando in esso l'utente in modo ancora più stretto.

La meta più ambita dai giovani sportivi è la partecipazione al seguitissimo talent-show (una sorta di *X-factor*), la quale costa l'esorbitante cifra di un milione di crediti. Una fatica di Sisifo: il movente che sollecita i giovani techno-schiavi grazie al miraggio di una svolta nella loro ripetitiva esistenza si rivela precisamente ciò che li inserisce in esso ancora più saldamente (aberrazione della logica *prosumer*: essi consumano la propria energia fisica per produrre l'energia di cui il sistema abbisogna, il quale elargisce così crediti che essi utilizzano allo scopo di partecipare al sistema, replicandolo incessantemente – logica dell'equivalente universale). Nemmeno la vittoria nel *talent* sembra costituire un'eccezione: la protagonista, esibitasi in un'eccellente prova canora, viene convinta a divenire la pornostar che gli altri utenti possono ammirare grazie ai crediti accumulati, mentre il protagonista maschile che, grazie a una sortita riuscita, reclama l'attenzione sul sistema impazzito minacciando di togliersi la vita, verrà immediatamente ingaggiato da questo stesso sistema che lo renderà uno dei suoi personaggi più riusciti.

Ecco la logica del neo-totalitarismo: l'apparato consumo-spettacolo non solo è in grado di rendere qualsiasi potenziale forma di contestazione una propria varietà interna (una contestazione-merce o una contestazione-spettacolo), disinnescandola (Barile 2013); esso è in grado di «omogeneizzare» l'esperienza vivente nel circuito consumo-spettacolo, e ciò precisamente in virtù dei dispositivi tecnologici; qui la nozione foucaultiana di biopotere come «l'insieme dei meccanismi grazie ai quali i tratti biologici che caratterizzano la specie umana diventano oggetto di una politica, di una strategia politica, di una strategia generale del potere», come il modo in cui «le società occidentali moderne si siano fatte carico dei dati biologici essenziali per cui l'essere umano si costituisce in specie umana» (Foucault 2010, 13), incrocia la proposta di «società spettacolare» cara a Debord, cioè della «trasformazione della politica e dell'economia capitalista in "una immensa accumulazione di spettacoli", in cui la merce e lo stesso capitale assumono la forma mediatica dell'immagine»

alcuni cimeli tecnologici coinvolti a vario titolo in operazioni criminali; da notare in quest'ultimo caso il legame che viene a instaurarsi tra le sofisticate apparecchiature tecnologiche e le logiche economiche che governano, originariamente, il finanziamento della loro progettazione e la loro applicazione, e successivamente la loro esibizione spettacolarizzata.

(Agamben 2009, 280).⁹ Si può allora comprendere la felice espressione di «capitalismo tecno-nichilista» (Magatti 2009), per cui la neutralizzazione dell'esperienza soggettiva avviene precisamente attraverso la combinazione del sistema di produzione fordista e delle moderne tecnologie digitali e informatiche.¹⁰ Immaginiamo infatti alcuni dei dispositivi presi in esame negli episodi della serie tv: non è difficile ipotizzare il potenziale di tecnologie quali quelle di *The Entire History of You* o *Arkangel*, per non parlare di *San Junipero*, a fini pubblicitari o di marketing.

Il merito di questa serie televisiva, a parere di chi scrive, giace nell'aver saputo illustrare il lato anti-utopico dell'odierna ipertrofia cyborg: qui i dispositivi tecnologici non rivelano il proprio oscuro potenziale nel senso della distopia politica sul modello orwelliano, né la dimensione biopolitica si esercita attraverso il partito di un regime alla *Big Brother*: il biopotere è diffuso e senza scampo, senza alternativa apparente, dal momento che si innerva nei sistemi economici necessari alla replicazione stessa della vita.¹¹ È questo esito ultimo della biopolitica, realizzatosi grazie alla diffusione del cyborg umano-informatico, che ci interpella a partire dalle suggestioni di *Black Mirror*: qui i dispositivi del controllo non hanno più il volto «moderno» delle «macchine per far vedere e far parlare» deleuziane-foucaultiane (Deleuze 2010, 30), in cui si intrecciano le istanze del sapere, del potere e della soggettivazione; il controllo si diffonde in una miriade di micro-dispositivi che «non agiscono più tanto attraverso la produzione di un soggetto, quanto attraverso dei processi che possiamo chiamare di desoggettivazione» (Agamben 2006, 30). «Di qui l'eclisse della politica [...] e il trionfo dell'oikonomia, cioè di una pura attività di governo che non mira ad altro che alla propria riproduzione» (Agamben 2006, 32). Allora, la distopia delle tecnologie implementate sui dispositivi che popolano la nostra quotidianità rivela l'innesto complessivo della vita nel circuito consumo-spettacolo (Sadin 2018), così che a fissarci attraverso la membrana dello specchio nero non è il Big-Brother del totalitarismo politico, bensì quello gentile, onnipervasivo e senza scampo della desoggettivazione economica.¹²

⁹ Così Agamben: «Se congiungiamo le analisi di Debord con la tesi schmittiana dell'opinione pubblica come forma moderna dell'acclamazione, tutto il problema dell'odierno dominio spettacolare dei media su ogni aspetto delle vite sociali appare in una nuova dimensione. In questione è nulla di meno che una nuova e inaudita concentrazione, moltiplicazione e disseminazione della funzione della gloria come centro del sistema politico. [...] questo supposto "fenomeno democratico originario" è ancora una volta catturato, orientato e manipolato nelle forme e secondo le strategie del potere spettacolare» (Agamben 2009, 280).

¹⁰ Con questo termine l'autore intende «una logica di strutturazione dei rapporti sociali che ha contribuito a plasmare l'intera configurazione storico-sociale sviluppata all'interno dei paesi occidentali negli ultimi tre decenni sulla base di un nuovo immaginario della libertà formatosi tra gli anni sessanta e gli anni ottanta» (Magatti 2009, 43); il legame tra capitalismo tecno-nichilista e politiche neoliberiste è dato in effetti dalla crisi di un progetto condiviso: «[...] al piano sociale si chiede semplicemente di creare le condizioni affinché la singola individualità si possa esprimere. Il che comporta, come conseguenza, la drastica riduzione della disponibilità a sacrificarsi in nome di un'istituzione, a cui si chiede semplicemente di "funzionare". [...] qualunque criterio di legittimazione diverso dalla "realizzabilità" di un'azione trova difficoltà a essere riconosciuto» (Magatti 2009, 99).

¹¹ Si veda quanto scrive Agamben: «Il liberalismo rappresenta una tendenza che spinge all'estremo la supremazia del polo "ordine immanente-governo-ventre" fin quasi a eliminare il polo "Dio trascendente-regno-cervello"» (Agamben 2009, 312).

¹² «O la biopolitica produce soggettività o produce morte» (Esposito 2004, 25).

Bibliografia

- Agamben, G. (2006). *Che cos'è un dispositivo?* Roma: Nottetempo.
- Id. (2009). *Il regno e la gloria. Per una genealogia teologica dell'economia e del governo.* Torino: Bollati Boringhieri.
- Badiou, A. (2017). *Trump o del fascismo democratico.* Trad. it. L. Candidi. Milano: Meltemi.
- Barile, N. (2013). *La mentalità neototalitaria.* Adria: Apogeo.
- Caronia, A. (2008). *Il cyborg.* Milano: Shake.
- Crouch, C. (2012). *Postdemocrazia.* Trad. it. C. Paternò. Roma-Bari: Laterza.
- Deleuze, G. (2010). *Che cos'è un dispositivo?* Trad. it. A. Moscati. Napoli: Cronopio.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (2010). *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia.* Trad. it. M. Guareschi. Roma: Castelvecchi.
- Esposito, R. (2004). *Bios. Biopolitica e filosofia.* Torino: Einaudi.
- Foucault, M. (2010). *Sicurezza, territorio, popolazione. Corso al Collège de France (1977-1978).* Trad. it. P. Napoli. Milano: Feltrinelli.
- Id. (2005). *Nascita della biopolitica. Corso al Collège de France (1978-1979).* Trad. it. M. Bertani, V. Zini. Milano: Feltrinelli.
- Garofalo, D. (2017). *Black Mirror. Memorie dal futuro.* Roma: Edizioni estemporanee.
- Haraway, D.J. (1999). *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo.* Trad. it. di L. Borghi. Milano: Feltrinelli.
- Heidegger, M. (1976). *Saggi e discorsi.* A cura di G. Vattimo. Milano: Mursia.
- Leone, M. (2014). *Spiritualità digitale. Il senso religioso nell'era della smaterializzazione.* Milano-Udine: Mimesis.
- Lyon, D. (2002). *La società sorvegliata. Tecnologie di controllo della vita quotidiana.* Trad. it. A. Zanini, Milano: Feltrinelli.
- Magatti, M. (2009). *Libertà immaginaria. Le illusioni del capitalismo tecno-nichilista.* Milano: Feltrinelli.
- Marchesini, R. (2002). *Post-human. Verso nuovi modelli di esistenza.* Torino: Bollati Boringhieri.
- Id. (2009). *Il tramonto dell'uomo. La prospettiva post-umanista.* Bari: Dedalo.
- McLuhan, M. & Fiore, Q. (2011). *Il medium è il massaggio.* Mantova: Corraini.
- Musarò, P. (2014). *Black Mirror: The National Anthem.* Arte, media e dissoluzione della democrazia. *Between*, 8, 1-21.
- Perniola, M. (2004). *Il sex appeal dell'inorganico.* Torino: Einaudi.
- Sadin, E. (2018). *La silicolonizzazione del mondo. L'irresistibile espansione del liberismo digitale.* Trad. it. D. Petruccioli, Torino: Einaudi.
- Salvadori, M.L. (2009). *Democrazie senza democrazia.* Roma-Bari: Laterza.