



Sul Capitalismo digitale. Intervista a Giorgio Griziotti – di Francesco Maria Pezzulli

Giorgio Griziotti, tra i primi ingegneri informatici laureati al Politecnico di Milano, ha esercitato la professione presso grandi aziende ICT, in Francia, dove ha vissuto in seguito alla sua partecipazione al movimento autonomo italiano degli anni '70. La prima intervista a Giorgio Griziotti ho avuto modo di condurla nel 2016, in seguito alla pubblicazione di Neurocapitalismo, lavoro di fondamentale importanza per orientarsi nelle questioni del capitalismo digitale (vedi: “Neurocapitalismo, reti, comune”, in Sudcomune. Biopolitica inchieste soggettivazioni, n.1-2/2016). L'intervista che segue, invece, può essere considerata una continuazione della precedente (qui scaricabile: <https://www.machina-deriveapprodi.com/post/la-rivista-sudcomune>) dal momento che affronta gli sviluppi recenti della riflessione sul

Neurocapitalismo e sull'impatto delle tecnologie avanzate sulle soggettività. L'intervista viene pubblicata contemporaneamente da Effimera e [Machina](#).

Uno dei tanti meriti del tuo lavoro è legato al concetto di «Bioipermedia», ovvero un ambiente immateriale, fatto di tecnologie connesse, che influisce sui cambiamenti di soggettività ed è in grado di esercitare un controllo su ogni aspetto della vita dei singoli. Puoi raccontarci la formazione e lo sviluppo di questo concetto?

Ho introdotto una decina di anni fa il concetto di Bioipermedia, un termine derivato dall'assemblaggio di bios/biopolitica e ipermedia, in un numero speciale da me curato della rivista *Alfabetà2* di Nanni Balestrini dal titolo "AlfaBioipermedia"^[i] e poi l'ho ripreso e sviluppato in *Neurocapitalismo*^[ii].

In quell'epoca internet e dispositivi mobili hard et soft (soprattutto gli smartphones e le loro "app"), da cui stavamo diventando inseparabili e dipendenti, creavano di fatto un nuovo ambito in cui, forse per la prima volta, il corpo nella sua integralità si connetteva in rete in modo talmente intimo da entrare in una simbiosi in cui avvenivano modificazioni e simulazioni reciproche.

Si tratta di una sfera di intra-azioni neurali in cui emozioni, affetti e più in generale desideri, comportamenti e coscienze sono sempre più sollecitate ed implicate. Nel bioipermedia si esercitano sulle soggettività influenze e pressioni a cui spesso è quasi impossibile resistere. Le generazioni che non hanno conosciuto il mondo prima dell'esistenza del bioipermedia avranno ancora più difficoltà a prenderne le distanze.

È certo che, come tu dici, controllando il bioipermedia la Governance Neoliberale è in grado di esercitare un controllo su ogni aspetto della vita dei singoli, ma non per questo si tratta del mondo descritto da Orwell in 1984. La differenza è costituita dall'innegabile aspetto di "servitù volontaria" caratteristica delle mediazioni tecnologiche contemporanee che ricorda, aggiornandolo il "discorso" di Etienne de La Boétie^[iii].

Questa servitù volontaria del XXI secolo non cade dal cielo ma è stata concepita ed implementata di proposito. Sono i tecno-tycoon (termine che ormai utilizzo per definire gli oligarchi a capo delle grandi platform) che esercitano per conto della Governance la massima influenza su coscienze, affetti e desideri. Orientare per esempio le soggettività verso riflessi di individualismo e di consumismo (solo per citare due modalità) con ogni tipo di algoritmo assicura la massimizzazione dei loro profitti e quindi rientra nei loro obiettivi principali.

Rispetto all'inizio secolo la pressione esercitata nel bioipermedia sotto controllo delle macchine Stato-Capitale è passata ad uno stadio molto più pervasivo facendo entrare in ballo *gamification* e *memification* del reale. Insomma come aveva immaginato Baudrillard è veramente diventato possibile: «mettere in dubbio il principio di referenza delle immagini grazie al quale sembrano riprodurre qualcosa di logicamente e cronologicamente a loro anteriore. Nulla di tutto questo è ormai più vero. In quanto simulacri, le immagini precedono il reale al punto da invertire l'ordine causale e logico del reale e della sua riproduzione»^[iv]. Uno degli esempi fondatori della memificazione del reale è stata l'invasione di Capitol Hill lanciata dall'allora presidente degli Stati Uniti Donald Trump ma ho l'impressione che i casi eclatanti abbondino, dalla gestione del Covid di Bolsonaro all'operazione militare speciale di Vladimir Vladimirovich.

Le “piattaforme globali” sono le megamacchine del presente che caratterizzano il neurocapitalismo. In che termini? Puoi approfondire?

Tu fai riferimento ad un saggio del 2017 che avevo dedicato a questo tema^[v]. Quello della megamacchina è un concetto inventato da Lewis Mumford nel 1967 come complesso sociale e tecnologico che modella le grandi organizzazioni e progetti dove gli umani diventano pezzi intercambiabili, servo-unità^[vi]. Per dirla con Deleuze e Guattari si tratta di moduli “dividuali” che si plasmano nelle interfacce con le macchine^[vii].

Mumford, che applica il concetto risalendo addirittura alla costruzione delle piramidi in Egitto, aveva considerato che le megamacchine più

rappresentative della sua epoca, quella del capitalismo industriale, fossero i grandi complessi militari-tecnocratici che gestivano il potere nucleare all'epoca della guerra fredda.

Nel mio saggio avevo adottato l'ipotesi che le grandi Piattaforme Globali o Global Platform fossero le megamacchine del Neurocapitalismo in cui i dividuali o gli schiavi volontari sono tutti gli utenti e quindi una buona parte dell'umanità.

L'ambiente bioipermediatico è quindi percorso dai flussi che sono generati e che attraversano sia le piattaforme che gli utenti dove questi ultimi sono una moltitudine di dividuali che si costituiscono in un continuum fra soggetto e oggetto, umano e macchina.

Man mano che le megamacchine del neurocapitalismo evolvono, flussi sempre nuovi mettono in connessione i sensi, i processi e le carte della mente con le funzioni della macchina e si sviluppano nell'interazione nomade. Le emozioni ed i segni a-significanti rimpiazzano o si intrecciano con il linguaggio ed i processi razionali.

A capo delle megamacchine egizie c'erano dinastie di faraoni mentre quelle della guerra fredda avevano dato vita a personaggi simbolici come il Dr. Stranamore (Dr Strangelove) protagonista dell'omonimo film cult di Stanley Kubrick del 1964. Una pellicola che celebrava e sbeffeggiava nello stesso tempo il rischio di mutua distruzione totale favorito dalla sfrenata corsa alle armi nucleari, ed ora ritornato d'attualità.

Le megamacchine odierne diventano egemoniche nel bioipermedia: GAFAM^[viii] è l'acronimo più conosciuto designa quelle del paese imperialista per eccellenza ma in declino, gli Stati Uniti, e non a caso ora si aggiunge BATX^[ix] quello dei loro concorrenti cinesi in ascesa.

Da una decina d'anni siamo entrati in una nuova fase caratterizzata dalla diversificazione delle attività dei tecno-tycoon. Mi è parso significativo, quasi simbolico, che alcuni di loro abbiano deciso di lanciarsi nelle attività spaziali. A molti questa è sembrata un'originalità da miliardari, visto che avevano inaugurato personalmente, anche in età avanzata, il turismo

spaziale. È invece una mossa riflessuta, complessa e con molteplici sfaccettature ed implicazioni. Per esempio consente ai tecno-tycoon di diventare i primi beneficiari della privatizzazione dell'industria spaziale, oppure di mettere in orbita numerose costellazioni di migliaia di satelliti per "migliorare internet", con l'obiettivo di rendere connesso, e controllabile, ogni metro quadro della superficie terrestre anche dove le reti esistenti non arrivano. Abbiamo sotto gli occhi come la costellazione internet dei duemila satelliti Starlink di Elon Musk estenda il bioipermedia alla guerra in Ucraina. È la dimostrazione di come un esercito possa coordinare gli andamenti sul terreno tramite una comunicazione reticolare e satellitare delle truppe e la trasmissione criptata delle posizioni del nemico riprese dai droni.

La vocazione spaziale dei tecno-tycoon non è però solo business ma prefigura in filigrana una loro chimera transumanista: la Grande Fuga spaziale delle élite. Una Grande Fuga che dovrebbe consentire a chi può permetterselo di abbandonare la Terra una volta che il degrado della biosfera, da me definito "setticemia di Gaia", avrà generato il caos^[x].

Ma qui entriamo già nella fabulazione...

Ti occupi da decenni di capitalismo digitale ed il tuo Neurocapitalismo, del 2016, è un riferimento per chi si occupa della tematica. È successo qualcosa in questi ultimi anni per cui cambieresti qualcosa al volume? In sintesi, come immagini lo sviluppo del capitalismo digitale?

Ti ringrazio dell'apprezzamento, con Neurocapitalismo ed altri scritti la mia riflessione si era focalizzata sulle importanti trasformazioni tecnologiche, economiche e sociali avvenute a cavallo del cambio di secolo e millennio cercando di coniugare lo sguardo tecnico con la prospettiva politica. Il cambiamento di paradigma era cominciato negli anni 90 con internet ed i dispositivi mobili che aprivano l'era dell'economia della conoscenza. In questa impressionante transizione la produzione biocognitiva diventava un motore centrale della macchina bicefala Capitale-Stato, specie nel Nord. Ovviamente non bisogna trascurare il fatto che questo passaggio

“flamboyant” del capitale, fondato sulla da lui vantata *disruption* tecnologica, non sarebbe stato possibile senza il lavoro sottopagato, svalorizzato o gratuito di sterminate moltitudini, senza l’espropriazione e l’estrattivismo selvaggi praticati soprattutto al Sud, ma anche al Nord se si pensa al lavoro domestico gratuito o alla dilagante precarizzazione.

In quella fase mi sembrava quindi importante estendere l’indagine sulle modalità con cui le tecnologie della *disruption* venivano utilizzate nelle produzioni immateriali tanto sul piano individuale che su quello collettivo.

Per rispondere alla tua domanda sulle evoluzioni degli ultimi due decenni mi pare che l’analisi della genesi del capitalismo digitale sia ancora valida. Alcune intuizioni sui comportamenti sociali, come il nomadismo e le mobilità, sono evocate persino nell’immagine di copertina del libro dove lo sfondo, costituito dal profilo di migranti che cercano il segnale con il loro cellulare, è tratto da “Signal” foto dell’anno nel 2014.

Il mio tono non era molto ottimista, ma avevo auspicato che internet e le tecnologie potessero servire a costruire un comune che interrompesse l’egemonia del capitalismo digitale. Non solo questo per ora non è avvenuto ma siamo entrati in una fase di collassi in cui il sistema-mondo del capitalismo, se non la civilizzazione stessa, sembrano meno perenni. Di fronte ad una tale situazione, le modalità saggistiche utilizzate in Neurocapitalismo mi sono sembrate inadeguate per parlare di una realtà in preda a trasformazioni improvvise e difficilmente previsibili.

In un tuo recente lavoro, di prossima pubblicazione, ritieni che il genere della fabula speculativa è più adatto della saggistica a dar conto del paradigma tecnologico capitalistico attuale e dei suoi effetti sociali e sulla soggettività. Puoi specificare?

Sì come ti dicevo c’è stato un cambiamento di scenario vitale che mi ha impedito di continuare ad occuparmi del (solo) capitalismo digitale come avevo fatto in precedenza.

Nel limbo della sospensione del tempo e nel surreale delle città deserte d’inizio pandemia Covid 19 molte ipotesi sulle quali stavo lavorando cominciarono a vacillare. Ci siamo trovati di fronte a trasformazioni della

realtà talmente imprevedibili da rendere obsoleti i classici temi della fantascienza distopica. Non è forse la stessa ragione per cui la produzione cinematografica contemporanea propone sempre più spesso film “basati su fatti reali” e biopics, come se questi fossero ormai più interessanti e strabilianti dei migliori prodotti dell’immaginazione creativa? E questo spiega forse perché già dagli anni Ottanta sia stata annunciata la morte della fantascienza^[xi]. O perlomeno la fine delle potenzialità cognitive della fantascienza del periodo aureo che va da Philip Dick al Cyberpunk.

Nello stesso tempo è rimasto il bisogno di un dispositivo che nella sua ambiguità possessa però ancora la capacità di reinventarsi come spazio aperto per nuove risignificazioni del reale.

Ed è in tale contesto e spirito che il registro di una fabulazione speculativa mi è sembrato più pertinente delle forme della saggistica per esplorare il nostro difficile divenire ed i rapporti politici nel campo del possibile.

Se poi si ha la mia ventura d’incontrare nella “Twilight zone”^[xii] un viaggiatore dello spaziotempo, da me denominato il Boomernauta^[xiii], capace di vedere la realtà come fosse fantascienza e di raccontare la caduta del cielo dell’immaginario sulla terra del reale allora vale la pena di ascoltarlo e cercare di trascrivere al meglio la sua storia.

Il lungo racconto del boomernauta, che ho appena finito e che spero di pubblicare prossimamente, è ambientato in un mondo FS, un acronimo che, secondo Donna Haraway, sta per FantaScienza, Femminismo Speculativo, Fabula Speculativa, Fatto Scientifico.

Eccone una breve e parziale sintesi:

Gli ultimi decenni del XXI secolo vedono l’affermarsi ed il dominio di una Governance Quantistica (Gov Q), degna erede di quella Neoliberista, capace di raccogliere e trattare i data Tsunami (universi di dati) provenienti da ogni recondito angolo della biosfera e da ogni palpito del vivente tramite reti e dispositivi di calcolo quantistico.

Nel frattempo Gaia è sempre più in preda ad una setticemia che distrugge tante reti della vita. In un’epoca in cui i memi erano diventati un

importante canale di comunicazione e d'azione politica in diversi ambiti, l'accertata responsabilità degli umani (o comunque di certe classi di umani) nell'aggravarsi della sepsi di Gaia aveva contribuito a far emergere l'ipotesi di un legame fra questi due aspetti.

Nacque così la teoria di una malattia dovuta ad una tipologia di memi che possedevano la specificità di infettare gli umani e renderli contagiosi, proprio come certi tipi di virus e batteri responsabili di malattie infettive. In questo caso, a differenza di virus e batteri, però, ci sarebbe stato di un contagio immateriale che avrebbe indotto nell'umano infetto un particolare comportamento patologico distruttivo di Gaia. Si sarebbe trattato quindi di un morbo ecomemetico legato probabilmente ad un uso improprio della meta-tecnica (intesa come capacità di creare nuove tecniche che, all'interno di Gaia, è detenuta per il momento solo dagli umani).

In questo contesto i tentativi tecnologici della Gov Q di guarire o perlomeno di far recedere la setticemia di Gaia si rivelano rimedi che aggravano il male.

Ma parte delle tecnologie usate dalla Gov Q, che come piano B prevede e prepara la Grande Fuga spaziale delle élites, vengono hackerate e modificate dai movimenti della Sfera Autonoma – eco feminism, eco warrior, semiohackers, Gamartivist, schizo-tempestosi cinesi etc.- nel tentativo di costruire un'alleanza multispecie. La dernière chance per evitare, forse, che la caduta della civilizzazione umana diventi irreversibile ...

Note

[i] Bioipermedia è l'attuale dimensione della mediazione tecnologica. Una nuova generazione di dispositivi mobili si affianca ai media tradizionali ed alla generazione dei desktop nel disegnare e plasmare l'esperienza del quotidiano di vita; è l'intera esistenza ad essere coinvolta nell'iper-realtà.

I device, quali smartphone, tablet, ultrabook, reader ed ibridi sono gli strumenti fisici di mediazione dell'homo cognitivus con lo spazio-tempo in un continuum in cui interagiscono corpi viventi, macchine, codici, dati e reti: l'ambiente del Bioipermedia, termine derivato dall'assemblaggio di bios/biopolitica e ipermedia.

Le tecnologie connesse ed “indossabili” ci sottomettono ad una percezione multisensoriale in cui spazio reale e virtuale si confondono estendendo ed amplificando gli stimoli emozionali.

Griziotti, G. Introduzione allo Speciale AlfaBioipermedia. *Alfabeta2* (maggio 2013) p. 2

https://www.academia.edu/5020664/alfaBioipermedia_MOLTITUDINI_CONNESSE_a_cura_di_Giorgio_Griziotti

[ii] G. Griziotti, *Neurocapitalismo – Mediazioni tecnologiche e linee di fuga*, Mimesis, 2016, Milano
disponibile in Open Access

https://www.academia.edu/67598978/Neurocapitalismo_Mediazioni_tecnologiche_e_linee_di_fuga_TUTTO_IL_MONDO

[iii] <https://www.scuolafilosofia.it/wp-content/uploads/2018/01/boetie-servitu-volontaria.pdf>

[iv] Jean Baudrillard, *The evil demon of image*, The Power Institute of Fine Arts, 1984 (https://monoskop.org/images/4/47/Baudrillard_Jean_The_evil_demon_of_images_1987.pdf)

[v] <http://effimera.org/megamacchine-del-neurocapitalismo-genesi-delle-piattaforme-gobali-giorgio-griziotti/>

[vi] Edizione italiana: L. Mumford, *Il mito della macchina*, Il saggiatore, 2011

[vii] «gli individui sono diventati “dividuali” e le masse [sono diventate] dei campioni, dei dati, dei mercati o delle “banche”. Il dividuale funziona nell’asservimento come parti “non umane” di macchine tecniche, come procedure organizzative, come la semiotica» Cfr. M. Lazzarato, *Signs and Machines. Capitalism and the Production of Subjectivity*, Semiotexte 2014)

[viii] Google, Apple, Facebook, Amazon, Microsoft

[ix] Baidu, Alibaba, Tencent et Xiaomi

[x] Ho ripreso l'ipotesi di Gaia emessa negli anni '60 da James Lovelock e Lynn Margulis che considera la biosfera come un'entità vivente. In seguito l'ipotesi di Gaia è stata adottata da molti autori, fra cui Bruno Latour e Isabelle Stengers.

[xi] La fantascienza ha finito la propria funzione di dispositivo... Ciò significa, inoltre, che parlare di morte della fantascienza, come ha fatto Caronia suscitando lo scandalo di tutti gli appassionati (indifferentemente di destra come di sinistra), vuol dire semplicemente riconoscere ciò che è sotto gli occhi di tutti, cioè che la fantascienza è caduta vittima di quel processo che ha saputo così bene illustrare, e nei casi migliori interpretare, quello della caduta del cielo dell'immaginario sulla terra del reale. Giuliano Spagnul, *Che fare della fantascienza?*. <http://effimera.org/che-fare-della-fantascienza-di-giuliano-spagnul/> visto il 12-9-22

[xii] “Twilight zone” era anche il titolo originale della serie televisiva di genere fantascientifico “Ai confini della realtà” trasmessa inizialmente fra il 1959 ed il 1964.

[xiii] La figura del Boomernauta è ispirata a quella dell'Eternauta protagonista e titolo di un fumetto argentino degli anni 60, un capolavoro secondo gli esperti, divenuto in seguito uno dei grandi classici della metascienza. L'Eternauta ed il Boomernauta appartengono a generazioni ben diverse, come il nome del secondo indica, ma hanno in comune di essere stati costretti a vagare nello spaziotempo alla ricerca della loro epoca e del loro mondo.

Immagine di copertina: Omaggio a Laurence Gartel, Lip Service, 1986 (particolare)



