

IL CORPO RI-VESTITO TRA TECNOLOGIE E FLUSSI MEDIALI¹

Domenico Carzo* - Sebastiano Nucera**

Abstract

Numerosi studi dimostrano, in modo inequivocabile, la mediazione delle tecnologie nella costruzione e ristrutturazione dei rapporti e delle relazioni tra individuo, tempo, spazio e memoria. Tuttavia, nell'era dei media mobili caratterizzata dalla frammentazione, rilocalizzazione, desincronizzazione e personalizzazione delle nuances quotidiane, il ruolo del corpo sembra essere stato spogliato della sua "natura totale" e declinato alla stregua di una struttura metasememica che veicola significati correlati al contesto. L'obiettivo di questo lavoro è quello di analizzare la corporeità come una frequenza ri-vestita di tecnologie che produce e subisce differenti cumulatività frutto di processi esattativi obbedienti a criteri di razionalità ecologica.

Numerous studies unequivocally demonstrate the mediation of technology in the construction and renovation of the relationships between the individual, time, space and memory. However, in the era of mobile media characterized by fragmentation, relocation, desynchronization and customization of every day nuances, the role of the body seems to have been stripped of its "total nature" and lowered to a metasemem structure that transmits meanings related to the context. The goal of this work is to analyse the corporeality as a frequency re-expressed in technologies that produce and undergo different cumulateness from exaptative processes obedient to ecological rationality criteria.

Parole Chiave: cumulatività digitali, cultura materiale, evoluzione vestimentaria, *Wearable Technologies*, naturalità integrata.

* Professore ordinario di Sociologia della comunicazione presso il Dipartimento di Scienze Cognitive, della Formazione e Studi Culturali - Università degli Studi di Messina.

** Ricercatore di Sociologia della comunicazione presso il Dipartimento di Scienze Cognitive, della Formazione e Studi Culturali - Università degli Studi di Messina.

¹ Sebbene il lavoro qui presentato sia il frutto di una elaborazione comune, il primo e l'ultimo paragrafo sono da attribuirsi a Domenico Carzo ed i paragrafi rimanenti a Sebastiano Nucera.

1. La plurivalenza corporea tra abito e *habitus*

Nel 1964 in *Understanding Media* Marshall McLuhan identifica il *medium* come qualsiasi invenzione umana atta ad estendere o aumentare le possibilità di azione e percezione del proprio corpo. Tuttavia l'aumento delle proprie possibilità non è direttamente correlato ad un incremento delle *performances* individuali poiché, come sostenuto da Arthur Gehlen, l'uso di uno strumento o l'adozione di una strategia comportamentale è identificabile anche come una strutturale o parziale forma di "esonero o agevolazione"³. Il corpo, in tal senso, diventa materia plastica e mutevole, luogo di accadimenti percettivi dove organico e inorganico costruiscono un universo sensibile che reifica la relazione/comunicazione tra individuo e ambiente. Si intravedono, in questa descrizione, due modi molto diversi di analizzare l'agire del corpo: uno lo identifica con il soggetto, l'altro ne teorizza l'intrinseca natura oggettiva. Vi è una terza dimensione, quella che qui si analizzerà, che riconosce una forte valenza socio-progettuale nella corporeità. Tale aspetto è, a nostro parere, determinante per definire in termini spazio-temporali i processi simbolici istituiti dalle differenti entità culturali che ornano il corpo facendolo diventare un "progetto sociale" e come tale trasformabile, incessantemente sottoposto alla mutevole natura dei simboli. Questo non significa liquidare le dimensioni accennate in precedenza ma adottarle all'interno di un paradigma che analizza il "progetto-corpo" su una superficie perennemente semantizzabile che si appropria della corporeità declinandola e trasformandola nelle sue associazioni con i luoghi fisici e simbolici.

Il corpo, quindi, diviene *teatro* dove i processi socio-culturali vengono esteriorizzati, dove i simboli fanno assumere al corpo il ruolo di significante, dichiarando così i propri codici⁴. Questa prospettiva rimanda all'idea sviluppata da Featherstone⁵ di un individuo molto simile ad un *performer* in cui risalta il culto del *sé* piuttosto atomizzato, mutevole e fluttuante fornendo una buona indicazione circa i motivi della «crescente facilità con cui gli individui adottano o scartano diverse forme *stilistiche* nel mondo della moda postmoderna, dove nessuno stile regna sovrano»⁶. Prende forma e sostanza l'evidenza che dietro la dura fisicità del corpo si

³ A. GEHLEN (2003), *L'uomo nell'era della tecnica*, tr. it. Amando, Roma, p. 47.

⁴ Cfr. D. CARZO (1977), *La società codificata. Simboli normativi e comunicazione sociale*, Cacucci, Bari.

⁵ Cfr. M. FEATHERSTONE M. (1991), *The body in consumer culture*, in Featherstone, M., Hepworth, M., & Turner, B. S., (a cura di), *The body: Social process and cultural theory*, Sage, Londra, pp. 170-96.

⁶ L. NEGRIN (2008), *Appearance and Identity. Fashioning the Body in Postmodernity*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, p. 10.

nasconde una natura morbida, malleabile e educabile dall'individuo attraverso oggetti (ornamenti, accessori, vestiti, tatuaggi) che, nei fatti, lo rendono totalmente customizabile, diventando

Un'interfaccia sensibile che sviluppa interazioni complesse e multiple con il paesaggio, l'ambiente, le scene e fonda la sua strategia operativa su teorie aperte e in divenire. Un feedback continuo con lo spazio col quale entra in relazione. Un'estetica individuale che si muove tra sperimentazione e ricerca, distacco e disincanto, cosmopolitismo e ibridazioni culturali.⁷

Il "progetto-corpo" è orientato dalle pratiche sociali e, soprattutto in alcuni ambiti, diventa lo strumento di creazione di "spazi estetici" individuali attraverso la combinazione di elementi materici ed estetici selezionati dall'individuo per *creare e collocare sé stesso*. Un processo, quest'ultimo, ottimamente descritto da Eleonora Fiorani⁸ che intravede nel vestire l'utilizzo di uno strumento attraverso cui le norme sociali declinano i corpi, normalizzandoli. Il vestito rende il "corpo arredato" una matrice di relazione tra il corpo ed il contesto all'interno di un rapporto adattivo e creativo⁹ creando una vera e propria metamorfosi *delle e nelle* modalità di interazione/percezione tra l'individuo, il suo corpo, l'ambiente circostante e gli altri individui. L'abito quindi, costruisce ed è espressione dell'*habitus*¹⁰ edificando e rivestendo il corpo di significati ed elevandolo sia ad "interfaccia" sia «ad espressione dell'identità sociale per cui indossare è comunicare»¹¹.

Diviene chiara la necessità di analizzare una pratica culturale come quella del *vestire* facendo nostro uno dei punti cardine delle teorie di Tim Ingold¹² ovvero la rilevanza del contesto all'interno della quale questa pratica si realizza definendo *vincoli e possibilità* sia della tecnica che, da sempre, costituisce l'*ambiente naturale* dell'uomo sia delle tecnologie che, soprattutto oggi, vanno considerate «non semplicemente come "protesi" dell'uomo, ma come il risultato di un'interazione incessante tra uomo e ambiente, un'interazione che rende sempre più sfumata l'opposizione fra

⁷ O. KIRA-PISTILLI (2005), *Dress code. Sincretismi cultura comunicazione nella moda contemporanea* Castelvecchi, Roma, p. 85.

⁸ E. FIORANI (2010), *Abitare il corpo. Il corpo di stoffa e la moda*, Lupetti, Milano.

⁹ Cfr. B.M. PIRANI (2012), *Oltre la pelle. Il confine tra corpi e tecnologie negli spazi delle nuove "mobilità"*, Franco Angeli, Milano.

¹⁰ P. BOURDIEU (1983), *La distinzione. Critica sociale del gusto*, tr. it. il Mulino, Bologna.

¹¹ E. FIORANI (2006), *Moda, corpo, immaginario*, Polidesign, Milano, p. 9.

¹² T. INGOLD (2004), *Ecologia della cultura*, Meltemi, Roma.

natura e cultura»¹³ dove quest'ultima ha una valenza fondamentale nella costruzione di relazioni sensibili all'interno di «un mondo nel quale le reti della comunicazione costituiscono l'habitat naturale dell'essere umano, proprio perché rappresentano *mezzo, contenuto e forma* dell'azione sociale»¹⁴.

Vestire è progettare il corpo ovvero la validazione individuale e sociale di norme che «situa il corpo temporalmente e spazialmente nel suo ambiente circostante». Ma questa valenza del *corpo rivestito* assume oggi un significato ancora diverso laddove la materialità non è mero ornamento ma strumento diversificato di percezione e significazione, paesaggio di connessione tra naturale e artificiale che rende il corpo stesso parte del cyberspazio ovvero un sistema integrato e declinato che è *identità, informazione, comunicazione, relazione*. È il disegno di un nuovo confine etereo tra pratica culturale e corporeità dove si costruiscono e condividono possibilità e cumulatività.

2. Corpi protesici tra mobilità e portabilità

Da applicazione meramente “tecnica” l'abito, così come il linguaggio è diventato un «congegno di modellazione del mondo [...], *si è fatto* forma di progettazione, di simulazione del mondo»¹⁵ acquisendo una *dimensione segnica* che si concreta nelle multiformi modalità di manifestazione dell'agire umano.

L'abito, quindi, diventa un mediatore della *corporeità*, un'icona che valida universi significanti processati dalle forme della sensibilità umana, le quali restituiscono un'interazione con il mondo sociale che si condensa in ulteriori *settings* comportamentali dove «il corpo ritmico diviene il punto centrale d'intersezione tra tempo, azione e contesto. Il suo ultimo epilogo è, infatti, ciò che Bergson e Gehlen definiscono ‘azione’: l'atto concreto e intenso di agire, combinando la memoria procedurale con la pratica della contingenza»¹⁶. In altre parole non solo l'abito, la foggia, il taglio o la pigmentazione assumono valore *rappresentativo* ma anche i relativi e conseguenti comportamenti umani si ornano di una consistente pregnanza simbolica. Attraverso il concetto di *second skin* sviluppato da McLuhan il massmediologo canadese identifica una doppia dimensione dell'abito: da

¹³ M. MORCELLINI (1999), *La TV fa bene ai bambini*, Meltemi, Roma, p. 92.

¹⁴ Ivi, p. 93.

¹⁵ P. CALEFATO (2007), *Mass Moda. Linguaggio ed immaginario del corpo rivestito*, Meltemi, Roma, p. 12.

¹⁶ B. M. PIRANI, *Oltre la pelle*. op. cit., p. 153.

una parte, infatti, la “seconda pelle” costituita dal vestito svolgerebbe una funzione protettiva, dunque *pratica*, dall’altra, invece, nell’abito risiederebbe l’impronta «psico-comportamentale che il corpo vi imprime, al tutt’uno che necessariamente si stabilisce tra pelle naturale e pelle artificiale»¹⁷. È chiaro che l’intera struttura teorica di McLuhan è molto più articolata rispetto a quanto appena accennato ma se «ogni mezzo, ogni artefatto costruito dall’uomo, sia esso strumentale o astratto (dalla ruota alle teorie scientifiche) costituisce una estensione, un prolungamento dello stesso uomo (fisico o intellettuale, ovvero di una parte del suo corpo o di una sua facoltà/funzione)»¹⁸, allora l’abito nelle sue più recenti evoluzioni¹⁹ diventa lo schermo di una corporeità allargata, estesa, iper-relazionale dove lo sforzo individuale viene amplificato e propagato divenendo intelligenza despazializzata, distribuita dentro «spazi tecnologici che determinano un mutamento sociale nelle abitudini quotidiane e nel modo di considerare la comunicazione come processo costituito da individui comunicanti che sono portatori di un bagaglio esperienziale e culturale differente, che può talvolta caratterizzare un diverso modo di porsi verso la tecnologia quale strumento di interazione e relazione con la realtà circostante»²⁰.

L’abito diventa quindi un dispositivo che rispetto alle pionieristiche intuizioni di McLuhan concretizza una relazione protesica con il corpo ma anche nuove *strategie cognitive* per l’elaborazione di nuove tipizzazioni e quantità di flussi informativi²¹.

¹⁷ C. MARRA (2004), *Nelle ombre di un sogno: storia e idee della fotografia di moda*, Mondadori, Milano, pp. 32-33.

¹⁸ E. LAMBERTI (2000), *Marshall McLuhan: tra letteratura, arte e media*, Pearson, Torino-Milano, p. 60.

¹⁹ Ci riferiamo, in particolare alle *Wearable Technologies*, ovvero alle tecnologie indossabili le quali, attraverso il loro utilizzo, offrono all’individuo un ventaglio nuovo di possibilità autopoietiche. Per una trattazione sistematica si rimanda a: E. FIORANI (2006), *Moda, corpo, immaginario*, polidesign, Milano; J. L. DVORAK (2008), *Moving Wearables into the Mainstream Taming the Borg*, Springer, New York; E. FIORANI (2010), *Abitare il corpo. Il corpo di stoffa e la moda*, Lupetti, Milano; G. SALVENDY (2010), *Smart Clothing. Technology and applications*, CRC Press, Boca Raton, S. NUCERA (2014), *Corpi in-tessuti. Evoluzioni e mutamenti delle pratiche vestimentarie*, Aracne, Roma.

²⁰ A. ROMEO (2011), *Società, relazioni e nuove tecnologie*, Franco Angeli, Milano, p. 13.

²¹ È evidente, infatti, che all’aumentare dei flussi di informazioni esperiti si rendano necessarie nuovi criteri e nuove strategie non solo per la selezione dei contenuti ma anche per la loro organizzazione ed il loro processamento. Non è detto, chiaramente, che l’equivalenza *più informazioni = più conoscenza* sia diretta e necessariamente realizzabile o conduca l’individuo all’appropriazione di strumenti che ristrutturano positivamente il suo *incedere* sociale. Come sottolineato da Mario Morcellini «Tra le tante promesse della retorica della modernità, un punto appare particolarmente

La tecnologia indossabile ha un impatto formidabile sugli individui dando loro la possibilità di iper-connettere spazi e tempi e attraverso esse «si verifica una ridefinizione degli spazi e dei tempi del processo comunicativo. Oltre ad aver comportato alcune trasformazioni nella gestione della comunicazione ed una ridefinizione dei rapporti tra gli individui, questi strumenti hanno contribuito a creare una nuova idea del concetto di ‘conoscenza’»²². Le tecnologie e in particolare le tecnologie delle comunicazioni, come sostiene de Kerckhove²³, hanno fornito all’uomo e alla mente umana nuovi *brainframe* entro cui collocare le modalità che utilizziamo per esperire, interagire e dare senso al mondo. L’era digitale ha totalmente trasformato le dinamiche attraverso cui gli individui gestiscono ed intessono i processi cognitivi, e le tecnologie indossabili, all’interno di queste dinamiche, giocano un ruolo determinante, catalizzando ulteriormente quella che Buffardi e de Kerckhove²⁴ definiscono “cultura della profondità”.

pertinente: la relazione critica tra conoscenza e comunicazione, divenuta quasi una reazione allergica. Anche troppo a lungo, sociologi e studiosi di varia provenienza (tra cui chi scrive) avevano evidenziato e spesso esaltato la possibilità che l’espansione sicura e vistosa dei trend di uso della comunicazione avrebbe portato con sé un incremento quasi certo della capacità di lettura del soggetto, e dunque di una probabile propensione alla partecipazione competente e attiva. La scommessa era generosa, ma oggi possiamo constatare che non si è rivelata proprio fondata. Nonostante l’affinità intuibile tra conoscenza sociale e diffusione dei media, lo stress determinato dalle cosmologie mediali ad una vera e propria capacità di appropriazione di saperi sociali si è rivelato molto più convincente delle diagnosi sull’aumento di socializzazione culturale delle masse. La deprivazione di conoscenza è ridiventata una vertenza aperta, segnando paradossalmente la società della comunicazione come quella più fragile dal punto di vista socioculturale». M. MORCELLINI (2013), *Comunicazione e media*, Egea, Milano, p. 103. D’altra parte, non è detto che l’accesso ad un eccesso di conoscenza sia necessariamente positivo. In tal senso le posizioni sono molte e spesso anche parecchio discordanti. Per una interessante analisi si rimanda a quattro autori che riassumono posizioni piuttosto diverse: N. CARR (2011), *Internet ci rende stupidi? Come la rete sta cambiando il nostro cervello*, Raffaello Cortina, Milano; E. MOROZOV (2011), *L’ingenuità della rete. Il lato oscuro della libertà di internet*, Codice, Torino; C. SHIRKY (2010), *Surplus cognitivo. Creatività e generosità nell’era digitale*, Codice, Torino; H. RHEINGOLD (2013), *Perché la rete ci rende intelligenti*, Raffaello Cortina, Milano.

²² A. ROMEO, *Società, relazioni...*, op. cit., p. 66.

²³ D. DE KERCKHOVE (1993), *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*, tr. it. Baskerville, Bologna.

²⁴ A. BUFFARDI - D. DE KERCKHOVE (2011), *Il sapere digitale. Pensiero ipertestuale e conoscenza connettiva*, Liguori, Napoli.

Riprendendo Castells²⁵ le *nuove* tecnologie costruendo una nuova “ecologia della conoscenza”, rendono possibile la *mass self communication*, ovvero la creazione di *streaming* informazionali autogenerati che identificano la modalità attraverso cui gli individui estroiettano i *brainframes* fuori dal loro “ambiente naturale” provocando un capovolgimento dei flussi di informazione dentro uno spazio *differentemente reale*, ovvero la *rete* dove «nessun luogo è a sé stante, poiché le posizioni sono definite dallo scambio di flussi all’interno della rete. La rete di comunicazione, quindi, è la configurazione spaziale fondamentale: i luoghi non scompaiono, ma la loro logica e il loro significato vengono assorbiti nella rete»²⁶.

Come ha opportunamente notato Pirani²⁷ è necessario un paradigma della portabilità e della mobilità nuovo dove il corpo e gli altri strumenti vivono di relazione reciproca, entrambi funzionali ai vincoli e alle organizzazioni dei contesti dove gli spazi non sono annichiliti ma dilatati, dove le relazioni tra gli individui non sono espressioni di una caducità emozionale ma frutto di una nuova ecologia delle relazioni dentro dinamiche geosociali. Clark²⁸ definisce tale aspetto evidenziando come le tecnologie abbiano perduto buona parte della loro “rigidità funzionale” acquisendo la plastica capacità di modellarsi in relazione a richieste o compiti specifici entro la transizione da una dimensione *user-friendly* ad una *context/user-sensitive*. I dispositivi che attrezzano il nostro corpo (ci riferiamo sia alle tecnologie indossabili che all’abbigliamento intelligente), subiscono un nuovo processo di rifunzionalizzazione, questa volta eminentemente “pratico”. Non stiamo descrivendo quello che, in prima istanza, potrebbe apparire un semplice *shift topografico* o simbolico che muove il luogo fisico entro cui la tecnologia agisce o le modalità attraverso cui i simboli vengono socialmente creati, veicolati, codificati e riconosciuti. Almeno, non tutto si risolve in questi termini. Il “corpo attrezzato”²⁹ attiva processi di incorporazione spaziale multilocalizzati producendo un drastico mutamento nelle *metronimie* proprie delle dinamiche relazionali e negli usi sociali delle stesse tecnologie.

²⁵ M. CASTELLS (2009), *Comunicazione e Potere*, tr. it. Università Bocconi, Milano.

²⁶ M. CASTELLS, cit. in A. MARINELLI (2008), *Connessioni. Nuovi media, nuove relazioni sociali*, Milano, Guerini Studio, p. 236.

²⁷ B. M. PIRANI, *Oltre la pelle*. op. cit., p. 187.

²⁸ A. CLARK (2010), *Natural-born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*, Oxford University Press, Oxford.

²⁹ Cfr. E. FIORANI (2006), *Moda, corpo, immaginario*, polidesign, Milano.

3. Introiezioni individuali e proiezioni sociali

Tenteremo adesso di giungere ad una prospettiva sincretica dopo aver affrontato strade teoriche diversificate, in alcuni casi difficilmente sublimabili, e dimostrare come le pratiche vestimentarie dopo aver sopportato (e prodotto) *aggiustamenti* di carattere funzionale e dopo essere state connotate simbolicamente attraverso meccanismi di *introiezione* individuale e *proiezione* sociale, arrivano a mediare e mediatizzare il corpo all'interno di nuovi e pressoché inesplorati processi di comunicazione/interazione; è un altro, l'ennesimo prodotto del "TecnoEvo"³⁰ e dimostra come lo spettro delle possibilità comunicative, tecnologicamente mediate, diventa ordito nella trama costruita dai prodotti della cultura materiale. Ma con una differenza sostanziale rispetto a prima: i media cambiano, vengono sostituiti, "aggiustati" ma la loro funzione è rimasta direzionalmente *fissata* per molto tempo con mutamenti legati quasi esclusivamente al piano funzionale, materico e performativo; una sorte simile è toccata all'informazione ovvero molti la ricevono, pochi la producono.

Con l'avvento di *Internet* e l'introduzione di dispositivi che permettono una comunicazione interattiva e pluridirezionale, avviene una trasformazione radicale nei sistemi di fruizione e produzione dell'informazione. Tuttavia, è innegabile che il ruolo del corpo rimanga ancora piuttosto marginale. La nostra idea è che la *wearable technology* dipinga uno scenario diverso poiché la *mediamorfosi* tecnologico-culturale che si realizza va ben oltre ciò che potrebbe apparire una semplice evoluzione socio-tecnica. Si tratta, infatti, di un vero e proprio capovolgimento dei ruoli, una *catastrofe silenziosa* che investe le stesse modalità con cui gli individui utilizzano e fruiscono le tecnologie della comunicazione e l'enorme mole di contenuti che queste veicolano, comprese quelle immense raccolte di dati e informazioni che Clay Shirky³¹ definisce *surplus cognitivo*.

Le tecnologie della comunicazione stanno lentamente abbandonando il vecchio ruolo di semplici dispositivi per la trasmissione o la memorizzazione di dati per piegarsi, adattarsi e modellarsi in relazione alle esigenze degli utenti determinando un assottigliamento della linea ideale che divide lo strumento dal corpo del suo utilizzatore e individuando, proprio nel corpo, «il luogo privilegiato per la realizzazione di progetti

³⁰ M. MORCELLINI - M. GAVRILA (2005), *Mediaevo vs Tecnoevo. Il mondo nuovo dei consumi culturali*, in M. MORCELLINI, (a cura di), *Il Mediaevo italiano. Industria culturale, TV e tecnologie tra XX e XXI secolo*, Carocci, Roma, pp. 71-110.

³¹ C. SHIRKY (2010), *Cognitive Surplus. Creativity and generosity in a Connected Age*, The Penguin Press, New York.

esistenziali che tendono a modificare e replicare “il vivente”; nel tentativo di sperimentare forme di ibridazione tra materia vivente e sostanze inorganiche, si prospetta possibile un superamento della frattura ontologica tra soggetto e oggetto»³².

Come molti autori hanno notato³³ il corpo, nelle linee d’analisi proprie della sociologia, solo recentemente è divenuto oggetto di una riflessione e di una trattazione sistematica.

Sebbene la presente sia da ritenersi come un’analisi introduttiva al tema in oggetto, crediamo che sia necessario impennare l’intera discussione sul concetto di corporeità ovvero su una dimensione *coespositiva* del corpo che restituisca delle grandezze analizzabili a partire dal superamento di interpretazioni tendenzialmente esclusiviste che separano il *corpo biologico* da quello *simbolico*. In effetti, come evidenziato da De Nardis «la riflessione sociologica non ha mai saputo riconoscere al corpo e all’ambiente l’importanza che meritano, spinta a ciò dalla tensione antiriduzionistica che ha animato l’atto stesso della sua comparsa come disciplina»³⁴. Naturalmente, non si tratta di istituire un nuovo «steccato disciplinare di una ipotetica “sociologia del corpo” che si proponga come settorializzazione di questo interesse, perché se la ripresa della corporeità si limitasse a questo, si tratterebbe di una edulcorata ghettizzazione nei confronti di uno stimolo ritenuto, in ultima analisi, spurio e dispensabile»³⁵.

Tuttavia, una spiegazione in questi termini potrebbe apparire parziale e, probabilmente, per nulla dirimente all’interno di questo nodo teorico. Diventa anche problematico «accettare la tecnologia senza

³² S. LEONZI, *Corpi in transizione. Dalla modernità alla tardo-modernità*, in F. D’ANDREA (2005), *Il corpo a più dimensioni: identità, consumo, comunicazione*, Franco Angeli, Milano, p. 237.

³³ Sebbene la letteratura sull’argomento sia piuttosto copiosa segnaliamo, tra gli altri, C. SHILLING - P. A. MELLOR, *Embodiment, structuration theory and modernity: mind/body dualism and the repression of sensuality*, in «Body and Society», 1996, 2, pp. 1-15; P. DE NARDIS (1999), *Sociologia del limite*, Meltemi, Roma; C. SHILLING (2003), *The body and the social theory*, Sage, Londra; C. SHILLING (2005), *The body in Culture, Technology and Society*, Sage, Londra; K. CREGAN (2006), *The Sociology of the body: Mapping the Abstraction of Embodiment*, Sage, Londra; D. WASKUL - P. VANNINI (2006), *Body/Embodiment: Symbolic Interaction and the Sociology of the Body*, Ashgate P. L., Farnham-Burlington; B. TURNER (2008), *The Body and Society: Explorations in Social Theory*, Sage, Londra.

³⁴ P. DE NARDIS, *Sociologia del limite*, op. cit., p. 89.

³⁵ *Ibidem.*, p. 91.

preoccuparci troppo degli interrogativi che essa suscita»³⁶. Arthur fornisce un punto di vista che vorremmo riprendere ed esplicita due *tendenze* generali che normalmente abbiamo nei confronti delle tecnologie. Infatti, mentre «abbiamo fiducia nella natura [...] riponiamo la *speranza* nella tecnologia»³⁷. La genesi di questo scontro, secondo l'economista, è da rintracciarsi nell'aumento esponenziale della forza pervasiva che oggi la tecnologia possiede.

Non si tratta di adottare una concezione simulacrale del corpo³⁸ poiché il “corpo rivestito” rimane un “corpo naturale” aumentato nelle sue possibilità d'azione. Non nutriamo tuttavia alcun dubbio che ciò abbia delle chiare ed evidenti ricadute di carattere socioculturale ma ergere qualsiasi tipo di distinzione tra corpo biologico e corpo culturale rischierebbe di far intendere un processo di denaturalizzazione del corpo che, in realtà, sarebbe più corretto definire come un altro processo di costruzione identitaria che segue percorsi diversi e con velocità differenti.

Shilling in *The body in culture, Technology e Society* sottolinea la necessità di formulare una linea teorica che consideri il *corpo tecnologico* come un *corpo disciplinato* che la tecnologia altera, completa ma, in ogni caso, un corpo che la tecnologia stessa rende «immanente relativamente al suo ambiente»³⁹. È chiaro come ciò, da un punto di vista socio-culturale, possa comportare una serie di legittime obiezioni soprattutto in relazione ad una presunta perdita di *naturalità del corpo*.

Siamo convinti che la genuinità di queste osservazioni risieda nell'interpretazione del corpo come un elemento statico e uniforme, su cui si è costruita una struttura di significazione che ne parametrizza la *normalità*. Ne è un esempio il “caso Pistorius” dove il “problema” della *normalità* scaturisce solo dopo la richiesta dell'atleta sudafricano, di partecipare alle Olimpiadi. È un fatto molto curioso se ci pensiamo: non appena le protesi in fibra di carbonio utilizzate da Oscar Pistorius vengono proiettate all'interno di un sistema di regole (legittimo) che stabilisce ferree modalità di competizione cessano di essere un prodotto abilitante dell'*eutecnologia* divenendo un indebito vantaggio⁴⁰.

³⁶ W. B. ARTHUR (2011), *La natura della tecnologia. Che cos'è e come evolve*, tr. it. Codice, Torino, p. 26.

³⁷ Ivi, p. 27.

³⁸ Cfr. J. BAUDRILLARD (1979), *Lo scambio simbolico e la morte*, tr. it. Feltrinelli, Milano.

³⁹ C. SHILLING (2005), *The body in Culture, Technology e Society*, Sage, Londra, p. 174.

⁴⁰ L'argomento viene largamente affrontato in C. JONES - C. WILSON, *Defining advantage and athletic performance: The case of Oscar Pistorius*, in «European Journal of Sport Science», 9 (2), pp. 125-131, 2009.

Considerazioni conclusive

Mentre fino a pochi anni fa la “portata” delle tecnologie era, per così dire, un bilanciamento rispetto ad una pressione ambientale o, comunque, limitata alla soluzione di un problema pratico, oggi le stesse tecnologie non operano più all’interno della natura ma su di essa producendo mutamenti biotici e abiotici oggetto di grande dibattito.

Il concetto di *naturalità integrata* che vorremmo qui adottare riprende quello di “nicchie di opportunità” proposto da Arthur e rimanda all’idea di «non considerare la tecnologia soltanto una proiezione dei nostri corpi verso gli artefatti esterni, ma di inglobare l’idea di tecnologia nella nostra corporeità medesima: è il nostro stesso corpo una tecnologia»⁴¹.

Le tecnologie indossabili e l’abbigliamento intelligente, sono certamente due “prolungamenti” del corpo fisico ma la loro funzione pervade il sostrato biologico al punto tale che ciò che potrebbe apparire un semplice rapporto interattivo produce un vero e proprio mutamento ontologico che modifica e orienta in modo diverso le informazioni, quindi l’espressione di una identità corporea che entra dentro le pratiche sociali con l’accettazione tacita di un corpo progettabile e variabile.

Appare anche chiara la forte relazione che si realizza, quindi, tra pratica culturale (l’abbigliamento, l’accessorio) e processi di affinamento tecnologico (il *medium* abbigliamento, il *medium* accessorio) e ciò finisce, inevitabilmente, per aver ricadute evidenti sia sui processi di *situazione* e *distribuzione* della conoscenza sia sulla *strutturazione* di nuove forme relazionali negli spazi sociali alterando quello che Appadurai⁴² definisce come il rapporto di equilibrio biunivoco che si instaura all’interno dei processi quotidiani, tra innovazione ed obsolescenza, tra novità ed abitudine, favorendo lo scaturire di comportamenti che violano le *tranquille* omeostasi create attraverso i processi di consumo che introiettano, all’interno delle comunità, gli *oggetti* di cui si è fatta menzione in precedenza e che sbilanciano prassi e pratiche ormai consolidate.

⁴¹ A. PENNISI (2014), *L’errore di Platone. Biopolitica, linguaggio e diritti civili in tempo di crisi*, il Mulino, Bologna, p. 163.

⁴² A. APPADURAI (2001), *Modernità in polvere*, tr. it. Meltemi, Roma

Bibliografia

- APPADURAI A. (2001), *Modernità in polvere*, tr. it. Meltemi, Roma.
- ARTHUR W. B. (2011), *La natura della tecnologia. Che cos'è e come evolve*, tr. it. Codice, Torino 2011.
- BAUDRILLARD J. (1979), *Lo scambio simbolico e la morte*, tr. it. Feltrinelli, Milano.
- BORDIEU P. (1983), *La distinzione. Critica sociale del gusto*, tr. it. il Mulino, Bologna.
- BUFFARDI A. - De KERCKHOVE D. (2011), *Il sapere digitale. Pensiero ipertestuale e conoscenza connettiva*, Liguori, Napoli.
- CALEFATO P. (2007), *Mass Moda. Linguaggio e immaginario del corpo rivestito*, Meltemi, Roma.
- CARZO D. (1977), *La società codificata. Simboli normativi e comunicazione sociale*, Cacucci, Bari.
- CASTELLS M. (2009), *Comunicazione e Potere*, tr. it. Università Bocconi, Milano.
- CLARK A. (2003), *Natural-born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*, Oxford University Press, Oxford.
- DE KERCKHOVE D. (1993), *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*, tr. it. Baskerville, Bologna.
- DE NARDIS P. (2001), *Sociologia del limite*, Meltemi, Roma.
- DVORAK J. L. (2008), *Moving Wearables into the Mainstream Taming the Borg*, Springer, New York.
- FEATHERSTONE M. (1991), *The body in consumer culture*, in FEATHERSTONE, M., HEPWORTH, M., & TURNER, B. S., (a cura di), *The body: Social process and cultural theory*, Sage, Londra, pp. 170-96.
- FIORANI E. (2006), *Moda, corpo, immaginario*, polidesign, Milano; Id., (2010), *Abitare il corpo. Il corpo di stoffa e la moda*, Lupetti, Milano.
- GEHLEN A. (2003), *L'uomo nell'era della tecnica*, tr. it. Armando, Roma.
- INGOLD T. (2004), *Ecologia della cultura*, Meltemi, Roma.
- MCLUHAN M. (2008), *Gli strumenti del comunicare*, tr. it. Il Saggiatore, Milano.
- MORCELLINI M. - GAVRILA M. (2005), *Mediaevo vs Tecnoevo. Il mondo nuovo dei consumi culturali*, in MORCELLINI M., (a cura di), *Il Mediaevo italiano. Industria culturale, TV e tecnologie tra XX e XXI secolo*, Carocci, Roma, pp. 71-110.
- NUCERA S. (2014), *Corpi in-tessuti. Evoluzioni e mutamenti delle pratiche vestimentarie*, Aracne, Roma.
- PIRANI B. M. (2012), *Oltre la pelle. Il confine tra corpi e tecnologie negli spazi delle nuove "mobilità"*, Franco Angeli, Milano.

- SHILLING C. - MELLOR P. A. (1996), *Embodiment, structuration theory and modernity: mind/body dualism and the repression of sensuality*, in «Body and Society», 2, pp. 1-15.
- SHIRKY C. (2010), *Cognitive Surplus. Creativity and generosity in a Connected Age*, The Penguin Press, New York.