

WEB-ETNO-COM

Massimo Canevacci

WEB-ETNO-COM

Riassunto: Saltando tra stringhie corsivate, allusività sovradeterminate, apologhi epistemici, si cerca di affermare l'esigenza di mix linguistici da trasformarsi internamente secondo logiche post-dualiste e post-identitarie (pluri-logiche). Lo sviluppo di un nuovo modulo della rappresentazione (polifonia dissonante) non ha più la scrittura posizionata in una centralità monologica. La ricerca etnografica applicata al web e alla comunicazione cerca di sperimentare questi nuovi – immateriali – scenari comunicazionali.

Parole chiave: Logiche aporetiche, post-dualiste, tattili e retrattili. Logiche diasporiche. Dal mix al morphing. My-selves.

Abstract: Jumping between cursive writing, overdetermined allusivities, and epistemic apologies, we aim to affirm the demand of a linguistic mix to transform itself internally according to post-dualistic and post-identitary logic (pluri-logic). The development of a new mode of representation (dissonant poliphony) has moved writing from its position of monological centrality. Ethnographical research, applied to the web and to the communications, seeks to experiment these new - and immaterial - communicational possibilities.

Keywords: Aporetic logic. Post-dualist. Tactile and retractil. Diasporic logic. From mix to morphing. My-selves.

Ogni universale è parziale - ogni singolare è plurale - ogni purezza è ibrida, ogni storia è multivocale, ogni tassonomia è anomica.

ACHILLE: Oh, mi ricordo adesso: il famoso Koan Zen sul Maestro Zen Zenone.

TARTARUGA: Koan Zen? Maestro Zen? Che cosa dice?

ACHILLE: Dice: due monaci stavano discutendo di una bandiera. Uno disse: la bandiera si muove. L'altro disse: è il vento a muoversi. Zenone stava passando da quelle parti per caso. Egli disse loro: non il vento, non la bandiera; è la mente che si muove (Hofstadter, 1984, p. 32).

1 E' finito il ciclo della scrittura

Affermare questo punto di vista potrebbe spingere (come normalmente fa) i conservatorismi di ogni tipo a rimpiangere il bel mondo che fu quando ancora la scrittura produceva scienza. Al contrario, si tratta di spostare il punto di vista e affermare che quella proposizione significa solo che ciò che è finito (si spera per sempre) è la centralità monologica della scrittura, non la scrittura in quanto tale. Anzi. La sfida dalla mono-scrittura al mix-linguistico si fa più appassionante e complicata – cioè multipla - e non riduttiva. È abitudine di ogni forma riduzionista del pensiero che - se si mette in discussione una determinata epistemologia - è la scienza in quanto tale a crollare. Non *quella* scienza. Quella *loro* scienza produttrice di dominio. E quindi non *quella* scrittura.

Contro l'egemonia della sola scrittura, il web può favorire l'uso multi-linguistico, multi-sequenziale, pluri-logico e trans-iconico della rappresentazione. Questo è un ambito di ricerca e sperimentazione, ma anche di conflitto: un ambito che ha come premio la dissoluzione della logica identitaria così come l'Occidente l'ha legittimata dalla politica all'accademia. Sperimentazione contro ogni principio

universalistico. Conflitto contro ogni risorgente dualismo.

1.1 Monologismo, universalismo, dualismo, logica dell'identità, dialettica sintetica, linearità discorsiva

Spostare in avanti - o in **forward** %%% - la tradizionale distinzione tra sintagma e paradigma: il primo modulo segue l'ascolto e la composizione di uno strumento musicale in termini monodici: inizio, sviluppo e finale. Anche un libro è composto così. Anche un saggio. Persino *questo* saggio. Nell'altro modulo è come se in un'orchestra tutti gli strumenti suonassero insieme. Ma non secondo il principio tonale, con il direttore d'orchestra che guida autoritariamente l'armonia tra i vari strumenti. È un'orchestra acefala, senza direttore-verticale, con sviluppi, improvvisazioni, dissonanze, contatti, intrecci che i vari strumenti (i vari linguaggi) possono o non fare. Imparare ad ascoltare il fragore sonico emesso da una moltitudine di soggettività che non cercano sintesi tonali bensì l'arricchimento/ svolgimento dei propri ambiti tematici, che non vanno seguiti dall'inizio alla fine ma anche per suggestione, cut up o per qualsiasi altro motivo che ogni ascoltatore ha il piacere di affermare e anche improvvisare a proprio piacimento, magari perdendosi nel labirinto dissonante che non ha neanche un vero e proprio inizio (il suono viene prima di noi), non ha centro (un mix di decentramenti) e ovviamente non può concludersi. Non ha voce solista, bensì le dissonanze delle polifonir possibili.

Anzi, anche noi potremmo lasciare la nostra comoda poltrona, varcare il limen e iniziare a produrre la nostra variazione su un tema particolarmente intrigante, scegliendo lo strumento che ci siamo portati da casa o usandone uno trovato lì. L'ascolto - così come la visione - può essere sensibile ad altri panorami

sonori. Quelli ancora inascoltati o invisibili.

1.2 La scrittura come la musica, come la visione

Se la configurazione prospettica non soddisfa più da tempo la sensibilità artistica, se le nuove frontiere dell'ascolto si fanno sempre più mixxate attraversando generi una volta rigorosamente divisi, così "le" stesse scritture e "le" logiche ad esse connesse da tempo cercano soluzioni alterate come la poesia *concreta* (in cui lettere o parole sono surdeterminate come icone): ebbene tutto questo deve inserirsi all'interno delle sperimentazioni etnografiche delle webscritture. E allora lo stesso termine "scrittura" risulta inadeguato, un quanto la molteplicità ipertestuale non significa la somma delle varie forme inalterate della rappresentazione (scrittura saggistica + poesia + pittura + musica ecc ecc), tra loro linkate da segnali scelti dall'autore. Questa è la pura continuazione del sistema logico tradizionale. Come se io leggendo un libro, mi fermassi, saltassi un capitolo, passassi a una verifica di un saggio, volessi ascoltare un lieder evocato guardando un quadro di Magritte. Tutto questo è già possibile farlo oggi. L'attraversamento dei generi è acquisito da tempo e le reciproche influenze (fotografia e pittura, cinema e romanzo ecc) sono note. Si tratta di altro. Si tratta di alterare il già dato. Di *alterare l'altro*: per questo l'etnografia è decisiva nel *varco* tra web e comunicazione.

2 La ricerca sul web

Iniziare a elaborare pluri-metodologie etnografiche da applicare *sul web* e *attraverso* il web. Sullo scorrere simultaneo di codici, icone, grafismi, linkaggi, sui passaggi logici e linguistici e sul loro assemblaggio disordinante. Web-etnografia e non solo. Una volta che la

ricerca si sposta sul web, i risultati linguistici in qualche modo ne devono tener conto: il metodo per alcuni versi si adegua (si morphizza) al suo oggetto. La ricerca non è più solo sul web, ma anche attraverso i nuovi codici pluri-logici, iconico-logici, figurali espressi nel web.

La ricerca sul web sperimenta un morphing linguistico-iconico attraverso il quale si esprimono le trame multisequenziali della rappresentazione. Per questo, la realizzazione di ipertesti è ancora in gran parte deludente. Si basa su presupposti datati: come se dalla semplice giustapposizione di tracce narrative diverse ma logicamente ancora tradizionali (saggi, immagini, suoni, racconti ecc) collegate da keyword si potesse produrre una ragnatela di significati nuovi. In parte forse è anche così. Ma il nocciolo della ricerca spinge altrove. Si tratta di elaborare trame narrative che già in sé costituiscono una sperimentazione non lineare del racconto: la stessa narrazione è *random*, non ha fine né inizio, forse neanche un senso compiuto, ma gioca con un costante e irresolvibile mixaggio di testi tra loro non solo diversi linguisticamente ma anche logicamente e figurativamente.

Da tutto questo emerge una nuova soggettività (che insieme a un gruppo di sperimentatori avvicinati da una rivista omonima abbiamo chiamato **avatar**) che viaggia su una direzione diversa rispetto al cyborg. Per la Haraway, l'immagine del cyborg comunicava ancora ambivalenti oscillazioni tra speranza e minaccia. **Avatar** gioca con entrambi i termini, in quanto li vede troppo caratterizzati da una categoria di ambivalenza ormai datata. Il cyborg lottava ancora contro i dualismi: **avatar** si muove, scorre, si veste *dopo*.

Nella web-comunicazione i flussi mentali, percettivi, visuali, cognitivi, estetici, sono

multilineari, multi-sequenziali, multi-prospettici all'interno di ogni singola traccia e anche, per così dire, di ogni segmento concettualmente espressivo. Presto lo saranno anche quelli olfattivi e pluri-sensoriali. Web-sinestesie che attraversano nuove logiche.

Logiche aporetiche, post-dualiste, tattili e retrattili. Logiche diasporiche.

3 Morphing/pixel

L'incrocio che ci si presenta davanti è fatto dalle nuove logiche comunicazionali (web), dalle arti visive, dalle ricerche sul campo, dalla constatazione che il fieldwork sempre di più può essere il web e che questo disordina il discorso. Etnografia nel web e attraverso il web: è così che i moduli linguistici diventano plurimi. Coesistenti, dislocanti, multi-prospettici, multi-sequenziali, morphizzanti. Se collochiamo i due linguaggi e i due, per così dire, alfabeti l'uno di fronte all'altro e li morphizziamo, ciò che ne risulta sono innesti di codici-segnici tra le due fisiognomiche. Fisiognomiche semiotiche: i cui significati non sono solo contrattati tra i due soggetti tradizionali della ricerca, bensì sono innestati, co-innestati e co-innestanti da un numero potenzialmente infinito di soggetti. Lo screen liquefa i concetti solidi, li fa piXellare e scorrere su una pelle traslucida. La navigazione assemblaggio sfida le conclusioni, i riassunti, gli schemi, i paragrafi, i capitoli. Anche i titoli: quell'insieme di "ordinazioni" sulla base delle quali ci siamo abituati (siamo strati istruiti o disciplinati) a dare una direzione normativa al nostro discorso. Direzione uninileare. Certo, si potevano saltare capitoli e pagine. Ma qui le logiche pixellate non vanno per salti, scorciatoie o riassunti, ma per morphizzazioni, per montaggi random, lungo cut up iconici.

3.1 Qual è il senso informativo di un titolo di fronte a una *home page*?

Il morphing è un indicatore del "quick-change" ovvero della trasformazione sempre più accelerata della comunicazione visuale che investe tanto il web quanto le nuove architetture, arti visive, mix-media e anche la ricerca etnografica. Tra tecno-culture, tecno-psicologie, tecno-scritture - tutte ubique e fluide, in divenire - si dilata e si dirama la net-condition. Contro l'infelice egemonia del realismo estetico-politico, il morphing forza un costante shape-shifting che diffonde instabilità percettive, rende floating ogni significante e ogni identità.

Come afferma Sobchack (2000), questa non coincidenza tra il proprio sé e l'esistenza sottocutanea non va verso la perdita, bensì verso moltiplicazioni pluri-identitarie dense di menti. Questo nuovo livello produttivo-immaginario del morphing destabilizza la vecchia metafisica dell'Occidente, imprigiona ogni dibattito sui grandi valori (libertà, conflitto, mutamento), spinge a decentrare ogni autorità. *No-center*. Il morphing è parte di un processo tumultuoso e scorretto che contribuisce alla decadenza di ogni scienza della società e della politica per incrementare intrecci tra metropoli e comunicazione, tra tecnologia e antropologia.

Shape-shifting. Dal mix al morphing. Modulazioni di forme, slittamenti di trame, fisiognomiche patchwork ... lineamenti slittati.

4 My-selves

La web-comunicazione morphizzata performa i corpi e i selves. Body-selves, i tanti sé coabitano nel dentro-fuori del corpo. **My-selves**. Ogni sé è un grappolo plurale di sé che la lingua inglese esprime e quella italiana no. Digital morphing come digital collage. Non più collage nel senso surrealista di

giustapposizione tra due codici tra loro incongiui. Il morph innesta trasformazioni figurali nei nuovi prodotti delle culture visuali che entrano l'uno nell'altro abbattendo le tradizionali distinzioni tra animato e inanimato, umano e animale, persino quelle di genere e etnicità, fino a dissolvere le identità statiche e singolari dell'io.

Una antropologa che lavora sul linguaggio per superare i tradizionali dualismi è Nancy Scheper-Hughes (1994). Per dare un senso anche concettuale alle nuove configurazioni che vanno oltre i tradizionali modi di classificare le coscienze, lei parla di *mindful-body* e *body-self*. Con tali termini l'antropologa vuole delineare un corpo panoramico che ha al suo interno innervate ("montate") le pienezze mentali. Il sé di una nuova soggettività connettiva si semina come una diaspora interna lungo il corpo multi-dividuale, il corpo tecno-comunicazionale, il corpo-metropoli (*e-body*). Se il pixel è anche parte della mia pelle, non è più fissabile oggettivamente dove inizia e dove finisce la materialità del mio *mindful-body*, così come la psicologia del mio *body-self*.

La particolare bellezza concettuale di Nancy Scheper-Hughes sta anche nell'andare oltre Foucault nelle sue interconnessioni tra corpo individuale, corpo sociale, corpo politico. In questo senso, la sua prospettiva - le prassi corporee - spinge l'antropologia contemporanea a non ritornare ossessivamente sulle sue fondazioni, ma a dis-abitare i corpi da medicalizzazioni, somatizzazioni, psicologizzazioni (scorporare l'*habitus*) e a diffondere il corpo sovversivo.

5 Mediagenic Reality

Il digital morphing favorisce una forte disgiunzione dal passato e dalle variegata mitopoetiche elaborate da tante culture, si inserisce nelle "classiche" metamorfosi e ne

causa radicali disgiunture. I nuovi modi figurazionali e narrativi amplificano ogni attraversamento linguistico. La questione dell'altro è immaginata/impaginata in moduli diversi. Il morphing incorpora e scorpora l'altro, i tanti-altri possibili.

Nel web, ciascun multi-viduo è performer e non solo un ricettore di messaggi. E infine, il digital morphing aspira alla diffusione comunicazionale di un significante non più solido, rinchiuso dentro vocabolari tradizionali, bensì galleggiante, oscillante, corrosivo di ogni potere universalistico dei simboli. Per questo esso, oltre a condensare una performance della visione, genera inquietanti **performance della memoria**. Una memoria non più vincolata da un passato da difendere e riprodurre come un monumento. Una memoria performativa ricorda i tanti futuri possibili morphizzati con parte di ogni presente: la danza della dimenticanza attiva celebra l'amnesia.

Il principio di identità fisso è già sfidato dalla filosofia-avatar che muove le incarnazioni. Qui scatta il decoupage, cioè si praticano concetti escissionisti e simboli diasporici. Avatar si ibridizza e si fa web, si diffonde e si moltiplica nel web. Chi naviga sul web è un avatar, proprio perché può incarnare tutti i sé parziali - aporetici e anomici - che desidera. Avatar è pratica incorporata sull'oltre identitario. La web-comunicazione diffonde un politeismo-senza-dei. Un tecno-politeismo e un tecno-biomorfismo: dove le istanze multiple possono trovare realizzazioni - parziali, temporanee, sincretiche - attraverso lo scorrimento nella rete e attraverso la rete.

Per Mason e Dick, hypermedia offre vari livelli di convergenza tra una nuova teoria critica e una etnografia post-paradigmatica: "A new multi-semiotic ethnography is becoming

possible through digital technologies, which will have to develop new ways of ordering academic argumentation and analysis. We argue that finding creative means of assembling narrative sequences will be germane to the 'art' of hyper-authoring for ethnography, as it has been for the book and the film (although in different ways). We offer some insights from our own experiences of constructing an 'ethnographic hypermedia environment' as a means of illustrating some of these dilemmas".

La comunicazione etnografica ci sta spostando verso una Mediagenic Reality: "the place where most of our social exchange was taking place" (Sukenic). Una realtà - termine ormai logorato e evanescente, ultimo appiglio dei difensori del passato (Baudrillard) - che è produttrice di media, che genera media e che quindi è anche generata dai media. L'importanza politico-comunicativa del termine sta proprio nella contiguità linguistica dei due vecchi termini (genesì e realtà) che ora - nel loro interlacciamento - producono nuovi sensi mediagenici.

Mediagenic Reality, pixel-zone, digital-collage, visual culture: è uguale a costruzione della trasformazione, non solo della tradizione. Avatar è un politeismo del sé. E' un corpo pieno di sé. Di molti sé. My-selves ...

6 Comunicazione e semiotica

La comunicazione è legata da un lato alla cultura e, dall'altro, alla semiotica. Nel primo caso, la ricerca antropologica afferma che vi è una estrema differenza delle forme comunicative che variano spazialmente da cultura a cultura e, nella stessa cultura, anche nel tempo. Storicità e differenza sono le premesse per un discorso antropologico sull'argomento. Nel secondo caso, la comunicazione veicola segni e simboli che devono essere affrontati su tre livelli:

descrizione, interpretazione, innovazione. Ogni atto comunicazionale si presenta come un testo. La comunicazione, infatti, è scritta e visuale, verbale e non-verbale

Non vi è una relazione oggettiva tra codice e significato, sia perchè quest'ultimo è costantemente co-prodotto dal contesto e sia perchè alcuni codici innovano: questi codici informativi non sono solo riproduttori, ma anche costruttori di nuovi significati inizialmente percepiti e decodificati solo da una particolare minoranza della popolazione locale, che poi si può diffondere o meno ad altri strati sociologicamente e culturalmente determinati.

Informazione e comunicazione sono sempre più intrecciate a mezzi che diffondono tra una molteplicità estesa di masse i loro messaggi. I mass media sono il prodotto di questo innesto tra tecnologia sempre più avanzata e pubblico sempre più vasto, anche se è sempre più corretto parlare di "pubblici" in quanto informazione e comunicazione articolano e dividono quello che era un pubblico unitario e di massa in tanti e crescenti segmenti (*target*), cui ci si rivolge "individualmente".

Il sistema comunicativo (nella tradizione meccanicistica ottocentesca che spesso ancora perdura) si basa su un emittente che invia un messaggio a un ricevente. Di conseguenza solo il primo è attivo produttore di comunicazione, mentre il secondo assorbirebbe solo passiva informazione. Con la rivoluzione apportata da Wiener e dai suoi collaboratori (tra cui Gregory Bateson), nasce la cibernetica e la nozione di *feedback* o retroazione, per cui anche il ricevente è un attivo soggetto della comunicazione, di cui l'emittente ne tiene conto processualmente. Il sistema diventa complesso e circolare.

Purtuttavia ora anche questa sistema appare obsoleto. Il testo comunicazionale va

ripensato come un risultato fluido di un contesto reticolare che coinvolge una molteplicità di soggetti partecipanti, tutti coi loro ruoli di informati/informatori (di 'comunicati' e di comunicatori): *autori* del processo comunicazionale. Il significato, quindi, non viaggia in una direzione unica (dall'emittente al destinatario), nè circolarmente con le retroazioni sistemiche; esso si *assembla*, si *decentra* e si *moltiplica*.

In questo scenario si afferma la *contrattazione dei significati* che - nel rapporto tra comunicazione e informazione - coinvolge secondo specifiche modalità i *soggetti comunicazionali*. Una volta entrati in crisi sia il sistema meccanicistico unilineare che quello retroattivo bidirezionale (entrambi di tipo scienziata funzionanti per telefoni o per tecnologie precedenti ai computer collegati al web), i soggetti delle comunicazione riproducibile (mediatica) sono:

- il soggetto intervistato è un soggetto che a sua volta osserva l'osservatore (l'emittente) , lo modifica e quindi "si" modifica. Lo interpreta. Lo 'forma'.
- il soggetto intervistatore (o emittente), anzichè soggetto unico della comunicazione o dell'emissione informazionale con feed-back, è anche soggetto osservato, la cui interpretazione è modificata dalla presenza anche solo di sfondo dell'osservato;
- lo spettatore - anzichè passivo ricettore omologato - è un attivo decodificatore ("spettatore").

Nel risultato finale, i significati messi in comunicazione da tutto questo intreccio non sono mai statici, non sono detti, visti o interpretati una volta per tutte secondo un modulo gerarchico o *one-way* (pur stemperato dalla

retroazione), ma variano nelle biografie e nelle tecnologie, nei tempi e nei territori. Il risultato è una contrattazione dei significati come risultato dei molti soggetti implicati e dei molti linguaggi messi in azione durante il set comunicazionale.

Infine, si dice che la comunicazione è un sistema a canali multipli nei quali l'attore sociale partecipa in ogni istante, con i suoi gesti, il suo sguardo, il suo silenzio, persino con la sua assenza. Il codice che viaggia nel canale è già parzialmente modificato dal ricevente, perchè si adegua ad esso, alle sue presunte aspettative (e a quelle dello spettatore), lo contrasta o muta nel corso dell'emissione. Questo canale non è innocente nè indifferente. Fa già parte del gioco.

Infine, la nozione (metaforica) di *canale* mi sembra di stampo ottocentesco, industrialista, unilineare e, di conseguenza, inadeguata a fronte di una impostazione contrattualista, costruzionista, polifonico del significato che non casualmente utilizza ora il concetto (altrettanto metaforico) di *rete*. Da essa nasce la visione di una tecno-comunicazione sempre più definibile come *random* (creativamente casuale e disordinante, decentrata e decentrante).

Il canale 'incanala', la rete 'ramifica'.

7 web-comunicazione

La sfida principale che investe la comunicazione contemporanea sposta la riflessione e la sperimentazione sul web: come elaborare pluri-metodologie etnografiche da applicare *sul web* e *attraverso* il web. Cioè, qui non interessa collocare il web come un campo ben delimitato su cui indirizzare la ricerca antropologica sulla comunicazione. Il problema spinge la ricerca ad affrontare lo scorrere simultaneo di codici, icone, grafismi, linkaggi. A lavorare produttivamente su passaggi logici e

linguistici, e sul loro assemblaggio disordinante e costante. Una volta che la ricerca si sposta sul web, i risultati linguistici in qualche modo ne devono tener conto. Il metodo per alcuni versi si adegua al suo oggetto. La ricerca non si sposta solo sul web, ma produce nuovi codici pluri-logici, iconico-logici - figurali - espressi attraverso il web.

Alcuni di questi problemi sono presenti nel lavoro di Robin Hamman:

In recent years academic researchers have written extensively about computer mediated communication (CMC). A significant amount of this research has looked at the ways in which people use text based CMC to chat with each other in real time on the Internet and on socially oriented online services such as America Online. In these studies, researchers have found that text based virtual environments (chat rooms, IRC chat channels, and MUDs) are places where users can experiment with identity and gender (re)construction, form new friendships, and join together with other users in the building of virtual communities.

Si tratta di elaborare trame narrative che già in sé sperimentano una narrazione non lineare, *random*: senza fine né inizio, che gioca con un costante mixaggio di testi tra loro diversi linguisticamente, logicamente, figuramente. In tal modo, attraverso la web-comunicazione i flussi mentali, percettivi, visuali, cognitivi, estetici, sono *multilineari*, *multi-sequenziali*, *multi-prospettici* persino all'interno di ogni codice o suo segmento concettualmente espressivo.

Altro indicatore delle nuove forme della comunicazione è il *morphing*, che investe tanto il web quanto nuove architetture, arti visive, mix-media e anche la ricerca etnografica. Il *morphing* forza un costante *shape-shifting* che diffonde instabilità percettive, rende *floating* ogni significante e ogni identità. Ancora. Il *digital morphing* è capace

to move laterally across categories and undo

hierarchical order and binary thought (...). Current digital technologies have effected an increasingly convergence of theater, film and computergraphics so as to create an immersive and illusory environment in which 'magic' is reversible with 'method', and in which audiences 'act' as much as they 'spectate'. (SOBCHACK, 2000, p. XVII)

Nel web e nel *digital morphing* ciascun individuo è multiplo (*multividuo*): ed è un performer attivo della comunicazione, non solo un ricettore di messaggi emessi da una fonte esterna e mai controllabile. Nello stesso tempo, questa dilatazione, moltiplicazione, decentramento - questa '*randomizzazione*' - della comunicazione non può continuare a escludere le cosiddette "periferie", perchè produce un dislivello altrettanto importante di quello economico (ma la comunicazione contemporanea è anche economia) che non potrà che portare conflitti. Di conseguenza, sono significativi in modo crescente non solo tutti quegli accordi di "eguaglianza comunicazionale" - sia produttiva e consumativa - tra paesi o aree del mondo contemporaneo, quanto anche lo sviluppare un tipo di formazione e di sensibilità tesa verso la conoscenza, l'applicazione e lo scambio di codici info-comunicazionali *esterni* alla propria cultura. Un mondo mix (*glocal*) si dovrebbe basare maggiormente sulle ibridizzazione tra differenti culture piuttosto che sulle chiusure endogamiche dentro i propri recinti comunicazionali.

TARTARUGA: Ho l'impressione che lei faccia un po' di confusione, Achille. Zenone non è un maestro Zen (...). Nei prossimi secoli sarà famoso per i suoi paradossi sul moto. In uno di questi paradossi, la gara podistica che lei ed io dovremo affrontare ha un ruolo centrale" (HOFSTADTER, 1984, p. 32).

La web-comunicazione è *motus* e continua a correre attraverso questi paradossi: chi arriverà prima, Achille o la Tartaruga? Oppure: nessuno arriverà "prima" perchè è

questa idea di un vincitore tra due che è obsoleta
- come il dualismo basato sulla logica della
mono-identità - e apre alla molteplicità ...

La révolution cybernétique nous a amené le
cyborg comme deuxième phase de la formation
du 'soi' à travers l'augmentation technologique.
Une troisième étape est apparue maintenant
dans le cyberspace même: l'incorporation
virtuelle complète, l'avatar. (M. NOVACK).

Referências

CANEVACCI, M. **Antropologia della comunicazione visuale**. Roma: Meltemi, 2001.

DICKS, B. ; MASON, B. The Digital Ethnographer. In: **Research Methodology Online**.
<www.cybersociology.com>

HAMMAN, R. **Cyberorgasm among multiple selves and cyborgs**. Dissertation, University of Essex,
1996.

HOFSTADTER, D.R. **Godel, Escher, Bach, Milano, Adelphi**. 1984.

SCHEPER-HUGUES, N. I sapere incorporato: pensare con il corpo attraverso un'antropologia
medica critica, In: Borofsky, **L'antropologia culturale oggi**. Roma: Meltemi (Assessing Cultural
Anthropology, McGraw-Hill, 1994), 2000.

SHIELDS, R. (ed.), **Cultures of Internet: virtual spaces, real histories, living bodies**. London: Sage,
1996.

SOBCHACK, V. (ed.) **Meta-morphing**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000.

<Sukenic@spot.colorado.edu>

Recebido em novembro de 2005

Aceito para publicação em dezembro de 2005

Resumo: Saltando entre escritas cursivas, alusividades supradeterminadas e apologias epistêmicas, procuramos afimar a exigência do *mix* lingüístico de se transformar internamente de acordo com uma lógica pós-dualista e pós-identitária (pluri-lógica). O desenvolvimento de um novo modo de representação (polifonia dissonante) tirou a escrita de sua posição de centralidade monológica. A pesquisa etnográfica aplicada a *web* e às comunicações procura experimentar estas novas – e imateriais – possibilidades comunicacionais.

Palavras-chave: Lógica aporética, pós-dualista, tátil e retrátil. Lógica diaspórica. Do *mix* ao *morphing*. *My-selves*.

Massimo Canevacci

Insegna Antropologia Culturale alla Facoltà
di Scienze della Comunicazione dell'Università
di Roma "La Sapienza"
E-mail: massimo.canevacci@fastwebnet.it